BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Berikut adalah pembahasan mengenai konsep dasar sistem yang meliputi pengertian, karakteristik dan klasifikasi.

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut Robert G. Murdic dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi karangan Al - Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 3) bahwa Sistem adalah sebagai seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Sedangkan pengertian sistem menurut Gerald. J dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi yang ditulis Al - Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 3) bahwa sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, bekumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Berdasarka pengertian sistem di atas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem adalah suatu kumpulan elemen-elemen dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan memiliki suatu tujuan bersama.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 3) di dalam bukunya Analisis dan Desain Sistem Informasi menjelaskan bahwa suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu diantaranya :

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerjasama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat terdiri dari beberapa sub sistem atau sub bagian, dimana setiap sub sistem tersebut memiliki fungsi khusus dan akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem bersifat menguntungkan dan juga merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, jika tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lainnya melalui penghubung. Suatu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem lainnya membentuk suatu kesatuan.

5. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal *maintenance input* energi yang dimasukan supaya supaya sistem dapat berjalan.

6. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk sub sistem yang lainnya.

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka sistem tidak akan ada. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya. Sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang akan dihasilkan.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 6) dalam bukunya Analisis dan Desain Sistem Informasi menjelaskan bahwa sistem dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa sudut pandang diantaranya :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologi, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem operasi, sistem penjualan, dan lain sebagainya.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam tidak dibuat oleh manusia (ditentukan dan tunduk kepada kehendak sang pencipta alam). Misalnya sistem perputaran bumi, sistem pergantian siang dengan malam, sistem kehidupan umat manusia. Sistem buatan masusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusiayang melibatkan interaksi manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*. Sistem informasi merupakan contoh *man-machine system*. Karena menyangkut pengunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

Sistem tertentu *(deterministic system)* beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi

dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan dan relatif stabil/konstan dalam jangka waktu yang lama.

4. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada turut campur tangan dari pihak luarnya, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup hanya ada hanya *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lain.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Berikut adalah konsep dasar informasi yang meliputi pengertian, kualitas dan nilai informasi bagi pengguna.

2.2.1. Pengertian Informasi

Informasi bersumber dari data. Data adalah deskripsi dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi (*the description of things and events that we face*). Informasi diperoleh setelah data-data mentah diproses atau diolah.

Menurut Gordon. B. Davis dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi yang ditulis Al - Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 8) Informasi adalah

data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang.

Menurut Raymon McLeod dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi yang ditulis Al - Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 9) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya

Berdasarkan pengertian informasi di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan satu atau beberapa data yang memiliki arti dan manfaat.

2.2.2. Kualitas Informasi

Kualitas informasi (*quality of information*) dipengaruhi oleh hal-hal berikut.

1. Relevan (*relevancy*)

Informasi yang berkualitas akan mampu menunjukkan benamg merah relevansi kejadian masa lalu, hari ini, dan masa depan sebagai bentuk aktivitas yang kongkrit dan mampu dilaksanakan, dan dibuktikan oleh siapa saja.

2. Akurat (*accuracy*)

Informasi dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi tersebut telah tersampaikan (*Completeness*), seluruh pesan telah benar/sesuai (*Correctness*), serta pesan yang disampaikan sudah lengkap atau hanya sistem yang diingnkan oleh user (*Security*).

3. Tepat Waktu (*timeliness*)

Berbagai proses dapat diselesaikan dengan tepat waktu, laporan-laporan yang dibutuhkan dapat disampaikan tepat waktu.

4. Ekonomis (*economy*)

Informasi yang dihasilkan mempunyai daya jual yang tinggi, serta biaya operasioanl untuk menghasilkan informasi tersebut minimal, informasi tersebut juga mampu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.

5. Efisien (*efficiency*)

Informasi yang berkualitas memiliki sintaks ataupun kalimat yang sederhana, namun memberikan makna dan hasil yang mendalam.

6. Dapat Dipercaya (*reliability*)

Informasi tersebut berasal dari sumber yang dapat dipercaya. Sumber tersebut juga telah teruji tingkat kejujurannya.

2.2.3. Nilai Informasi

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Al - Bahra Bin Ladjamudin (2005 : 14) dalam bukunya Analisis dan Desain Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut.

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.

2.4. Arsitektur Aplikasi

Pada Arsitektur Aplikasi dijelaskan mengenai definisi jaringan komputer, tipe-tipe jaringan komputer, topologi jaringan komputer dan manfaat jaringan komputer.

2.4.1. Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Abdul Kadir (2003 : 346) dalam bukunya Pengenalan Sistem Informasi, yang disebut jaringan computer (*computer network*) atau sering disingkat jaringan saja adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data.

2.4.2. Tipe-Tipe Jaringan Komputer

Budhi Irawan (2005 : 19) dalam bukunya Jaringan Komputer menjelaskan bahwa jaringan komputer dapat dibedakan berdasarkan cakupan geografisnya. Ada empat kategori utama jaringan komputer yaitu :

1. LAN (*Local Area Network*)

Local Area Network (LAN) adalah jaringan yang digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer dalam suatu area yang kecil, misalnya di dalam suatu gedung perkantoran atau kampus. Jarak antara komputer yang dihubungkan bisa mencapai 5 sampai 10 km. Suatu LAN biasanya bekerja pada kecepatan mulai 10 Mbps sampai 100Mbps.

2. MAN (*Metropolitan Area Network*)

Metropolitan Area Network (MAN) adalah jaringan yang menghubungkan beberapa jaringan komputer dalam wilayah yang lebih luas, cakupannya meliputi suatu kota. MAN menghubungkan LAN-LAN yang lokasinya berjauhan. Jangkauan MAN bisa mencapai 10 km sampai beberapa ratus km. Suatu MAN biasanya bekerja pada kecepatan 1,5 sampai 150 Mbps.

3. WAN (*Wide Area Network*)

WAN (*Wide Area Network*) dirancang untuk menghubunkan komputer-komputer yang terletak pada suatu cakupan geografis yang luas, seperti hubungan dari satu kota ke kota lain di dalam suatu negara. Cakupan WAN bisa meliputi 100 km sampai 1.000 km dan kecepatan antar kota bervariasi antara 1,5 Mbps sampai 2,4 Gbps

4. GAN (*Global Area Network*)

GAN (*Global Area Network*) merupakan suatu jaringan yang menghubungkan negara-negara di seluruh dunia. Kecapatan GAN bervariasi mulai dari 1,5 Mbps sampai dengan 100 Gbps dan cakupannya mencapai ribuan kilometer. Contoh yang sangat baik dari GAN adalah *internet*.

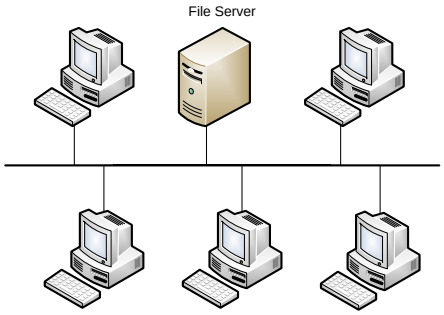
2.4.3. Topologi Jaringan Komputer

Menurut Budhi Irawan (2005 : 25) dalam bukunya Jaringan Komputer, Topologi secara fisik dari suatu jaringan lokal adalah merujuk kepada konfigurasi kabel, komputer dan perangkat laninnya.

Berikut ini merupakan tipe – tipe utama topologi fisik yang digunakan di dalam jaringan lokal diantaranya :

1. Topologi *Linear Bus* (Garis Lurus)

Topologi *Linear Bus* (Garis Lurus) terdiri dari satu jalur kabel utama dimana pada masing-masing ujungnya diberikan sebuah *terminator.* Semua *node* pada jaringan (*file server, workstation,* dan perangkat lainnya*)* terkoneksi pada sebuah kabel utama (*backbone*). Kelebihan topologi *Linear Bus* adalah mudah dalam mengkonfigurasi komputer atau perangkat lain ke dalam sebuah kabel utama(*backbone*). Kelemahan dari topologi *Linear Bus* ini adalah seluruh jaringan akan mati jika ada kerusakan pada kabel utama (*backbone*).



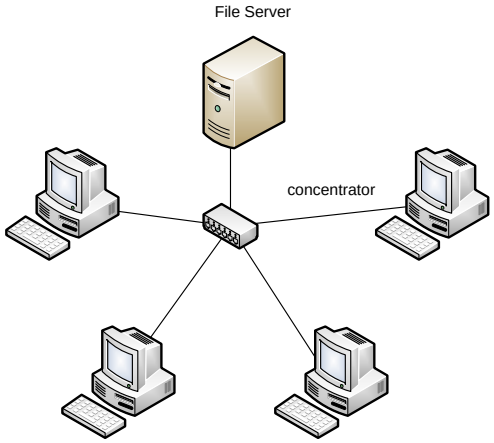
Gambar 2.1 Topologi *Linear Bus*

[Sumber : Budhi Irawan, 2005, Jaringan Komputer , Graha Ilmu, Yogyakarta]

2. Topologi *Star* (Bintang)

Pada topologi *Star*, setiap *nodes* (*server, workstation,* dan perangkat lainnya) terkoneksi ke jasingan melewati sebuah *concentrator*. Kelebihan dari topologi tipe *Star* ini adalah apabila terdapat gangguan di suatu jalur kabel maka gangguan hanya akan terjadi dalam komunikasi antara *workstation* yang

bersangkutan dengan *server*, dan tidak gangguan jaringan lainnya. Kelemahan dari topologi *star* adalah membutuhkan kabel yang lebih banyak dibandingkan dengan topologi lainnya.



Gambar 2.2 Topologi *Star*

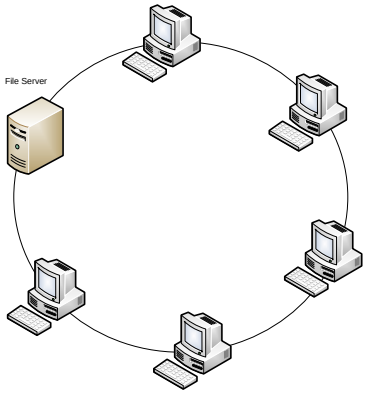
[Sumber : Budhi Irawan, 2005, Jaringan Komputer , Graha Ilmu, Yogyakarta]

3. Topologi *Ring* (cincin)

Di dalam topologi *Ring* menggunakan teknik konvigurasi yang sama dengan topologi *star* tetapi pada topologi ini terlihat bahwa jalur media transmisi menyerupai suatu lingkaran tertutup menyerupai cincin (lingkaran). Tiap *workstation* ataupun *server* akan menerima dan melewatkan informasi dari satu komputer ke komputer lain, bila alamat – alamat yang dimaksud sesuai maka informasi diterima dan bila tidak informasi akan dilewatkan.

Kelebihan dari topologi *Ring* adalah tidak terjadinya *collision* atau tabrakan pengiriman data seperti pada topologi *Linear Bus*, karena hanya satu *node* dapat mengirimkan data pada suatu saat. Kelemahan dari topologi ini adalah setiap *node*

dalam jaringan akan selalu ikut serta mengelola informasi yang dilewatkan dalam jaringan, sehingga bila terdapat gangguan di suatu *node* maka seluruh jaringan akan terganggu.

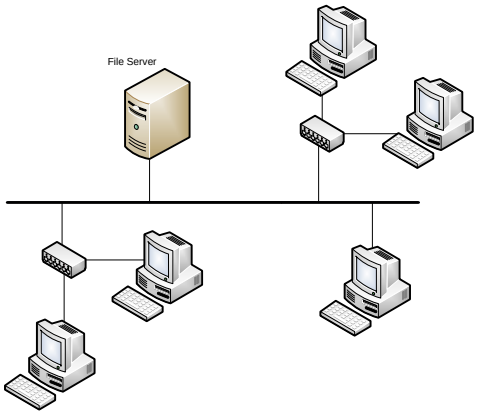


Gambar 2.3 Topologi *Ring*

[Sumber : Budhi Irawan, 2005, Jaringan Komputer , Graha Ilmu, Yogyakarta]

4. Topologi *Tree* (Pohon)

Topologi model ini merupakan perpaduan antara topologi *Bus* dan *Star*, yang mana terdiri dari kelompok-kelompok dari *workstation* dengan konfigurasi *star* yang terkoneksi ke kabel utama yang menggunakan topologi *bus*. Topologi ini memungkinkan untuk pengembangan jaringan yang telah ada, dan memungkinkan untuk mengkonfigurasi jaringan sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 2.4 Topologi *Tree*

[Sumber : Budhi Irawan, 2005, Jaringan Komputer , Graha Ilmu, Yogyakarta]

2.4.4. Model Hubungan *Client – Server*

Menurut Budi Irawan (2005 : 30) bahwa model hubungan *Client-Server* memungkinkan jaringan untuk mensentralisasi fungsi dan aplikasi kepada satu atau dua *dedicated file server*. *workstation* yang berdiri sendiri dapat mengambil sumber daya yang ada pada *file server*. Model hubungan ini menyediakan mekanisme untuk menginterasikan seluruh komponen yang ada di jaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersama-sama memakai sumber daya pada *file server*.

Kelebihan model hubungan *Client Server* yaitu sistemnya terpusat, skalabilitas yaitu kemampuan untuk meningkatkan kinerja sistem secara berangsur-angsur, fleksibel, teknologi baru dengan mudah terintegrasi ke dalam sistem, keseluruhan komponen (*client/network/server*) dapat bekerja bersama. Disamping itu juga *Client* S*erver* memiliki kekurangan yaitu membutuhkan biaya yang mahal untuk investasi *dedicated file server*, berketergantungan dimana ketika server jatuh maka mengakibatkan keseluruhan operasi pada jaringan akan jatuh pula.

2.5. Perangkat Lunak Pendukung

Berikut adalah pengenalan tentang perangkat lunak pendukung, yaitu perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Adapun perangkat lunak pendukungnya adalah Microsoft Visual Basic 6.0, Crystal Reports 8.5 dan Microsoft SQL Server 2000.

2.5.1. Visual Basic 6.0

Visual Basic pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer berbasis Windows. Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Visual Basic (yang sering juga disebut dengan VB) selain disebut sebagai sebuah bahasa pemrograman, juga disebut sebagai sarana (*tool*) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasiskan *Windows*. Beberapa kemampuan atau manfaat dari Visual Basic di antaranya seperti :

1) Untuk membuat program aplikasi berbasis *Windows*.
2) Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti misalnya kontrol *ActiveX, file help*, aplikasi *internet*, dan sebagainya.
3) Menguji program (*debugging*) dan menghasilkan program akhir berakhiran EXE yang bersifat *executable* atau dapat langsung dijalankan.

Di dalam lingkungan Visual Basic, terdapat berbagai macam komponen, yaitu :

1. *Menubar*

Menubar adalah tempat dimana seluruh perintah (menu) ditempatkan secara hirarki, yaitu ***Menu*** > ***Sub menu*** > ***Sub-sub menu***.

2. *Toolbar*

Toolbar adalah tempat sekumpulan *tool* yang mewakili suatu perintah tertentu dari Visual Basic

3. *Toolbox*

Toolbox berada di sebelah kiri tampilan, terdiri dari beberapa ikon untuk membuat kontrol dalam Form.

4. *Form*

Form disebut juga GUI (*Graphical User Interface*), adalah sebuah objek yang digunakan untuk menempatkan objek-objek dari *Toolbox.*

5. Jendela *Project*

Jendela *Project* adalah sebuah area yang menampung *project* dan *form.*

6. Jendela *Code*

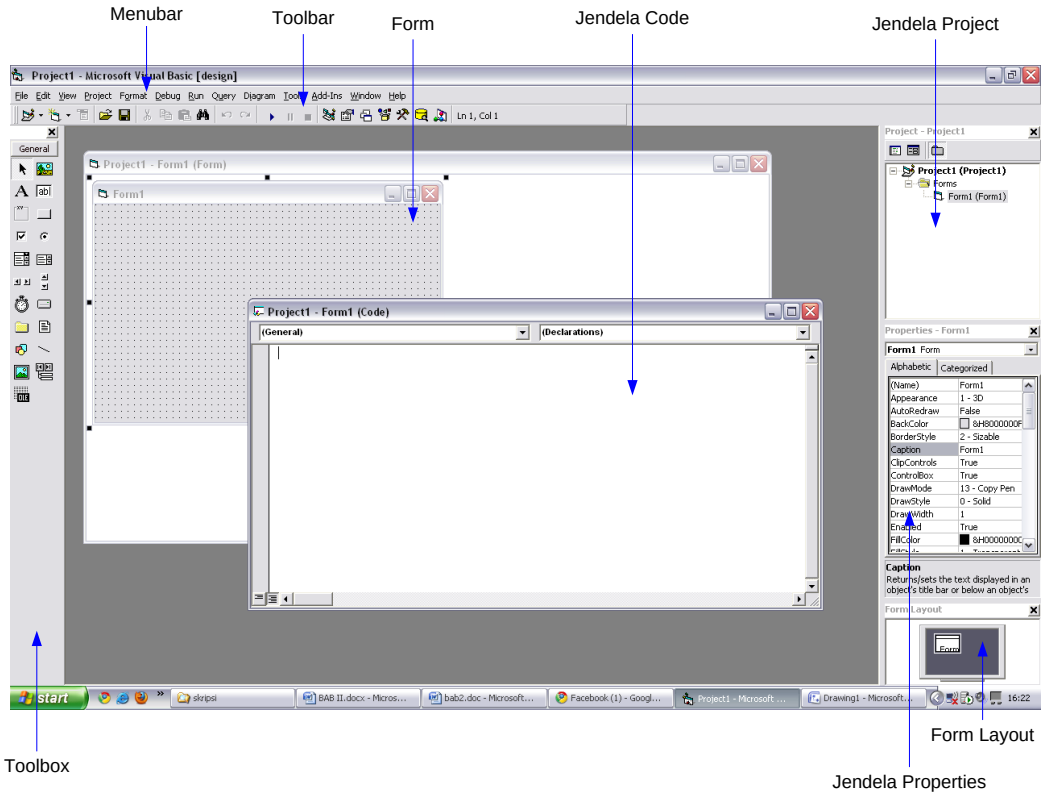
Jendela *Code* adalah suatu tempat untuk menempatkan atau memberikan kode/perintah pada objek terpilih.

7. Jendela *Properties*

Jendela *properties* adalah sebuah area yang digunakan untuk memodifikasiobjek.

8. *Form Layout*

Panel ini digunakan untuk mengatur posisi form ketika aplikasi pertama kali ditampilkan.



Gambar 2.5 Komponen Visual Basic

2.5.2. SQL Server 2000

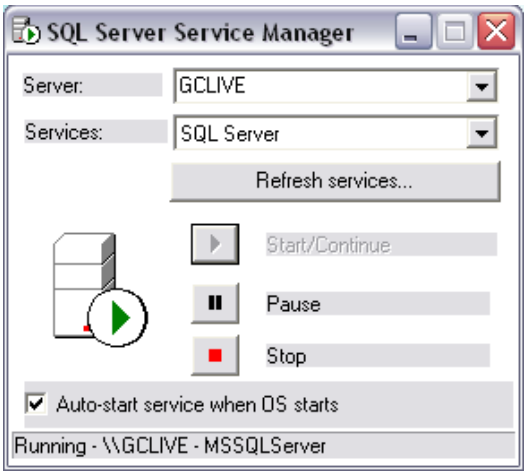
SQL Server diawali dari kerja sama antara Microsoft dengan Sysbase. SQL Server diperkenalkan pada tahun 1998 versi beta dari Ashton-Tate/Microsoft SQL yang dijalankan pada OS/2 diluncurkan. Dengan adanya Windows NT, muncul inisiatif untuk membangun SQL Server versi Windows NT sehingga dihasilkan Microsoft SQL Server versi 4.2 untuk *platform* Windows NT. Kerjasama dengan Sybase masih berlanjut dan diluncurkan SQL Server 6.0 pada tahun 1995 dan setahun kemudian SQL Server versi 6.5 diluncurkan.

SQL Server 6.5 memperbarui kemampuan transaksi dan menjadi produk database client/server yang banyak dipakai pada platform Windows NT. Untuk

memenuhi kebutuhan pengguna yang makin meningkat, maka SQL Server perlu didisain ulang dan kerjasama dengan Sybase dihentikan. Kemudian pada tahun 1999 Microsoft SQL Server 7.0 dirilis yang difokuskan pada tiga area yaitu : *easy to use, scalability* dan data *warehousing*. Pada tahun 2000, kemudian Microsoft meluncurkan SQL Server 2000.

1. Service Manager

Utilitas Service Manager dipakai untuk menjalankan (start) atau memberhentikan (*stop* dan *pause*) komponen-komponen server.



Gambar 2.6 SQL Server Service Manager

2. Enterprise Manager

Enterprise Manager adalah alat bantu administratif yang bersifat *Graphical User Interface* (GUI). Hal-hal yang dapat kita lakukan melalui Enteprise Manager adalah :

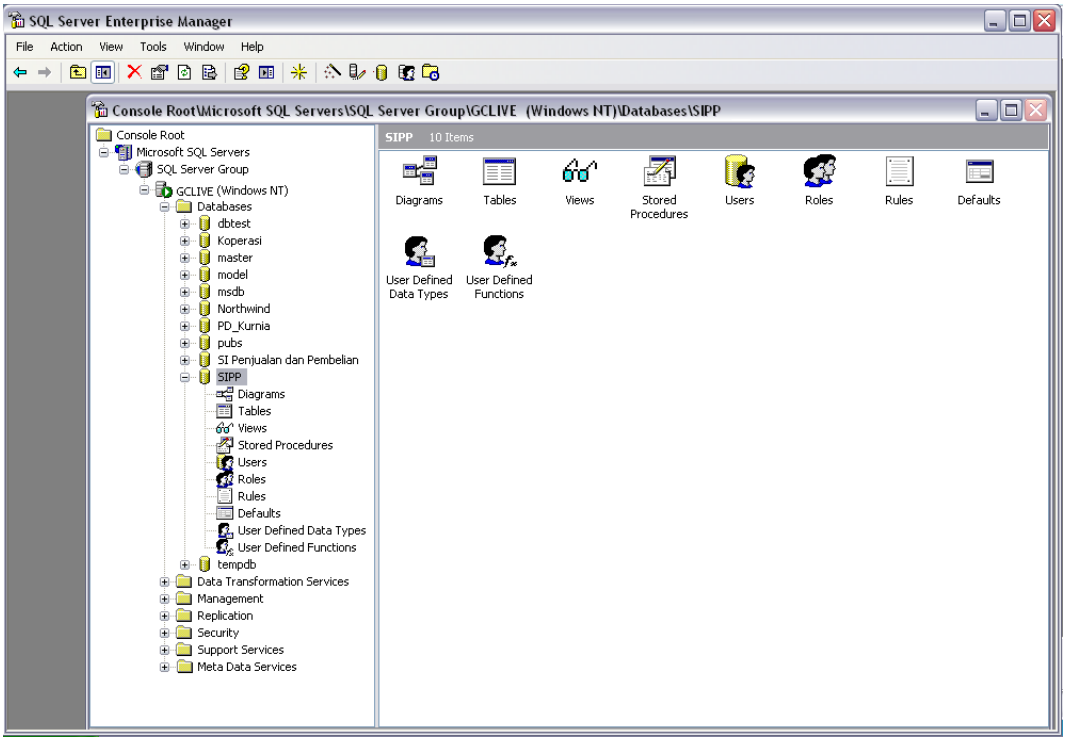
1) Mendefinisikan kelompok-kelompok server yang menjalankan SQL Server,

2) Mendaftarkan sebuah server ke dalam sebuah *group*,

3) Membuat database, objek, login user, dan hak-hak pada setiap server,

4) Memanggil Query Analyzer untuk membuat dan mengeksekusi perintah SQL,

5) Memanggil berbagai wizard yang tersedia.



Gambar 2.7 SQL Server Enterprise Manager

2.5.3. Crystal Report 8.5

Crystal Reports adalah piranti standar untuk pembuatan laporan pada sistem operasi Windows, dimana cetakan/templete laporan yang dihasilkan dapat disertakan pada banyak bahasa pemrograman, untuk memudahkan crystal report disingkat CR. CR versi 8.5 dilunjurkan pada tahun 2001 (tahun peluncuran

didasarkan pada tahun file User's Guiode), maka dapat diperkirakan versi pertama CR diluncurkan pada tahun 1990-1992 dengan pola hitungan setiap versi membutuhkan waktu 1 tahun.

2.6. Metode Pendekatan Sistem

Terdapat dua metode pendekatan sistem yang saat ini sering digunakan yaitu dengan menggunakan pendekatan objek dan pendekatan terstruktur. Metode terstruktur lebih menekankan pada aliran data serta aliran dokumen pada suatu sistem dalam melakukan analisis. Metode pendekatan terstruktur. mudah dipahami dan mudah digunakan artinya metode ini mudah dimengerti, selain itu metode terstruktur telah banyak digunakan dalam pengembangan sistem informasi.

2.7. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem digunakan untuk merancang suatu sistem yang dimulai sebelum perancangan sistem yang diinginkan. Metode pengembangan sistem adalah metode *prototype.*

2.7.1 Metode *Prototype*

Paradigma *prototype* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perancangan kilat. Roger S. Pressman (2002 : 40).

Terdapat 3 tahapan dalam metode *prototype* yaitu :

a) Mendengarkan Pelanggan

Prototyping paradigma dimulai dengan pengumpulkan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengarkan keluhan dari pelanggan.

b) Merancang dan Membuat Prototype

Pada tahapan ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

c) Uji coba

Pada tahapan ini, *prototype* dari sistem di uji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembang kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *prototype* yang ada.

2.8. Pengertian Kasus yang Dianalisis

Berikut ini adalah beberapa pengertian yang berhubungan dengan kasus yang dianalisis pada penelitian yang ditulis oleh penulis.

2.8.1. Pengertian Persediaan

Menurut Przwirosentono (2001), persediaan adalah kekayaan lancar yang terdapat dalam perusahaan dalam bentuk persediaarr bahan mentah (bahan baku / material), barang setengah jadi dan barang dalam proses.

Persediaan adalah bagian utama dari modal kerja, merupakan aktiva yang pada setiap saat mengalami perubahan (Gitosudarmo, 2002)

2.8.2. Pengertian Bahan Baku

Menurut Mulyadi (1986 : 118) bahan baku adalah bahan yang membentuk bagian integral produk jadi. Bahan baku yang diolah dalam perusahaan manufaktur dapat diperoleh dari pembelian lokal, pembelian import atau dari pengolahan sendiri. Adapun jenis-jenis bahan baku menurut Gunawan Adisaputro dan Marwan Asri (1982 : 185) terdiri dari :

1. Bahan baku langsung (direct material)

   Bahan baku langsung adalah semua bahan baku yang merupakan bagian daripada barang jadi yang dihasilkan. Biaya yang dikeluarkan untuk membeli bahan mentah langsung ini mempunyai hubungan yang erat dan sebanding dengan jumlah barang jadi yang dihasilkan

2. Bahan baku tak langsung (indirect material)

   Bahan baku tak langsung adalah bahan baku yang ikut berperanan dalam proses produksi, tetapi tidak secara langsung tamapak pada barang jadi yang dihasilkan. Seandainya barang jadi yang dihasilkan adalah meja dan kursi maka kayu merupakan bahan baku langsung, sedangkan paku dan plamir merupakan bahan mentah tak langsung.

2.8.3. Pengertian Pembelian

Istilah purchasing atau pembelian sinonim dengan procurement atau pengadaan barang. Berikut adalah definisi procurement menurut Bodnar dan Hopwood (2001:323), yaitu : “Procurement is the business process of selecting a

source, ordering, and acquiring goods or services". Pendapat tersebut kurang lebih mempunyai arti : bahwa pengadaan barang adalah proses bisnis dalam memilih sumber daya-sumber daya, pemesanan dan perolehan barang atau jasa.

Brown dkk. (2001:132) mengatakan bahwa secara umum pembelian bisa didefinisikan sebagai : "managing the inputs into the organization's transformation (production process)". Pendapat tersebut kurang lebih mempunyai arti bahwa pembelian merupakan pengelolaan masukan ke dalam proses produksi organisasi.

2.8.4. Pengertian Produksi

Produksi adalah upaya atau kegiatan untuk menambah nilai pada suatu barang. Arah kegiatan ditujukan kepada upaya-upaya pengaturan yang sifatnya dapat menambah atau menciptakan kegunaan (utility) dari suatu barang atau mungkin jasa. untuk melaksanakan kegiatan produksi tersebut tentu saja perlu dibuat suatu perencanaan yang menyangkut apa yang akan diproduksi, berapa anggarannya dan bagaimana pengendalian / pengawasannya.

Bahkan harus perlu difikirkan, kemana hasil produksi akan didistribusikan, karena pendistribusian dalam bentuk penjualan hasil produksi pada akhirnya merupakan penunjang untuk kelanjutan produksi. Pada hakikatnya kegiatan produksi akan dapat dilaksanakan bila tersedia faktor-faktor produksi, antara lain yang paling pokok adalah berupa orang / tenaga kerja, uang / dana, bahan-bahan baik bahan baku maupun bahan pembantu dan metode.