BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Sistem Informasi

Dalam berbagai unit kerja yang ada pada setiap organisasi membutuhkan informasi dari berbagai sumber luar organisasi dan yang bersumber dari unit-unit kerja lain dari organisasi itu sendiri, sehingga menghasilkan berbagai macam informasi yang diperlukan.

Sistem Informasi menurut Andri Kristanto (2008:13) yaitu "*suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan*".

Suatu sistem informasi yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

2.1.1. Konsep Dasar Sistem

Sistem menurut Andri Kristanto (2008:1) yaitu "*kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan*".

2.1.1.1. Komponen Sistem

Adapun karakteristik yang dimiliki oleh sistem menurut Edhy Sutanta (2003:3) dijelaskan sebagai berikut :

1. Mempunyai komponen

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berintegrasi yang artinya bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen sistem

dapat berupa subsistem-subsitem yang dapat mempunyai sistem yang lebih besar (*supra system*).

2. Mempunyai batas (*boundary*)

   Batas sistem diperlukan untuk membedakan satu sistem dengan sistem yang lain. Tanpa adanya batas sistem, maka sangat sulit untuk menjelaskan suatu sistem. Batas sistem akan memberikan batasan *scope* tinjauan terhadap sistem.

3. Mempunyai lingkungan (*environments*)

   Lingkungan sistem adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan sistem dapat menguntungkan ataupun merugikan. Umumnya, lingkungan yang menguntungkan akan selalu dipertahankan untuk menjaga keberlangsungan sistem. Sedangkan lingkungan sistem yang merugikan akan diupayakan agar mempunyai pengaruh seminimal mungkin, bahkan jika mungkin ditiadakan.

4. Mempunyai penghubung/ antar muka (*interface*) antar komponen

   Penghubung/ antar muka merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang bertugas menjembatani hubungan antar komponen dalam sistem. Penghubung/ antar muka merupakan sarana yang memungkinkan setiap komponen saling berinteraksi, dan berkomunikasi dalam rangka menjalankan fungsi masing-masing komponen. Dalam dunia komputer, penghubung/ antar muka dapat berupa berbagai macam tampilan dialog layar monitor yang memungkinkan seseorang dapat dengan mudah mengoperasikan sistem aplikasi komputer yang digunakannya.

5. Mempunyai masukan (*input*)

   Masukan merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang perlu dimasukkan ke dalam sistem sebagai bahan yang akan diolah lebih lanjut untuk menghasilkan keluaran yang berguna.

6. Mempunyai pengolah (*processing*)

   Pengolah merupakan komponen sistem yang mempunyai peran utama mengolah masukkan agar menghasilkan keluaran yang berguna bagi para pemakainya. Pengolahan adalah berupa program aplikasi komputer yang dikembangkan untuk keperluan khusus. Program aplikasi tersebut mampu menerima masukkan, mengolah masukkan, dan menampilkan hasil olahan sesuai dengan kebutuhan pemakai.

7. Mempunyai keluaran (*output*)

   Keluaran merupakan komponen sistem yang berupa berbagai macam bentuk keluaran yang dihasilkan oleh komponen pengolahan. Keluaran adalah informasi yang dihasilkan oleh program aplikasi yang akan digunakan oleh para pemakai sebagai bahan pengambil keputusan.

8. Mempunyai sasaran (*objectives*) dan tujuan (*goal*)

   Setiap komponen dalam sistem perlu dijaga agar saling bekerja sama dengan harapan agar mampu mencapai sasaran dan tujuan sistem. Sasaran berbeda dengan tujuan. Sasaran sistem adalah apa yang ingin dicapai oleh sistem untuk jangka waktu relatif pendek. Sedangkan tujuan merupakan kondisi/ hasil akhir yang ingin dicapai oleh sistem untuk jangka waktu yang panjang. Dalam hal ini, sasaran merupakan hasil pada setiap tahapan tertentu yang mendukung upaya pencapaian tujuan.

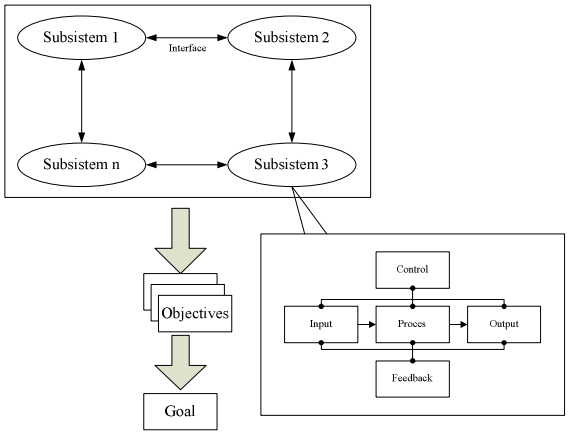
9. Mempunyai kendali (*control*)

   Setiap komponen dalam sistem perlu selalu dijaga agar tetap bekerja sesuai dengan peran dan fungsinya masing-masing.

10. Mempunyai umpan balik (*feed back*)

    Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikannya ke dalam kondisi normal.

Karakteristik atau sifat-sifat suatu sistem dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Keterkaitan Antar Komponen dan Karakteristik Suatu Sistem

[Sumber : Edhy Sutanta. 2003. *Sistem Informasi Manajemen.*Graha Ilmu. Yogyakarta]

2.1.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari berbagai sudut pandangan, menurut Andri Kistanto (2008:5) diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistim fisis (*physical systems*) dan sistem abstrak (*abstract systems*). Sistem fisis adalah sistem yang komponennya berupa benda nyata yang dapat dilihat atau dijamah oleh tangan manusia.

Sedangkan sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak dapat dilihat atau dijamah oleh tangan manusia.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural systems*) dan sistem buatan manusia (*human made systems*). Sistem alamaiah adalah sistem yang keberadaannya terjadi secara alami/ natural tanpa campur tangan manusia. Sedangkan sistem buatan manusia ada sebagai hasil kerja manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed systems*) dan sistem terbuka (*open systems*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tingkah lakunya tidak dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sebaliknya, sistem terbuka mempunyai perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungannya.

2.1.2. Konsep Dasar Informasi

Informasi dilihat sebagai salah satu sumber daya yang tersedia bagi manajer dalam memiliki nilai yang sama dengan sumber daya lainnya. Informasi sangatlah berharga karena informasi dapat menunjukan sumber daya lainnya.

Adapun pengertian informasi menurut Edhy Sutanta (2003:10) yaitu "*Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang*".

2.1.2.1. Pengertian Data

Menurut salah seorang pakar dalam bidang penelitian, Donald Cooper**,** data merupakan "*kumpulan sejumlah fakta atau kenyataan yang dapat dipercaya kebenarannya sehingga dapat digunakan untuk menarik suatu kesimpulan*".

2.1.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi tergantung dari tiga hal yang sangat dominan yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu, dan relevan. Menurut Andi Kristanta (2008:11) penjelasan tiga hal tersebut sebagai berikut :

1. Akurat

   Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut.

2. Tepat waktu

   Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi. Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik.

3. Relevan

   Informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan suatu permasalahan. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2.1.2.3. Siklus Informasi

Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah. Menurut Edhy Sutanta (2003:10) Transformasi data menjadi informasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. *Input*

   Input adalah data yang akan diolah oleh unit pengolah.

2. Unit pengolah

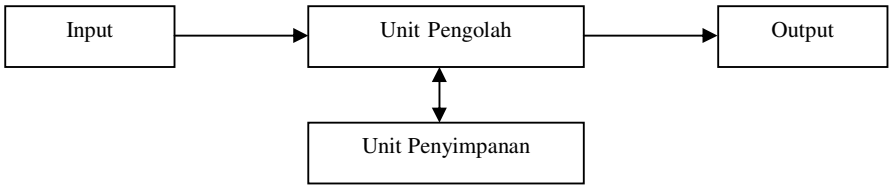
   Pemroses data menjadi informasi.

3. Output

   Informasi sebagai hasil pengolahan data yang telah di *input*-kan tersebut.

4. Unit penyimpanan

   Sebagai alat penyimpan data.



Gambar 2.2 Transformasi Data Menjadi Informasi

[Sumber : Edhy Sutanta. 2003. *Sistem Informasi Manajemen.*Graha Ilmu. Yogyakarta]

2.2. Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Menurut Edhy Sutanta (2003:10) SIM adalah "*Sistem Informasi Manajemn merupakan kumpulan subsitem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukkan input berupa data-data, kemudian mengolahnya, dan menghasilkan keluaran berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun di masa mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan*".

Tujuan dari sistem informasi manajemen yaitu menyediakan informasi seluruh kejadian atau kegiatan yang diperlukan untuk mengendalikan operasi organisasi. Kegiatan dari sistem informasi yaitu mengambil, mengolah, menyimpan dan menyampaikan informasi yang diperlukan guna mengoperasikan seluruh kegiatan dalam organisasi.

2.2.1. Manajemen

Menurut Edhy Sutanta (2003:17) manajemen dapat diartikan sebagai "*proses memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia untuk mencapai suatu tujuan*". Umumnya, sumber daya yang tersedia dalam manajemen meliputi manusia, material, dan modal.

2.3. Sistem Informasi Berbasis Komputer

Pada awalnya aplikasi komputer utamanya digunakan sebagai pengolahan data akuntansi dan disebut sebagai pengolahan data. Pada perkembangan selanjutnya, para manajer dan ilmuwan komputer semakin menyadari, bahwa potensi yang jauh lebih besar terdapat pada dukungan informasi bagi pengambilan keputusan.

Aplikasi komputer pertama sebagai suatu sistem informasi disebut sebagai sistem informasi manajemen, selanjutnya secara berturut-turut adalah diikuti oleh sistem pendukung keputusan, otomatisasi perkantoran, dan sistem pakar. Kelima aplikasi tersebut membentuk sistem informasi berbasis komputer.

2.4. Arsitektur Aplikasi

Arsitektur aplikasi merupakan perancangan pengintegrasian seluruh unit komputer pada suatu tempat agar seluruh komputer dapat berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Arsitektur jaringan komputer dikategorikan menjadi beberapa rancangan yang disebut dengan topologi jaringan.

2.4.1. Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Melwin Syafrizal (2005:2) pengertian jaringan komputer adalah "*himpunan interkoneksi antara 2 komputer atau lebih yang terhubung dengan media transmisi kabel atau tanpa kabel*".

Dua unit komputer dikatakan terkoneksi apabila keduanya bisa saling bertukar data, berbagi *resource* yang dimiliki seperti *file*, *printer*, media penyimpanan. Data yang berupa teks, *audio*, maupun *video* bergerak melalui media kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna komputer dalam jaringan komputer dapat saling bertukar *file/* data, mencetak pada *printer* yang sama dan menggunakan *hardware/ software* yang terhubung dalam jaringan secara bersama-sama. Tiap komputer, *printer*, atau periferal yang terhubung dalam jaringan disebut dengan *node*.

2.4.2. Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Berdasarkan luasnya jangkauan, jaringan komputer menurut Edhy Sutanta (2003:205) dibedakan menjadi :

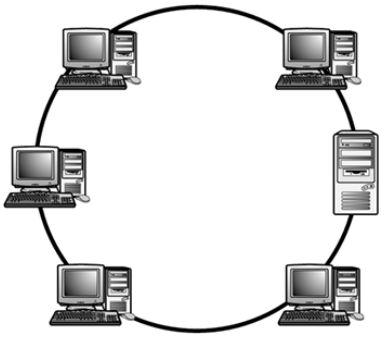
1. *Local Area Network* (LAN), yaitu suatu jaringan komputer yang luas jangkauannya meliputi satu area lokal tertentu. Misal jaringan komputer di suatu gedung.
2. *Metropolitan Area Network* (MAN), yaitu suatu jaringan komputer yang luas jangkauannya meliputi area dalam satu kota. Misal jaringan komputer di kota Jakarta.
3. *Wide Area Network* (WAN), yaitu suatu jaringan komputer yang luas jangkauannya meliputi antar kota atau antar negara. Misal jaringan komputer pada internet.

2.4.3. Topologi Jaringan Komputer

Jenis konfigurasi jaringan yang dapat diterapkan pada jaringan komputer menurut Edhy Sutatnta (2003:2003) meliputi jenis topologi :

1. Cincin (*ring*)

   Dalam topologi *ring*, jaringan membentuk lingkaran tertutup seolah-olah seperti cincin.

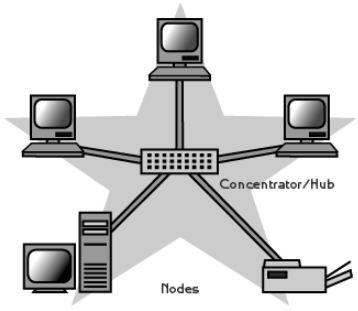


Gambar 2.3 Topologi *Ring*

[Sumber : http://www.brainbell.com/tutorials/Networking/images/01fig04.gif]

2. Bintang (*star*)

   Dalam topologi *star*, setiap *node* pada jaringan akan berkomunikasi melalui *node* pusat terlebih dahulu sebelum menuju *server.*



Gambar 2.4 Topologi *Star*

[Sumber : http://www.teach-ict.com/as_a2/topics/networks/pages/chap5_files/star.gif]

3. Pohon (*tree*)

   Dalam topologi *tree*, komputer pusat dihubungkan ke beberapa komputer, dan masing-masing komputer ini dihubungkan ke beberapa komputer lainnya, sehingga membentuk seperti pohon.

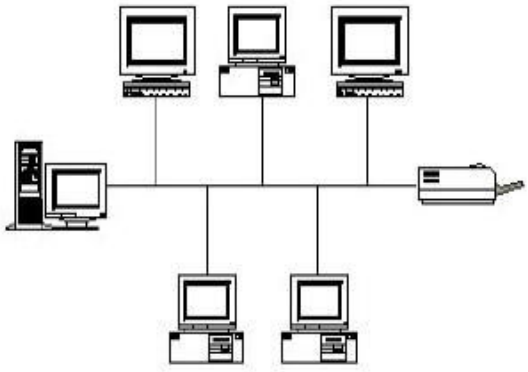


Gambar 2.5 Topologi *Tree*

[Sumber:http://2.bp.blogspot.com/_MSv3pwlbms4/SWwg7ov91DI/AAAAAAAAAVw/xWdYFHdFBvk/s320/tree+network.jpg]

4. Bus

   Dalam topologi bus, jaringan hanya terhubung dengan satu saluran.



Gambar 2.6 Topologi Bus

[Sumber : http://lauthfi.files.wordpress.com/2009/11/bus.jpg]

Berdasarkan topologi diatas, penulis menerapkan topologi jaringan *star,* karena jaringan lebih luas dan fleksibel. Selain itu, jika ada salah satu komputer yang mati tidak akan mempengaruhi komputer yang lain. Hal itu disebabkan semua komputer langsung terhubung pada *hub.*

2.4.4. Manfaat Jaringan Komputer

Keuntungan yang diperoleh dari penerapan jaringan komputer menurut Edhy Sutanta (2003:201) yaitu :

1. Dapat melakukan pertukaran data atau *file.*
2. Berbagai sumber daya misalnya pemakaian satu printer untuk beberapa komputer yang terhubung dalam jaringan.
3. Mempermudah komunikasi dalam suatu lingkup kerja, misalnya dengan adanya program *chatting.*
4. Apabila salah satu unit komputer terhubung ke *internet* melalui modem atau LAN, maka semua atau sebagian unit komputer pada jaringan juga dapat mengakses *internet* dengan metode *sharing connection.*

2.5. *Client Server*

Menurut Wahana (2001:16) client server yaitu "suatu bentuk arsitektur dimana client adalah perangkat yang menerima (komputer atau workstation) dan server adalah perangkat yang menyediakan (Lan Server atau Mainframe). Client akan menampilkan antar muka pemakai dan menjalankan aplikasi. Server bertindak sebagai pengelola aplikasi, data dan keamanannya".

Jenis layanan *client server* yaitu :

1. *File server* yaitu, memberikan layanan fungsi pengelolaan *file.*
2. *Print server* yaitu memberikan layanan fungsi pencetakan.
3. *Database server* yaitu, proses-proses fungsional mengenai *database* dijalankan pada mesin ini dan stasiun lain dapat minta pelayanan.

4. *Document Information Processing* (DIP) yaitu, memberikan pelayanan fungsi penyimpanan, manajemen, dan pengambilan data.

2.6. *Intranet*

Intranet adalah konsep LAN yang mengadopsi teknologi *internet* dan mulai diperkenalkan pada akhir tahun 1995. Atau bisa dikatakan *intranet* adalah LAN yang menggunakan standar komunikasi dan segala fasilitas *internet*, diibaratkan berinternet dalam lingkungan lokal. Umumnya juga terkoneksi ke *internet* sehingga memungkinkan pertukaran informasi dan data dengan jaringan *intranet* lainnya. Sumber : http://tegtitan.wordpress.com/2008/07/31/pengertian-internet-dan-intranet/ (31 Maret 2010).

2.7. Perangkat Lunak Pendukung

Dalam merancang dan membangun suatu aplikasi perangkat lunak sistem informasi, dibutuhkan suatu perangkat lunak pendukung untuk membuat aplikasi tersebut. Dibawah ini akan dijelaskan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis.

2.7.1. *Dreamweaver 8*

Dremweaver merupakan sebuah perangkat lunak yang secara khusus dibuat untuk membuat halaman-halaman *web* dengan mudah. *Dreamweaver* pertama kali diluncurkan (versi 1) pada tahun 1997. Hingga saat ini sudah mencapai versi 8 pada tahun 2004. *Dreamweaver* dikembangkan oleh perusahaan bernama Macromedia Inc.

Beberapa keunggulan *Dreamweaver* yang menjadikannya banyak digunakan dalam membangun situs *web*, antara lain :

1. Tampilan (*interface*) mudah dimengerti oleh pengguna dari semua tingkat keahlian, bahkan bagi orang awam sekalipun.
2. *Dreamweaver* cukup tangguh untuk membangun berbagai tipe situs web.
3. *Dreamweaver* merupakan editor berbasis WYSIWYG (*what you say is what you get*), maksudnya apa yang tampak di editor, sama seperti apa yang akan ditampilkan di *web browser.*

Sumber:http://www.scribd.com/doc/4512699/Diktat-DPW1 Pendahuluan-dan-Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.7.2. *Personal Home Page (PHP)*

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang didesain agar dapat disisipkan dengan mudah ke halaman HTML. PHP memberikan solusi sangat murah (karena gratis digunakan) dan dapat berjalan di berbagai jenis platform. Pada awalnya memang PHP berjalan di sistem UNIX dan variannya, namun kini dapat berjalan dengan lancar di lingkungan sistem operasi Windows. Suatu nilai tambah yang luar biasanya karena proses pengembangan program berbasis *web* dapat dilakukan lintas sistem operasi.

2.7.3. Hypertext Markup Languange (HTML)

HTML merupakan bahasa *mark-up* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web* dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *web browser*. Apa yang ditampilkan di *browser* adalah rangkaian perintah (*script*) HTML. HTML saat ini merupakan standar *internet* yang didefinisikan dan dikendalikan penggunanya oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). Pada dasarnya dokumen

HTML mirip dengan dokumen teks biasa, hanya dalam dokumen ini sebuah teks bisa membuat instruksi yang ditandai dengan kode atau lebih dikenal dengan *tag*. Sumber: http://www.scribd.com/doc/4512699/Diktat-DPW1-Pendahuluan-dan-Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.7.4. Cascading Style Sheets (CSS)

CSS merupakan suatu bahasa *style sheets* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup.* Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman *web* yang ditulis dengan HTML. Spesifikasi CSS diatur oleh W3C.

CSS digunakan antara lain untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen dengan presentasi dokumen. Pemisahan ini dapat meningkatkan akesesbilitas isi, memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi. Sumber: http://www.scribd.com/doc/4512699/Diktat-DPW1-Pendahuluan-dan-Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.7.5. Javascript

Javascript merupakan bahasa pemrograman kecil yang berjalan di sisi *client* (*browser*). Sehingga tidak memerlukan *compiler* tertentu. Hanya saja untuk menjalankannya *browser* harus mendukung javascript. Saat ini hampir semua browser yang ada sudah mendukung javascript. Sumber: http://www.scribd.com/doc/4512699/Diktat-DPW1-Pendahuluan-dan Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.7.6. *Web Browser*

Web browser merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menampilkan halaman-halaman *web*. Halaman *web* yang dimaksud adalah file HTML dan beberapa file lainnya seperti CSS dan Javascript. Halaman *web* tersebut dapat tersimpan di lokal, atau di sebuah *server intranet/ internet*. Jadi, *web browser* tidak selalu terhubung ke *internet.* Sumber: http://www.scribd.com/doc/4512699/Diktat-DPW1-Pendahuluan-dan Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.7.7. *Web Server*

Web server adalah *software* yang menjadi tulang belakang dari *world wide web* (www). Web server menunggu permintaan dari *client* yang menggunakan *browser* seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Modzilla, dan program *browser* lainnya. Jika ada permintaan dari *browser*, maka *web server* akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke *browser.*

Proses yang dimulai dari permintaan *webclient* (browser), diterima *web server,* diproses, dan dikembalikan hasil prosesnya oleh *web server* ke *web client* lagi dilakukan secara transparan. Setiap orang dapat dengan mudah mengetahui apa yang terjadi pada tiap-tiap proses. Secara garis besarnya *web server* hanya memproses semua masukan yang diperolehnya dari *web client*. Sumber: http://www.scribd.com/doc/4512699/Diktat-DPW1-Pendahuluan-dan Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.7.8. Web Server Apache

Apache merupakan *web server* yang paling banyak dipergunakan di *internet*. Program ini pertama kali didesain untuk sistem operasi lingkungan UNIX. Namun demikian, pada beberapa versi berikutnya Apache mengeluarkan programnya yang dapat dijalankan di Windows NT. Apache mempunyai program pendukung yang cukup banyak. Hal ini memberikan layanan yang cukup lengkap bagi penggunanya.

Sumber:http://www.ittelkom.ac.id/library/index.php?view=article&catid=10%3Ajaringan&id=406%3A-web-server &option=com_content&Itemid=15 (31 Maret 2010).

2.7.9. My Sql Data Base

Menurut Yuniar Supardi (2006:27) My sql adalah "*perangkat lunak database server atau kita sebut saja Database Smart. Database ini semakin lama semakin populer. Dengan menggunakan database ini, data semakin aman dan berdaya guna. Database ini juga banyak dipakai pada web database dengan database web*".

2.8. Pengertian Kasus Yang Dianalisis

2.8.1. Persediaan Barang

Pengertian persediaan menurut Lalu Sumayang (2003:189) adalah sebagai berikut "*inventory atau persediaan merupakan simpanan material yang berupa bahan mentah, barang dalam proses dan barang jadi.".* Perusahaan industri memiliki tiga jenis persediaan yaitu persediaan bahan baku, persediaan barang dalam proses dan persediaan barang jadi siap jual.

Menurut standar akutansi keuangan (SAK) mengartikan persediaan yaitu :

1. Tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha normal
2. Dalam proses produksi atau dalam perjalanan
3. Dalam bentuk bahan baku atau perlengkapan (supplie) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Kesimpulan dari pengertian persediaan yaitu barang yang dimiliki untuk dijual atau untuk diproses selanjutnya dijual.

2.8.2. Penerimaan Barang

Menurut Himayati (2008:198) penerimaan barang adalah "*transaksi dimana Anda menerima barang, yang merupakan titipan dari vendor untuk Anda jual/ gunakan dalam operasional perusahaan*". Transaksi ini umumnya digunakan pada perusahaan dagang yang menerima titipan seperti toko, mini market, super market, grosir, dan lainnya. Umumnya juga digunakan pada perusahaan konstruksi yang mengambil bahan-bahan bangunan terlebih dahulu dari vendor dan membayar hanya barang-barang yang digunakan saja, sedangkan sisanya dikembalikan.

2.8.3. Pemesanan Barang

Menurut Wardah Fazriyati (2008:106) pemesanan barang yaitu "*peretail melakukan pemesanan barang dengan membuat Purchasing Order (PO) dan mengirimkannya kepada supplier. Kemudian supplier akan mengirim barang disertai faktur yang dibuat berdasarkan PO*".