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 system 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 system 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 system 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.

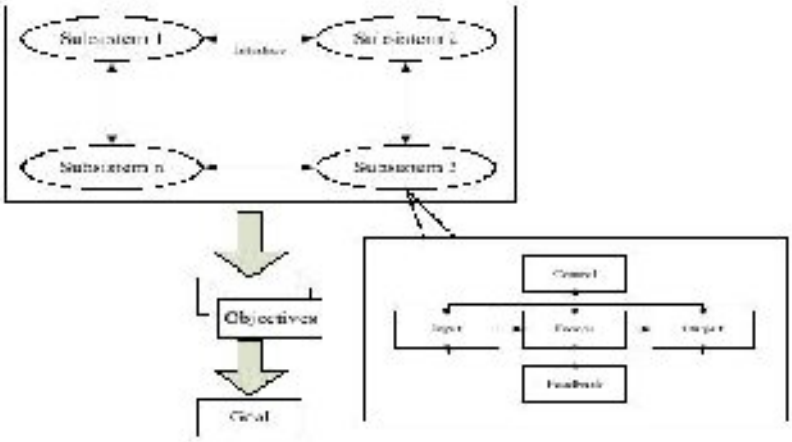
9. Mempunyai kendali (*control*)

   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]

2.2 Pengertian Database

Menurut Connoly and Begg (2002, p14), *database* adalah kumpulan data-data yang saling berhubungan satu sama lain yang digunakan secara bersama-sama dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi perusahaan atau organisasi.

Menurut McLeod and Schell (2007, p181), *database* adalah kumpulan dari semua sumber daya berbasis komputer organisasi dan *database*, hubungan antara data dalam *database*, dan juga form dan laporan yang bersinggungan dengan *database*.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, maka *database* adalah kumpulan semua data-data yang saling berhubungan antara data yang satu dengan data yang lain

yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi perusahaan atau organisasi.

2.3. Sistem Informasi Manajemen (SIM)

Menurut Edhy Sutanta (2003:10) “Sistem Informasi Manajemen merupakan kumpulan subsitem yang saling berhubungan, berkumpul bersamasama 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.

2.4 Sistem Manajemen Warehouse

Menurut Stuart Emmett (2005) Manajemen Warehouse dirancang bertujuan untuk mengontrol kegiatan pergudangan. Yang diharapkan dari pengontrolan ini adalah terjadinya pengurangan biaya-biaya yang ada di dalam gudang,

pengambilan dan pemasukan barang ke gudang yang efektif dan efisien, serta kemudahan dan keakuratan informasi stock barang di gudang. Sistem informasi mengenai manajemen pergudangan ini sering disebut dengan *Warehouse Management System* (WMS).

1. Pengertian Gudang

   Gudang adalah suatu tempat yang digunakan untuk menyimpan barang baik *raw material*, barang work in process atau finished good. Dari kata gudang maka didapatkan istilah pergudangan yang berarti merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan gudang. Menurut Holy Icun Yunarto dan Martinus Getty Santika (2005) kegiatan tersebut dapat meliputi kegiatan *movement* (perpindahan),*storage* (penyimpanan), dan *information transfer* (transfer Informasi).

   Menurut Holy Icun Yunarto dan Martinus Getty Santika (2005) dalam bukunya menyebutkan beberapa macam bentuk gudang,yaitu :

   1. Manufacturing plant warehouse

      Manufactuirng plant warehouse adalah gudang yang ada di pabrik. Transaksi di dalam gudang ini meliputi penerimaan dan penyimpanan material, pengambilan material, penyimpanan barang jadi ke gudang, transaksi internal gudang, dan pengiriman barang jadi ke central warehouse, distribution warehouse, atau langsung ke konsumen. Menurut John Warman, Manufactuirng plant warehouse dapat dibagi-bagi lagi menjadi:

a. Gudang Operasional

Gudang Operasional digunakan untuk menyimpan *raw material* dan sparepart yang nantinya akan diperlukan dalam proses produksi. Dalam gudang operasional ini dapat pula disimpan barang-barang work in process.

b. Gudang Perlengkapan

Gudang Perlengkapan merupakan gudang yang digunakan untuk menyimpan perlengkapan yang akan digunakan untuk memperlancar proses produksi. Perlengkapan merupakan barang yang digunakan untuk proses produksi tetapi tidak akan ditemui di finished good, karena barang ini hanya berfungsi membantu proses produksi. Setelah proses produksi berakhir barang ini akan dikembalikan ke gudang perlengkapan. Biasanya berada dekat dengan line produksi.

c. Gudang Pemberangkatan

Gudang Pemberangkatan adalah tempat yang digunakan untuk menyimpan barang yang telah menjadi finished good. Dari gudang inilah nantinya finished good akan dikirimkan ke luar, baik ke distributor atau retailer. Gudang ini dapat juga disebut gudang finished good.

2. Central warehouse

Central warehouse adalah gudang pokok. Transaksi di dalam Central warehouse meliputi penerimaan barang jadi (Dari manufacturing warehouse, langsung dari pabrik , atau dari supplier), penyimpanan barang jadi ke gudang, dan pengiriman barang jadi ke distribution warehouse.

2 . Operasi-operasi Pergudangan

Pergudangan terdapat tiga fungsi utama yaitu *movement* (perpindahan), *storage* (penyimpanan), dan *information transfer* (transfer informasi).

1. *Movement* (Perpindahan)

   Fungsi movement ini merupakan fungsi utama, salah satu kegiatannya adalah memperbaiki perputaran inventory dan mempercepat proses pesanan dari produksi hingga ke pengiriman utama.

   Menurut Holy Icun Yunarto (2005) fungsi *Movement* dibagi menjadi aktivitas-aktivitas yang meliputi:

   a. *Receiving* (Penerimaan)

      Merupakan aktivitas penerimaan barang dimana didalamnya terdapat aktivitas-aktivitas seperti pembongkaran muatan, penghitungan kuantitas yang diterima dan inspeksi kualitas dan kerusakan , juga aktivitas –aktivitas lain yang berkaitan dengan penerimaan barang di gudang.

   b. Putaway

      Merupakan proses pemindahan barang dari dok penerimaan ke gudang penyimpanan.

   c. *Storage* (Pemyimpanan)

      Storage merupakan aktivitas penyimpanan barang baik yang merupakan barang baku ataupun barang hasil produksi . Penyimpanan barang dilakukan di dalam gedung gudang. Gudang finished good dan sparepart dapat menjadi satu atau dapat dipisahkan.

d. *Information Transfer* (Transfer Informasi)

Aktivitas ini adalah aktivitas transfer informasi seperti informasi mengenai stock barang yang ada di gudang atau informasi-informasi lain yang berguna, informasi ini dapat merupakan informasi untuk pihak luar gudang atau pihak gudang sendiri.

3. Klasifikasi Persediaan Dalam Gudang

Gudang seperti kegunaannya secara umum merupakan suatu tempat untuk menyimpan benda. Benda yang disimpan alam gudang ini dapat pula disebut sebagai persediaan atau inventory. Secara umum persediaan dapat diklasifikasikan berdasarkan dua hal yang umum, yaitu klasifikasi persediaan berdasarkan fungsi dari barang dalam gudang dan klasifikasi persediaan berdasarkan kecepatan arus aliran barang.

1. Klasifikasi Persediaan Berdasarkan Fungsi Dari Barang

Dalam dunia industri persediaan yang disimpan dalam gudang dapat bermacam-macam fungsinya. Dalam klasifikasi ini gudang akan dibagi-bagi sesuai dengan barang apa yang disimpan dalam gudang tersebut. Secara umum, berdasarkan fungsi fisiknya, persediaan dapat dibagi menjadi empat fungsi utama. Keempat fungsi persediaan tersebut adalah:

a. Sebagai *Raw Material*

Raw Material merupakan barang yang akan diproses dan diberi nilai tambah untuk kemudian dapat dijual dan dipasarkan kepada konsumen dengan nilai yang lebih tinggi. *Raw Material* dapat

berbeda-beda untuk setiap perusahaan tergantung jenis usaha dan tujuan usahanya.

Barang yang menjadi *Raw Material* di suatu perusahaan belum tentu menjadi *Raw Material* pula di perusahaan lain. Misalnya dalam perusahaan roti, barang yang menjadi *Raw Material* di perusahaan itu adalah tepung, akan tetapi bagi sebuah pabrik tepung, tepung adalah sebuah *finished good* yang dihasilkan dari proses-proses rumit yang mengubah biji gandum menjadi tepung.

b. Sebagai Work In Process

Barang Work in process dalam bahasa sehari-hari dikenal dengan nama barang setengah jadi. Barang Work in process ini adalah raw material yang dikenai proses untuk menjadi suatu produk hanya belum selesai, atau dapat dikatakan masih setengah jalan.

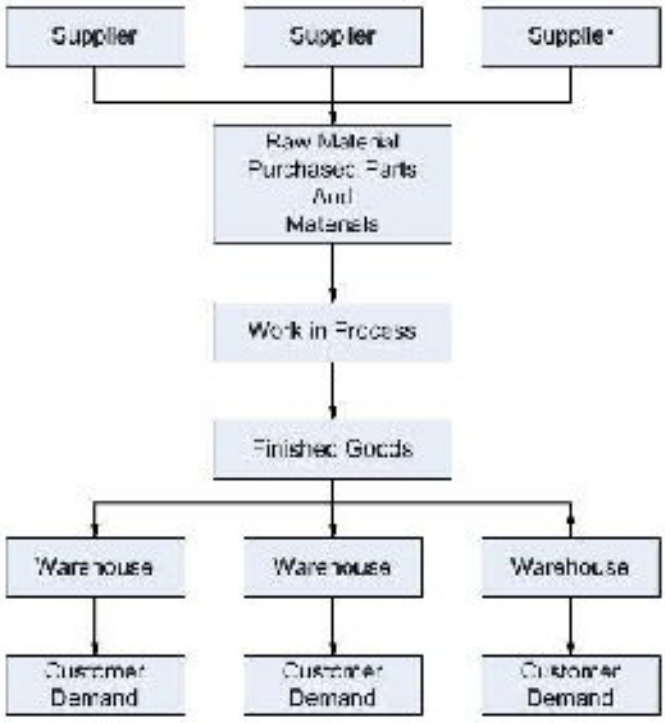
c. Sebagai Finished Good

Finished Goods merupakan barang yang siap pakai untuk disajikan atau siap dipasarkan kepada konsumen. Finished Goods ini merupakan barang yang akan diperoleh dari bahan dasar berupa raw material yang telah diproses dan diberi nilai tambah.

4. Flow Process Inventory

Menurut Holy icun Yunarto dan Martinus Getty Santika (2005), flow inventory adalah alur jalannya inventory tersebut dalam bisnis perusahaan. Jadi dapat dikatakan bahwa bentuk dari flow process tersebut ditentukan dari bagaimana bentuk dari bisnis perusahaan tersebut.

Semakin kompleks bisnis maka flow process dari inventory ini akan semakin panjang, sedangkan jika bisnis tidak kompleks maka flow process akan pendek. Flow process inventory dapat digambarkan secara umum menjadi :



Gambar 2.2 Flow Process Inventory

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

Gambar 2.2 merupakan gambaran secara umum dari flow process inventory. *Supplier* merupakan mata rantai pertama dari flow process dimana tugas utama dalam dari *supplier* adalah mendatangkan *raw material* dan sparepart. *Raw material* yang telah didatangkan dan sparepart disimpan dalam gudang *raw material* atau gudang sparepart. Untuk gambar di atas tidak digambarkan gudang *raw material* karena diasumsikan barang dari

supplier akan langsung di proses, sehingga nantinya akan menghasilkan work in process bahkan finished goods untuk memenuhi customer demand.

2.5. 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.

2.5.1. 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".

2.5.2. Jenis-Jenis Jaringan Komputer

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

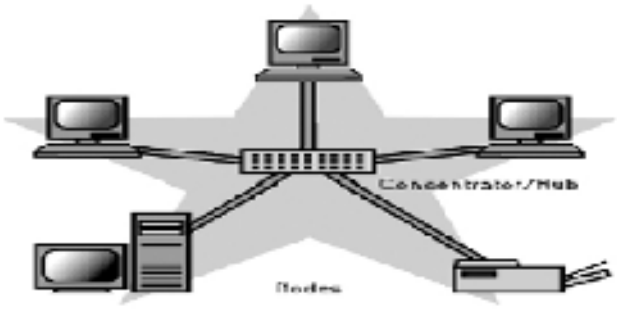
1. *Local Area Network* (LAN), yaitu suatu jaringan komputer yang luas jangkauannya meliputi satu area lokal tertentu. Misal jaringan computer di suatu gedung.
2. *Metropolitan Area Network* (MAN), yaitu suatu jaringan komputer yang luas jangkauannya meliputi area dalam satu kota. Misal jaringan komputer 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.

2.5.3. Topologi Jaringan Komputer

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

1. Bintang (*star*)

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

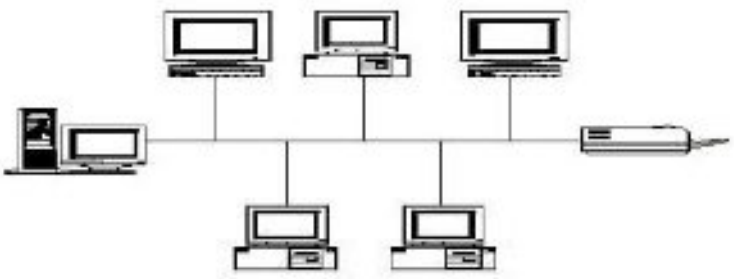


Gambar 2.3 Topologi *Star*

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

2. Bus

   Dalam topologi bus, jaringan hanya terhubung dengan satu saluran.



Gambar 2.4 Topologi Bus

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

2.6. *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.

2.7. *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-internetdan- intranet/ (31 Maret 2010).

2.8. Perangkat Lunak Pendukung

Dalam merancang dan membangun suatu aplikasi perangkat lunak system informasi, dibutuhkan suatu perangkat lunak pendukung untuk membuat aplikasi

tersebut. Dibawah ini akan dijelaskan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis.

2.8.1. *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 Pendahuluandan-Pengenalan-Dreamweaver (31 Maret 2010).

2.8.2. *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.

2.8.3. 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).

2.8.4. 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 control terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada struktur isi.

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

2.8.5. 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).

2.8.6. MySql 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”.

2.9. Pengertian Kasus Yang Dianalisis

2.9.1. 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 industry memiliki tiga jenis persediaan yaitu persediaan bahan baku, persediaan barang dalam proses dan persediaan barang jadi siap jual.

Menurut standar akuntansi 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 (supplier) untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

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

2.9.2. 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.

2.9.3. 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”.