BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian sistem

Suatu sistem sangatlah dibutuhkan dalam suatu perusahaan atau instansi pemerintahan, karena sistem sangatlah menunjang terhadap kinerja perusahaan atau instansi pemerintah, baik yang berskala kecil maupun besar. Supaya dapat berjalan dengan baik diperlukan kerjasama diantara unsur-unsur yang terkait dalam sistem tersebut.

Ada berbagai pendapat yang mendefinisikan pengertian sistem, seperti dibawah ini:

"*Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang salingberhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu"*.(Jogiyanto,2005:1).

Masih dalam buku 'Analisia dan Desain sistem informasi' karangan jogiyanto menerangkan:

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu". (Jogiyanto,2005:2).

2.1.1. Element Sistem

Karakteristik Sistem / Elemen Sistem terdiri dari :

a. **Memiliki komponen**

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen – komponen sistem ini

dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

b. Batas sistem (*boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung sistem (*interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya.

e. Masukan sistem (*input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah *maintanance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran sistem (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang diolah oleh sistem.

g. Pengolah sistem (*Process*)

Merupakan bagian yang memproses masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.

h. Sasaran sistem

Kalau sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:2), suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu:

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar sistem (*environtments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. **Penghubung Sistem**

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain.

5. **Masukan Sistem**

   Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, dapat berupa masukkan perawatan (*maintenance input*) dan masukkan sinyal (*signal input*).

6. **Keluaran Sistem**

   Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

7. **Pengolah Sistem**

   Pengolah (*process*) adalah suatu kegiatan sesuai dengan prosedur yang dimasukkan, untuk mengubah suatu masukkan menjadi keluaran yang bermanfaat.

8. **Sasaran Sistem**

   Sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goals*) adalah suatu keadaan yang diharapkan dan ingin dicapai dari suatu sistem.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Klasifikasi sitem terdiri dari :

a. **Sistem abstrak:** sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik (sistem teologia).

b. **Sistem fisik :** merupakan sistem yang ada secara fisik (sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi, dll).
c. **Sistem alamiah :** sistem yang terjadi melalui proses alam. (sistem matahari, sistem luar angkasa, sistem reproduksi, dll).
d. **Sistem buatan manusia :** sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin disebut *human-machine system* (contoh: sistem informasi).
e. **Sistem Tertentu (*deterministic sistem*):** beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan (contoh: sistem komputer).
f. **Sistem tak tentu (*probabilistic sistem*):** sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
g. **Sistem tertutup (*close sistem*):** sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan sistem luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed* sistem (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup).
h. **Sistem terbuka (*open sistem*):** sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.2 Pengertian Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya berakhir. Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

"Informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".(Jogiyanto,2005;8).

Sedangkan definisi dari Robert A.leitch dan K.Roscoe davis sebagai berikut:

*"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi,bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan"*Jogiyanto (2005:11).

2.2.1. Nilai Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:11) mengemukakan bahwa nilai informasi ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Sedangkan menurut Tata Sutarbi (2003:27) berpendapat bahwa nilai informasi tidak mudah untuk dinyatakan dengan ukuran yang bersifat kuantitatif. Namun, nilai informasi dapat dijelaskan menurut skala relatif.

2.2.2. Kualitas Informasi

Menurut Andri Kristanto (2003:9) Suatu informasi dikatakan berkualitas bila mempunyai kriteria sebagai berikut :

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak dapat menyesatkan penerima informasi.
2. Tepat waktu, berarti informasi yang akan disampaikan kepada penerima informasi tidak boleh datang terlambat.
3. Relevan, berarti informasi mempunyai nilai manfaat bagi penerima informasi.
4. Lengkap, berarti informasi sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya atau sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen dalam suatu organisasi. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data. Sedangkan definisi dari Robert A.leitch dan K.Roscoe davis sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi ,bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan". (Jogiyanto,2005;11).

2.4. Perangkat Lunak Pendukung

Dalam membangun perangkat lunak ini penulis menggunakan perangkat lunak *Visual Basic 6.0, SQL Connector ODBC, XAMPP dan Crystal Report*.

2.4.1. Visual Basic 6.0

Visual Basic merupakan bahasa pemograman tercepat dan termudah untuk membuat suatu aplikasi dalam *Microsoft Windows*. Dengan menggunakan metode *graphical user interface (GUI), Visual Basic* memudahkan pemograman untuk berinteraksi langsung dengan elemen–elemen untuk setiap bentuk pemrograman.

Visual Basic dibuat sebagai langkah pengembangan untuk menyesuaikan *basic (beginers all-purpose simbolic inctruction code)* yang berbasis DOS yang tidak mempunyai kemampuan menggunakan metode GUI dalam basis *windows*.

Sebagai program yang berbasis *windows*, *visual basic* mempunyai kemampuan untuk berinteraksi dengan seluruh aplikasi *windows*, seperti *ms word*, *ms excel*, *ms access*, dan sebagainya. Dengan kemampuanya yang hampir tidak terbatas, *visual basic* dapat digunakan untuk semua jenis aplikasi pemrograman.

Seiring dengan perkembangan komputer, *visual basic* secara bertahap terus disempurnakan untuk mengikuti kebutuhan modernisasi yang semakin tinggi, komponen – komponen yang terdapat dalam *visual basic* adalah sebagai berikut :

a. Menu *Visual Basic*

Dalam *visual basic* terdapat menu–menu seperti dalam program aplikasi di *windows*, yang akan memudahkan user untuk berinteraksi dengan program visual basic.

b. Menu *Bar* (*Menu Built-In*)

Menu bar terdiri dari menu *file, edit view, project, format, debug, run, query, diagram, tools, add – ins, windows dan menu – help*.

c. Menu *Tool Bar*

Menu *tool bar* merupakan menu berbentuk *icon* yang berisi perintah. Setiap menu *tool bar* terdapat dalam menu utama *visual basic*.

d. Menu *Tool Box*

Menu *Tool Box* akan menampilkan standar kontrol *visual basic plus kontrol activex* dan dapat menyisipkan objeknya yang akan di tambahkan ke proyek.

2.4.2. Microsoft SQL Server 2000

Microsoft SQL Server 2000 adalah perangkat lunak *relational database management system* (RDMS) yang didesain untuk melakukan proses manipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas. *Microsoft SQL Server 2000* merupakan produk andalan *Microsoft* untuk *database server*. Kemampuannya dalam manajemen data dan kemudahan dalam pengoperasiannya membuat RDMBS ini menjadi pilihan para database administrator.

Objek-objek yang ada di dalam *Microsoft SQL Server 2000* adalah sebagai berikut:

1. Database

   Database berisi berbagai objek yang digunakan untuk mewakili menyimpan data, dan mengakses data.

2. Tabel

   Tabel berisi baris-baris atau *record data* yang saling berhubungan satu sama lain.

3. Data Diagram

   Data diagram secara grafis menampilkan database sehingga bisa memanipulasi tanpa harus menggunakan perintah *Transact-SQL*.

4. Indeks

   Indeks merupakan file-file tambahan yang dapat meningkatkan kecepatan akses baris tabel.

5. *View*

   View menyediakan cara untuk melihat data yang berbeda dengan melibatkan satu atau lebih tabel.

6. *Stored Prosedure*

   Stored prosedure merupakan program-program *Transact-SQL* yang disimpan dalam server untuk menjalankan tugas-tugas tang telah ditentukan.

7. Fungsi

   Kumpulan perintah yang mengandung *input* atau tidak menggunakan *input* baik satu atau lebih dari satu dan mengeluarkan nilai baik berupa skalar maupun tabular (berbentuk tabel).

8. *Trigger*

   Sebuah jenis prosedur yang disimpan dan dijalankan secara *event-driven* apabila operasi tertentu dilakukan pada tabel.

2.4.3. Crystal Report

Menurut Madcom (2004:10) dalam bukunya yang berjudul *Database Visual Basic 6.0* dengan *Crystal Report* menjelaskan bahwa : ”*Crystal report* merupakan program khusus untuk membuat laporan yang terpisah dengan *Visual Basic 6.0* tetapi keduanya dapat dihubungkan”.

Crystal Report merupakan salah satu produk dari *Seagate Software* yang menangani perkembangan teknologi penyajian laporan. *Crystal report* merupakan program khusus untuk membuat laporan yang terpisah dengan program *Microsoft Visual Basic 6.0* tetapi keduanya dapat dihubungkan (*Linkage*).Mencetak dengan *Crystal Report* hasilnya lebih baik dan lebih mudah karena pada *Crystal Report* banyak tersedia objek-objek maupun komponen yang mudah digunakan.

2.5. Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan terdiri dari pengertian jaringan komputer, jenis-jenis jaringan komputer, topologi jaringan komputer, fungsi jaringan komputer dan manfaat jaringan komputer.

2.5.1. Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah kumpulan dari sejumlah perangkat berupa komputer, *hub*, *switch*, *router*, atau perangkat jaringan lainnya yang terhubung dengan menggunakan media komunikasi tertentu (Wagito: 2005).

2.5.2. Fungsi Jaringan Komputer

1. Jaringan *Client-Server*

Server adalah komputer yang menyediakan fasilitas bagi komputer-komputer lain didalam jaringan dan *client* adalah komputer-komputer yang menerima atau menggunakan fasilitas yang disediakan oleh *server*.

Secara mudah, *client* adalah komputer yang bukan *server*. Jika *server* menyediakan *file*, sumberdaya, layanan tertentu, maka *client* adalah komputer yang meminta *file*, sumberdaya, atau layanan dari *server*.

Keunggulan :

a. Kecepatan akses lebih tinggi karena penyediaan fasilitas jaringan dan pengelolaannya dilakukan secara khusus oleh satu komputer (*server*) yang tidak dibebani dengan tugas lain sebagai *workstation.*
b. Sistem keamanan dan administrasi jaringan lebih baik, karena terdapat seorang pemakai yang bertugas sebagai administrator jaringan, yang mengelola administrasi dan sistem keamanan jaringan.
c. Sistem *backup* data lebih baik, karena pada jaringan *client-server backup* dilakukan terpusat di *server*, yang akan mem*backup* seluruh data yang digunakan di dalam jaringan.

Kelemahan :

a. Biaya operasional relatif lebih mahal.
b. Diperlukan adanya satu komputer khusus yang berkemampuan lebih untuk ditugaskan sebagai *server*.

c. Kelangsungan jaringan sangat tergantung pada *server*. Bila *server* mengalami gangguan maka secara keseluruhan jaringan akan terganggu.

2. Jaringan *Peer to peer*.

Dalam sebuah jaringan *peer to peer* tidak terdapat *server* maupun *client*. Jadi artinya setiap komputer yang terhubung ke dalam jaringan memiliki tingkatan yang sama.

2.5 Tipe-Tipe Jaringan Komputer

1. LAN (*Local Area Network*)

Local area network adalah jaringan lokal atau jaringan *private* yang ada dalam satu gedung atau dalam satu ruangan. LAN biasa di gunakan untuk jaringan kecil yang menggunakan satu *resource* secara bersama-sama, misalnya penggunaan printer secara bersama-sama, penggunaan media penyimpanan secara bersama, dan lain-lain.

2. MAN (*Metropolitan Area Network*)

Jaringan ini lebih luas dari jaringan LAN dan menjangkau antar wilayah dalam satu provinsi. Jaringan MAN menghubungkan jaringan-jaringan kecil yang ada, seperti LAN yang menuju pada lingkungan area yang lebih besar.

3. WAN (*Wide Area Networks*)

WAN adalah jaringan antara komputer yang lebih luas dari LAN dan MAN. Ruang lingkupnya biasanya sudah menggunakan sarana Satelit ataupun kabel bawah laut.

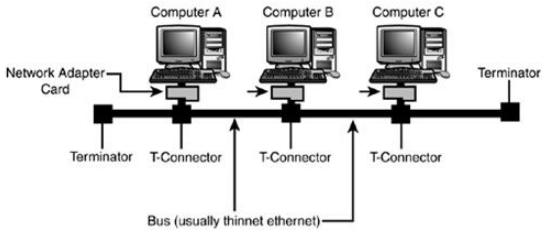
2.5.1. Topologi Jaringan

Topologi jaringan adalah, hal yang menjelaskan hubungan geometris antara unsur-unsur dasar penyusun jaringan, yaitu *node, link,* dan *station*. Topologi jaringan dapat dibagi menjadi 5 kategori utama seperti di bawah ini.

Berdasarkan topologi, jaringan komputer dapat dibedakan yaitu:

1) **Topologi Bus**

   Pada topologi Bus, kedua unjung jaringan harus diakhiri dengan sebuah terminator. *Barel connector* dapat digunakan untuk memperluasnya. Jaringan hanya terdiri dari satu saluran kabel yang menggunakan kabel BNC.



Gambar 2.1 Topologi Bus

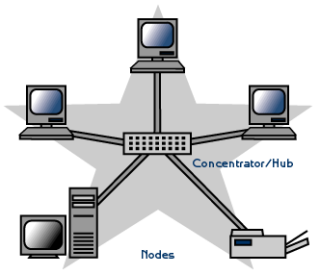
[Sumber : http://annisapraditaramadhani.blogspot.com/2011/03/topologi-bus.html]

2) **Topologi *Star* (bintang)**

   Topologi bintang atau yang lebih sering disebut dengan topologi *star*. Pada topologi ini kita sudah menggunakan bantuan alat lain untuk mengkoneksikan jaringan komputer. Contoh alat yang di pakai disini adalah *hub, switch,* dll.

   Keuntungan dari topologi ini sangat banyak sekali diantaranya memudahkan admin dalam mengelola jaringan, memudahkan dalam

penambahan komputer atau terminal, kemudahan mendeteksi kerusakan dan kesalahan pada jaringan. Tetapi dengan banyaknya kelebihan bukan dengan artian topologi ini tanpa kekurangan. Kekurangannya diantaranya pemborosan terhadap kabel, kontrol yang terpusat pada *hub* terkadang jadi permasalahan kritis kalau seandainya terjadi kerusakan pada *hub* maka semua jaringan tidak akan bisa di gunakan.

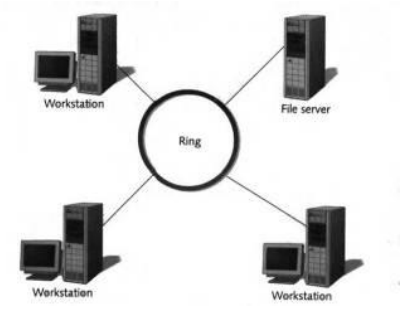


Gambar 2.2 Topologi *Star*

[Sumber : http://m3glynet.blogspot.com/2011/06/topologi-star.html]

3) Topologi *Ring* (cincin)

Topologi cincin atau yang sering disebut dengan *ring topologi* adalah topologi jaringan dimana setiap komputer yang terhubung membuat lingkaran.

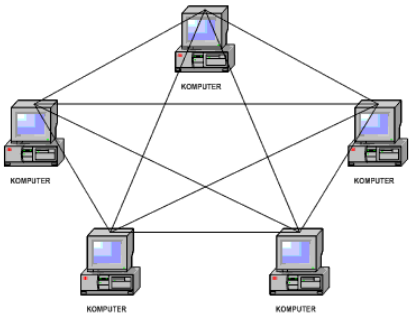


Gambar 2.3 Topologi *Ring* (cincin)

[Sumber : http://shiro15.wordpress.com/2010/10/08/topologi-jaringan-komputer/]

4) Topologi mesh

Topologi mesh adalah suatu bentuk hubungan antar perangkat dimana setiap perangkat terhubung secara langsung ke perangkat lainnya yang ada di dalam jaringan.

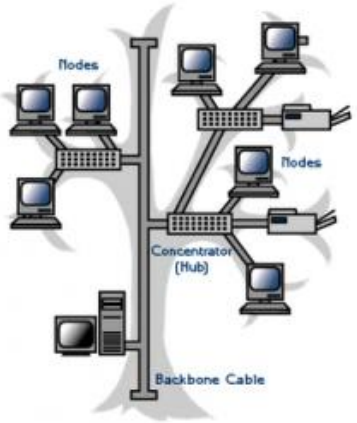


Gambar 2.4 Topologi Mesh

[Sumber : http://jellajeje.blogspot.com/2010/10/topologi-mesh-topologi-tree-dan-voip.html]

5) Topologi *Tree* (pohon)

Topologi pohon atau di sebut juga topologi hirarki dan bisa juga disebut topologi bertingkat merupakan topologi yang bisa di gunakan pada jaringan di dalam ruangan kantor yang bertingkat.

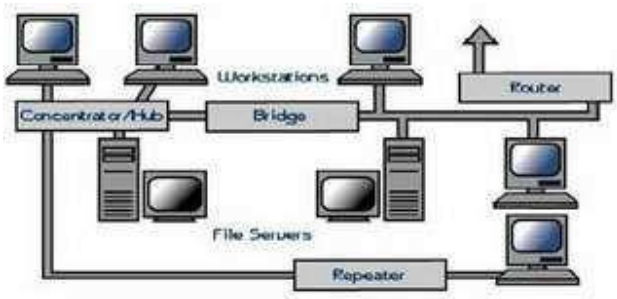


Gambar 2.5 Topologi *Tree* (pohon)

[Sumber : http://shiro15.wordpress.com/2010/10/08/topologi-jaringan-komputer/]

6) Topologi linier

Jaringan komputer dengan topologi linier biasa disebut dengan topologi linier bus, layout ini termasuk *layout* umum. Satu kabel utama menghubungkan tiap titik koneksi (komputer) yang dihubungkan dengan konektor yang disebut dengan *T Connector* dan pada ujungnya harus diakhiri dengan sebuah terminator.



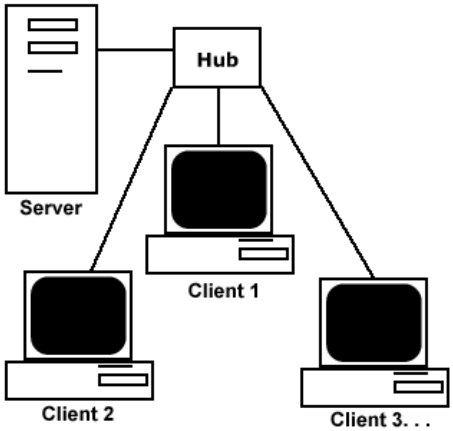
Gambar 2.6 Topologi Linier

[Sumber : http://mheethaa15.wordpress.com/2009/01/14/topologi-linier/]

2.4.1. Pengertian *Client/Server*

Sistem *client/server* mempunyai dua komponen utama yaitu komputer *client* dan komputer *server*. Server merupakan komputer induk yang melakukan pemrosesan terbanyak untuk memenuhi permintaan-permintaan dari komputer *client* dan bertindak sebagai *server database* yang menyimpan data. *Client* yaitu komputer atau *workstasion* yang melakukan pengiriman permintaan-permintaan data pada *server* kemudian menampilkan data tersebut pada *interface* aplikasi yang dimilikinya. Selain itu *client* juga mempunyai kemampuan untuk mengubah atau menghapus data itu.

Beberapa komputer di*set-up* sebagai *server* yang memberikan sumber daya (*resource*) dari jaringan : printer, modem dan saluran lainnya kepada komputer lain yang dikoneksi ke jaringan yang berfungsi sebagai *client.*



Gambar 2.7 *Client Server*

[Sumber : http://dwexxuty.blogspot.com/2011/04/client-server.html]

2.6 Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat yang didapat dalam membangun jaringan komputer, yaitu :

1) ***Sharing resources***

   Sharing resources bertujuan agar seluruh program, peralatan atau peripheral lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi maupun pengaruh dari pemakai.

2) **Media Komunikasi**

   Jaringan komputer memungkinkan terjadinya komunikasi antar pengguna, baik untuk *teleconference* maupun untuk mengirim pesan atau informasi yang penting lainnya.

3) Integrasi Data

Jaringan komputer dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat, karena setiap proses data tidak harus dilakukan pada satu komputer saja, melainkan dapat didistribusikan ke tempat lainnya.

4) Pengembangan dan Pemeliharaan

Pengembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya, karena setiap pembelian komponen seperti printer, maka tidak perlu membeli printer sejumlah komputer yang ada tetapi cukup satu buah karena printer itu dapat digunakan secara bersama – sama. Jaringan komputer juga memudahkan pemakai dalam merawat *hard disk* dan peralatan lainnya.

5) Keamanan Data

Sistem jaringan komputer dapat memberikan perlindungan terhadap data. Karena pemberian dan pengaturan hak akses kepada para pemakai, serta teknik perlindungan terhadap harddisk sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif.

6) Sumber Daya Lebih Efisien dan Informasi Terkini

Dengan pemakaian sumber daya secara bersama – sama, akan mendapatkan hasil yang maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu data atau informasi yang diakses selalu terbaru, karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat segera langsung diketahui oleh setiap pemakai.

2.7 *Commanditaire Vennontschap (CV)*

Commanditaire Vennontschap (Persekutuan kommaditer) adalah suatu perusahaan yang didirikan oleh satu atau beberapa orang secara tanggung menanggung, bertanggung jawab, secara seluruhnya atau secara solider dengan satu orang atau lebih sebagai pelepas uang.

2.8 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangakan rencana-rencana strategis yang di arahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan, 1991). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

Sistem Informasi Penjualan adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai penjualan.

2.9 Pengertian Sistem Informasi Persediaan Barang

Persediaan barang adalah barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau memproduksi barang-barang yang akan dijual. Sistem Informasi

Persediaan Barang adalah struktur interaksi manusia, peralatan, metode-metode dan kontrol-kontrol yang disusun mencapai tujuan berikut:

a. Mendukung rutinitas kerja dalam suatu bagian didalam suatu perusahaan.
b. Mendukung pembuatan keputusan untuk personil-personil yang mengatur gedung dan bagian kontrol persediaan.
c. Mendukung persiapan laporan-laporan internal dan laporan eksternal.