BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penjualan

Pengrtian penjualan menurut Kotler (2006,p.457) :

"Penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan ". Jadi konsep penjualan adalah cara untuk mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan.

Menurut Jobber (2006:198) Konsep penjualan adalah gagasan bahwa konsumen tidak akan membeli cukup banyak produk perusahaan kecuali jika perusahaan tersebut melakukan usaha penjualan dan promosi dalam skala besar.

Pentingnya promosi penjualan karena promosi penjualan adalah kegiatan-kegiatan pemasaran selain personal selling, priklanan dan publisitas, yang mendorong efektifitas pembelian konsumen dan pedagang dengan menggunakan alat peragaan, pameran,demonstrasi dan sebagainya yang ditunjukkan untuk meningkatkan penjualan barang tertentu. Menurut Kotler (2000, p.401) "bahwa menjual karir dengan gaji besar dan sangat memuaskan yang membutuhkan komitmen tinggi dan kecepatan kerja. Namun yang paling ditakuti dari siklus penjualan adalah mencari prospek dan prospecting"

Dan menurut Merle (2002, p.218) "pengukuran aktifitas penjualan adalah merupakan langkah awal untuk memaksimumkan produktifitas tenaga penjual,

penjualan perusahaan diukur dari daerah yang dikuasainya, termasuk melakukan adopsi dari diri tenaga penjualan.

2.1.2. Ciri-ciri Penjualan

Ciri-ciri Penjualan menurut force one (2006 :p.161):

1. Push/mendorong/penyebaran
2. Ditargetkan kepada pedagang/salesman
3. Lebih mengandalkan harga dan distribusi
4. Berdampak jangka pendek dan menengah 1-6 bulan
5. Berkepentingan menambah jumlah pelanggan terdaftar.
6. Rasio pelanggan aktif/inti bertambah.
7. Frekwensi transaksi/Repeat order meningkat.

2.2. Pengertian Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya atau elemennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut ini. Menurut Jery Fitz Gerald, dalam bukunya *Fundamentals of System Analysis* (edisi kedua; New York; Jhon Willey & Sons, 1981). Definisi " Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaiakan suatu sasaran yang tertentu ".

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi dalam sistem. Menurur Richard F. Neuschel dalam bukunya Management by System (edisi kedua; New York; McGraw Hill , 1960). " Suatu prosedur adalah suatu urut-urutan operasi krerikal (tulis-menulis),

biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi".

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

Dari ketiga definisi di atas adalah benar dan tidak bertentangan, yang berbeda adalah cara pendekatannya. Maka dapat disimpulkan bahwa suatu sistem adalah suatu prosedur yang saling berhubungan yang melibatkan beberapa orang didalamnya untuk melakukan suatu kegiatan guna menjamin keseragaman dari transaksi-transaksi yang terjadi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2.1. Karakteristik Sistem

Menurut Jerry Fitz, Gerald dalam buku Jogiyanto (2005:3) ,suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

a. Komponen Sistem, terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu sistem atau bagian-bagian dari sistem.
b. Batas Sistem, merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya terhadap lingkungan luarnya.
c. Lingkungan Luar Sistem, adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat mengguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang mengutungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.
d. Penghubung Sistem, merupakan media penghubung antara subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dan subsistem ke subsistem yang lainnya.
e. Masukan Sistem adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Maintenance input adalah energi yang dimasukan agar sistem tersebut dapat beroperasi. Signal Input adalah energi yang diproses untuk didapat keluaran.

f. Keluaran Sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
g. Pengolah Sistem, suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.
h. Sasaran Sistem, suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) dan juga mempunyai sasaran (objective). Jika suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan.

2.2.2. Klasifikasi Sistem

Klasifikasi sistem menurut Jerry Fitz, Gerald dilihat dari beberapa sudut, diantaranya adalah :

a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak *(abstract system)* dan sistem fisik *(physical system).* Sistem abstrak adalah sistem yang berupa fikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik adalah suatu sistem fisik adalah sistem yang dapat dilihat secara nyata.
b. Sistem diklasifikasikan sebagai siatem alamiah *(natural system)* dan sistem buatan manusia *(human made sistem).* Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Sedangkan sistem buatan manusia sistem yang dirancang oleh manusia itu sendiri, sistem yang dibuat oleh manusia melibatkan antara manusia dengan mesin atau juga banyak dikenal dengan man-machine system.
c. Sistem diklasifikasikan sebagai suatu sistem tertentu *(deterministic system)* dan sistem tak tentu *(probalistic system).* Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi, interaksi diantaranya dapat diramalkan dengan pasti. Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup *(closed system)* dan sistem terbuka *(open system).* Sistem tertutup merupakan sitem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan dari pihak luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhuhungan dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar dan subsistem yang lainnya.

2.2.3. Pelaku Sistem

Analisis sistem bekerja dalam pengembangan sistem dengan karakteristik personil yang bervariasi. Variasi ini sering kali berubah secara dramatis baik jumlah maupun tingkah laku dari pekerjaan satu ke pekerjaan lain. Karena itu ketika analisa sistem dilakukan, dibutuhkan pengetahuan lebih dari sekedar pemahaman tentangteknologi komputer, misalnya kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, yang sebagian besar komunikasi dengan cara yang berbeda, dan menganggap segala sesuatu tentang komputer menakutkan dan mengerikan.

Menurut Husni Iskandar Pohan dalam Pengantar Perancangan Sistem Informasi (1997:3), pelaku sistem terdiri tujuh kelompok yaitu:

a. ***Pemakai,*** Pemakai adalah pelaku yang terpenting karena sistem diciptakan untuk pemakai melalui komunikasi dengan pemakailah sistem dibuat dan dirancang hingga mencapai bentuk akhir.
b. ***Manajemen Sistem Informasi.*** Pada umumnya manajemen terdiri dari tiga jenis yaitu manajemen pemakai yang bertugas menagani pemakaian sistem baru yang diterapkan, manajeman sistem yang terlibat dalam pengembangan sistem itu sendiri dan manajemen umum yang terlibat dalam strategi perencanaan sistem dan sistem pendukung pengambilan keputusan.
c. ***Pemeriksa.*** Ukuran dan kerumitan sistem yang dikerjakan dalam bentuk alami organisasi dimana sistem di implementasikan dapat menentukan kesimpulan perlu tidaknya pemeriksa. Pemeriksa biasanya menentukan segala sesuatunya berdasarakan ukuran-ukuran standar yang dikembangkan pada banyak perusahaan sejenis.
d. ***Penganalisa Sistem.*** Fungsi penganalisa sistem antara lain :
    1) Arkeolog, yaitu menelusuri bagaimana sebenarnya sistem lama berjalan, bagaimana sistem tersebut dijalankan, dan segala sesuatu yang menyangkut sistem lama .
    2) Inovator, yaitu yang membantu mengembangkan dan membuka wawasan pemakai bagi kemungkinan-kemungkinan lain.
    3) Mediator, yaitu yang menjalankan fungsi komunikasi level, antara lain pemakai, manajer, programmer, pemeriksa dan pelaku sistem lainnya yang mungkin belum punya sikap dan cara pandang yang sama.

e. ***Pendesain Sistem*.** Pendesain sistem menerima hasil penganalisa sistem berupa kebutuhan pemakai yang tidak berorientasi pada teknologi tertentu, yang kemudian ditransformasikan ke desaian arsitektur tingkat tinggi dan dapat diformulasikan oleh programer.
f. ***Programmer.*** Setelah penganalisa sistem memberikan hasil kerjanya dan kemudian diolah oleh pendesaian sistem baru programmer dapat mulai bekerja. Karena itu programmer baru mulai bekerja setelah penganalisa sistem selesai bekerja.
g. ***Personil Pengoperasian.*** Pelaku ini bertuga dan bertanggung jawab di pusat komputer, misalnya masalah jaringan, keamanan perangkat keras, perangkat lunak, pecetakan, dan back up. Kadang-kadang pelaku sistem ini memang tidak diperlukan karena sistem yang berjalan mungkin tidak cukup besar dan tidak membutuhkan klasifikasi khusus untuk menjalankan sistem.

2.3. Kosep Dasar Informasi

2.3.1. Pengertian Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh organisasi sehingga informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Organisasi yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi tak berarti. Dalam hal ini kita hatus mengetahui sebenarnya apa itu informasi, sehingga sangat penting artinya bagi suatu sistem?. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

“Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”.

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata. Di dalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi.

2.3.2. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model sehingga menjadi informasi, kemudian penerima menerima informasi untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali menjadi suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi *(information cycle)* dan juga bisa disebut dengan siklus pengolahan data *(data processing cycles).*

2.3.3. Kualitas informasi

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski mengatakan dalam bukunya Analisa dan Desain Sistem Informasi Jogiyanto (2005:10) bahwa kualitas informasi tergantung pada tiga hal yaitu :

a. Akurat, berarti informasi yang diberikan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Disamping itu informasi harus jelas dan mencerminkan maksud serta tujuan.
b. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang berkaitan tidak boleh terlambat, sehingga informasi yang disampaikan tidak usang.
c. Relevan, berarti informasi yang diberikan harus sesui dengan kebutuhan penggunanya (user).

2.4. Sistem Pengolahan Data

2.4.1. Pengertian Pengolahan Data

Sistem diketahui dengan cara memperhatikan adanya interaksi dan unsur-unsur yang saling mempunyai hubungan serta keterpaduan dan unsur-unsur dalam suatu wadah (organisasi) serta mempunyai tujuan yang telah ditetapkan.

Definisi sistem menurut FitzGerald et al. Bahwa: “suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub-sub sistem yang saling terjalin antara yang satu dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan.”

Sistem mempunyai sifat-sifat umum yaitu :

a. Prosedur-prosedur yang berhubungan, melaksanakan dan mempermudah kegiatan. Sistem adalah susunan yang teratur dan kegiatan yang saling bergantung dan kegiatan utama organisasi.
b. Setiap bagian sub sistem mempunyai tujuan dan memberikan pengaruh untuk mencapai tujuan.
c. Pendefenisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancangan bangunan implementasi, menggambarkan suatu sistem.

Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan yang dapat berupa angka, huruf, simbol-simbol khusus atau gabungan dari keduanya yang berupa data mentah. Data mentah masih belum bisa bercerita banyak sehinga perlu diolah lebih lanjut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengolahan data adalah :

“ suatu proses yang menerima data sebagai masukan *(input),* diproses *(processing)* oleh program tertentu yang tersimpan dan mengeluarkan hasil proses data bentuk keluaran *(output)* yaitu informasi

2.5. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

2.5.1. Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP merupakan bahasa pemrograman berbentuk script yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasil dari pengolahan akan dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, kita bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan script seperti ASP (Actives Server Page), Cold Fusion, ataupun Perl.[Kad01].

2.5.2. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (Database Management System) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL merupakan perangkat lunak basis data open source yang paling digemari, karena perangkat lunak ini merupakan perangkat lunak basis data yang powerful dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data.

2.5.3. Macromedia Dreamweaver 8.0

Macromedia Dreamweaver 8.0 [http://ms.wikipedia.org] adalah sebuah *software web design* yang menawarkan cara mendesain *website* dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram.

Macromedia Dreamweaver merupakan editor visual yang proporsional untuk menambah dan mengelola situs *web* dan halaman-halaman HTML. Dengan Dreamweaver sangat mudah membuat dan mengedit lintas *platform* termasuk

lintas *platform browser*. Dreamweaver menyediakan desain tingkat tinggi dan *tool-tool* untuk *layout,* kemudian juga sangat mudah menggunakan kemampuan *Dynamic* HTML seperti animasi *layer* dan *behaviours* tanpa perlu untuk menulis kode programnya. Teknologi *roundtrip* HTML dari macromedia mengimpor dokumen HTML tanpa perlu memformat ulang kodenya dan kita bisa mengeset Dreamweaver untuk merapikan dan memformat ulang HTML jika menginginkannya. Dreamweaver juga menyediakan *tool* SQL sederhana yang memungkinkan untuk membuat *query* tanpa harus menguasai SQL.

2.5.4. Notepad ++

Notepad + + adalah software Source Editor dengan penyorotan sintaks (bahasa yang didukung untuk saat ini: c / c++/ Java / html / xml / PHP / asp / vb / vbs / SQL / Objective-C / JavaScript / ini / makefile / MSDOS Display) .

Ini juga memberikan fungsi tambahan untuk pengguna umum: mewarnai kata-kata yang ditetapkan pengguna. Anda dapat mencetak kode sumber anda dalam warna (atau apa pun yang Anda inginkan) jika anda memiliki printer berwarna (WYSIWYG). Lebih jauh lagi, Notepad++ mencakup fitur multi-view, yang memungkinkan pengguna untuk mengedit dokumen yang berbeda pada saat yang sama, dan bahkan mengedit dokumen yang sama serempak dalam 2 pandangan yang berbeda.

Notepad + + mendukung drag dan drop: tidak hanya Anda yang dapat drop file dari explorer untuk membukanya, tetapi juga anda dapat drag dan drop

sebuah dokumen dari suatu pandangan yang lain. Dengan semua fungsionalitas, Notepad + + berjalan secepat Notepad disediakan oleh MS Windows.

Features:

* Syntax Highlighting and Syntax Folding

* User Language Defined System

* Tabed document and Multi-View

* More than 50 languages supported

* Full Drag ‘N’ Drop supported

* Macro recording and PlayBack

* Extensible with its plugin system