BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah tinjauan secara teoritis yang mendasar dan relevan, serta berhubungan dengan subjek dan permasalahan yang di bahas dalam penyusunan proposal usulan penelitian, sehingga dapat menjadi dasar pemikiran penulis dalam melakukan penelitian.

2.1 Sistem

Suatu organisasi atau lembaga dalam menjalankan kehidupannya akan mempunyai sistem. Penggunaan suatu sistem akan menjadi suatu penggerak organisasi atau lembaga untuk mencapai tujuannya. Secara sederhana sistem merupakan kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berkaitan dan saling tergantung satu sama lain.

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Mc. Leod dalam Yakub (2012:1) Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan.

> Menurut Jogiyanto Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Jogiyanto 2005:1).

> Menurut M.J Alexander Sistem merupakan suatu group dari elemenelemen baik yang berbentuk fisik maupun non fisik yang suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran atau akhir dari sebuah sistem (dalam Teguh Wahyono 2004:12).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat diketahui bahwa sistem merupakan suatu kesatuan rangkaian kerja yang saling berketerkaitan untuk dapat menghasilkan sesuatu dari hasil rangkaian-rangkaian tersebut.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah *input*, proses, dan *output*. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana. Selain itu sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sebagai suatu sistem.

Berikut ini adalah karakteristik menurut Hanif Al (2007:5) yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya :

1. Batasan (*boundary*) : Penggambaran dari suatu elemen atau unsure mana yang termasuk di dalam sistem dan mana yang di luar sistem.
2. Lingkungan (*environment*) : Segala sesuatu diluar sistem, lingkungan yang menyediakan asumsi, kendala, dan input terhadap suatu sistem.
3. Masukan (*input*) : Sumber daya (data, bahan baku, peralatan, energi) dari lingkungan yang dikonsumsi dan dimanipulasi oleh suatu sistem.
4. Keluaran (*output*) : Sumber daya atau produk (informasi, laporan, dokumen, tampilan layer komputer, barang jadi) yang disediakan oleh lingkungan dalam suatu sistem.
5. Komponen (*component*) : Kegiatan-kegiatan atau proses dalam suatu sistem yang mentransformasikan input menjadi bentuk setengah jadi (*output*). Komponen ini bisa merupakan subsistem dari sebuah sistem.

6. Penghubung (*interface*) : Tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu dan berinteraksi.
7. Penyimpanan (*storage*) : Area yang dikuasai dan digunakan untuk penyimpanan sementara dan tetap dari informasi, energi, bahan baku, dan sebagainya. Penyimpanan merupakan suatu media penyangga diantara komponen tersebut bekerja dengan berbagai tingkatan yang ada dan memungkinkan komponen yang berbeda dari berbagai data yang sama.

Berdasarkan pengertian diatas mengenai karakteristik sistem, maka sebuah sistem itu harus memiliki ruang lingkup atau batasan sebagai satu kesatuan yang komplek dan tidak dapat dipisahkan.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Yakub (2012:4) Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang. Klasifikasi sistem tersebut diantaranya yaitu :

1. Sistem tak tentu (*probabilistic system*), adalah suatu sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Sistem arisan merupakan contoh probabilistic system karena sistem arisan tidak dapat diprediksi dengan pasti.
2. Sistem abstrak (*abstract system*), adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sistem teologia yang berisi gagasan tentang hubungan manusia dengan Tuhan merupakan contoh abstract system.

3. Sistem fisik (*physical system*), adalah sistem yang ada secara fisik. Sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi, sistem sekolah, dan sistem transportasi merupakan contoh *physical system*.
4. Sistem tertentu (*deterministic system*), adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi, interaksi antara bagian dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluarannya dapat diramalkan. Sistem komputer sudah diprogramkan, merupakan contoh *deterministic system* karena program komputer dapat diprediksi dengan pasti.
5. Sistem tertutup (*close system*), sistem yang tidak bertukar materi, informasi, atau energi dengan lingkungan. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan, misalnya; reaksi kimia dalam tabung yang terisolasi.
6. Sistem terbuka (*open system*), adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan dan dipengaruhi oleh lingkungan. Sistem perdagangan merupakan contoh open system, karena dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

Berdasarkan pengertian diatas mengenai klasifikasi sistem, maka dapat disimpulkan bahwa sebuah sistem memiliki klasifikasi yang berbeda-beda sesuai dengan kriteria sistem tersebut.

2.2 Informasi

Informasi sangat dibutuhkan agar dapat mengetahui keakuratan data yang dihasilkan. Informasi ibarat data yang mengalir didalam tubuh suatu organisasi, informasi ini sangat penting dalam pengambilan keputusan didalam suatu organisasi.

2.2.1 Pengertian Informasi

Menurut Jogiyanto (2005:8) dalam Ramdan Sastra (2010:169) informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Menurut Latief Soesianto (2010:205) informasi adalah hasil dari pengolahan data yang digunakan untuk memperbaharui pengetahuan yang telah ada sebelumnya.

Menurut Yakub (2012:8) informasi merupakan data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakannya.

Berdasarkan uraian definisi-definisi informasi yang telah dikemukakan diatas, penulis menarik garis besar tentang informasi yaitu kumpulan data-data yang diolah sedemikian rupa sehingga dapat memberikan arti dan manfaat sesuai dengan keperluan tertentu yang bisa menjadi suatu informasi.

2.2.2 Karakteristik Informasi

Menurut Yakub (2012:13) untuk mendukung keputusan yang akan dilakukan oleh manajemen dalam suatu organisasi atau perusahaan, maka manajemen membutuhkan informasi yang berguna. Untuk tiap-tiap tingkatan manajemen dengan kegiatan yang berbeda-beda, dibutuhkan informasi yang berbeda-beda pula.

Karakteristik informasi ini antara lain :

1. Kepadatan informasi, untuk manajemen tingkat bawah karakteristik informasinya adalah terperinci (*detail*) dan kurang padat, karena digunakan untuk pengendalian operasi. Sedangkan untuk manajemen yang lebih tinggi tingkatannya, mempunyai karakteristik informasi yang semakin tersaring, lebih ringkas dan padat.
2. Luas informasi, manajemen bawah karakteristik informasi adalah terfokus pada suatu masalah tertentu, karena digunakan oleh manajer bawah yang mempunyai tugas yang khusus. Untuk manajer tingkat tinggi karakteristik informasi yang semakin luas, karena manajemen atas berhubungan dengan masalah yang luas.
3. Frekuensi informasi, manajemen tingkat bawah frekuensi informasi yang diterimanya adalah rutin, karena digunakan oleh manajer bawah yang mempunyai tugas yang terstruktur dengan pola yang berulang-ulang dari waktu ke waktu. Manajemen tingkat tinggi frekuensi informasinya adalah tidak rutin atau *adhoc* (mendadak), karena manajemen tingkat atas

berhubungan dengan pengambilan keputusan tidak terstruktur yang pola dan waktunya tidak jelas.

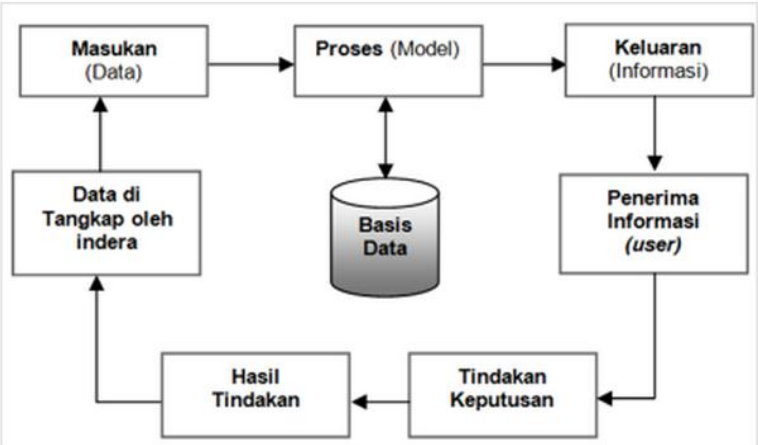
4. Akses informasi, level bawah membutuhkan informasi yang periodenya berulang-ulang sehingga dapat disediakan oleh bagian sistem informasi yang memberikan dalam bentuk laporan *periodic*. Dengan demikian akses informasi tidak dapat secara online tetapi dapat secara *off line*. Sebaliknya untuk level lebih tinggi, periode informasi yang dibutuhkan tidak jelas sehingga manajer-manajer tingkat atas perlu disediakan akses online untuk mengambil informasi kapan pun mereka membutuhkannya.
5. Waktu informasi, manajemen tingkat bawah, informasi yang dibutuhkan adalah informasi hostoris, karena digunakan oleh manajer bawah didalam pengendalian operasi yang memeriksa tugas-tugas rutin yang sudah terjadi. Untuk manajemen tingkat tinggi waktu informasi lebih ke masa depan berupa informasi prediksi karena digunakan untuk pengambilan keputusan strategik yang menyangkut nilai masa depan.
6. Sumber informasi, karena manajemen tingkat bawah lebih berfokus pada pengendalian internal perusahaan, maka manajer-manajer tingkat bawah lebih membutuhkan informasi dengan data yang bersumber dari internal perusahaan sendiri. Manajer tingkat atas lebih berorientasi pada masalah perencanaan strategik yang berhubungan dengan lingkungan luar perusahaan. Karena itu membutuhkan informasi dengan data yang bersumber pada eksternal perusahaan.

Berdasarkan uraian-uraian tentang karakteristik informasi yang telah dikemukakan diatas, penulis menarik kesimpulan bahwa sebuah informasi mempunyai karakter yang berbeda-beda tergantung dari informasinya serta memiliki fungsi yang berbeda-beda juga sesuai dengan level manajemen tingkat bawah dan manajemen tingkat tinggi.

2.2.3 Siklus Informasi

Menurut Yakub (2012:11) Siklus informasi (*information cycle*) atau siklus pengolahan data (*data processing cycle*) adalah gambaran secara umum mengenai proses terhadap data sehingga menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna.

Untuk memperoleh informasi yang bermanfaat bagi penerimanya, perlu untuk dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau yang dibutuhkan dalam menghasilkan informasi. Menurut Jogiyanto dalam Yakub (2012:11) siklus informasi digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Siklus Informasi

Sumber http://n3esha.wordpress.com/category/basis-data/

Keterangan Siklus Informasi

Data dan informasi akan saling berkesinambungan sehingga membentuk suatu siklus yang disebut *information cycle* (siklus informasi). Data ditangkap oleh indera kemudian menjadi inputan dalam sebuah model untuk diubah menjadi informasi bagi penerimanya yang nantinya akan membantu pengambilan keputusan dan menjadi sebuah hasil tindakan

2.3 Sistem Informasi

Menurut O'Brian dalam Yakub (2012:17) sistem informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Menurut Yakub (2012:17) sistem informasi merupakan sistem pembangkit informasi, kemudian dengan integrasi yang memiliki antarsubsistem, maka sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya.

Menurut Latief Arda (2010:7) sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi yang penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan.

Berdasarkan uraian definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem informasi adalah sebuah sistem yang dibuat oleh manusia melalui kombinasi atau kumpulan komponen-komponen dalam sebuah organisasi untuk manghasilkan informasi yang berkualitas, tepat, cepat serta dapat membantu dalam pengambilan keputusan.

2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut Yakub (2012:20) komponen sistem informasi disebut dengan istilah block bangunan (*building block*). Komponen sistem informasi tersebut terdiri dari blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technology block*), dan basis data (*database block*).

1. Blok masukan (*input block*), input memiliki data yang masuk ke dalam sistem informasi, juga metode-metode untuk menangkap data yang dimasukkan.
2. Blok model (*model block*), block ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data.
3. Blok keluaran (*output block*), produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok teknologi (*technology block*), blok teknologi digunakan untuk menerima input, menyimpan, mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu; teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).
5. Basis data (*database block*), basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat

keras komputer dan digunakan perangkat lunak (*software*) untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*control block*), beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan kerusakan dalam penggunaan sistem.

2.3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah kegiatan untuk menemukan dan mengembangkan masukan.

Tahapan perancangan sistem mempunyai 2 maksud yaitu sebagai berikut :

a. Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem.

b. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada pemogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

2.3.3 Perancangan Proses

Perancangan proses merupakan tahapan yang sangat menentukan terciptanya sistem informasi yang baik untuk mendukung proses pembentukan database tersebut ada beberapa peralatan, yaitu :

A. Diagram Alir Dokumen (*Flowchart*)

Diagram alir data atau flowchart merupakan penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponen dengan maksud

untuk mengidentifikasi serta dapat mengevakuasi suatu permasalahan yang diharapkan dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

B. Diagram Kontek

Diagram kontek adalah bagian dari DFD yang berfungsi untuk memperlihatkan interaksi sistem informasi dengan lingkungan dimana sistem tersebut ditempatkan.

Diagram kontek menyoroti jumlah karakteristik sistem yaitu :

1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan

komunikasi(sebagai terminator).

2. Data masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.

3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.

4. Penyimpanan data, yaitu digunakan secara bersamaan antara sisten dengan terminator. Data ini dibuat oleh sistem dan digunakan oleh atau sebalikanya dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol penyimpanan dalam Diagram Kontek dibenarkan dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari luar sistem.

5. Batasan antara sistem dan lingkungan. Simbol yang digunakan dalam Diagram Kontek antara lain :

a. Persegi panjang (termintor)

Untuk berkomunikasi langsung dengan sistem melalui aliran data.

b. Lingkaran

Untuk menunjukan adanya kegiatan proses dalam sistem.

C. *Data Flow Diagram* (DFD)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa memepertimbangkan lngkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metdologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD merupakan peralatan yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringna kerja antara fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukan dari dan kemana data mengalir serta penyimpananya.

D. Kamus Data

Kamus data berfungsi untuk menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan dalam penggambaran dalam DFD, mendeskrisikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran.

2.4 Aplikasi

Aplikasi adalah program atau software yang memiliki daya guna dalam menyelesaikan pekerjaan. Menurut Dhanta (2009:32) aplikasi (*application*) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan *software* yang berfungsi untuk melakukan berbagai bentuk pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan, penggunaan dan penambahan data.

2.5 Sistem Client Server

Sistem Client Server berjalan setidaknya pada dua sistem komputer yang berbeda, satu sebagai server dan satu sebagai client. Client umumnya berupa sebuah komputer desktop yang terhubung dalam satu jaringan dimana biasanya komputer client akan mengeluarkan suatu permintaan kepada komputer server dan server kemudian menjalankan permintaan tersebut dan mengirimkan kembali suatu informasi kepada client tersebut, maka dari komputer server setidaknya memiliki kemampuan tinggi untuk dapat melayani keinginan client dan biasanya pada suatu jaringan komputer client tidak hanya satu.

Keunggulan Client Server :

1. Kecepatan akses lebih tinggi karena fasilitas jaringan dan pengolahannya dilakukan secara khusus oleh satu komputer (server) yang tidak dibebani dengan tugas lain sebagai workstation.
2. Sistem keamanan dan administrasi jaringan lebih baik, karena terdapat seorang pemakai yang bertugas sebagai administrator jaringan, yang mengelola administrasi dan sistem keamanan jaringan.

Kelemahan Client Server :

1. Biaya operasional yang relatif mahal
2. Diperlukannya adanya satu komputer khusus yang berkemampuan lebih untuk ditugaskan sebagai server.
3. Kelangsungan jaringan sangat tergantung pada server, bila server mengalami gangguan maka secara keseluruhan jaringan akan terganggu.

2.6 Jaringan Komputer

Secara sederhana jaringan komputer dapat didefinisikan sebagai hubungan dari dua komputer atau lebih. Tujuan dibangunnya suatu jaringan komputer adalah membawa informasi secara tepat dan tanpa adanya kesalahan dari sisi pengirim (transmisi) menuju ke sisi penerima(receiver) melalui media komunikasi.

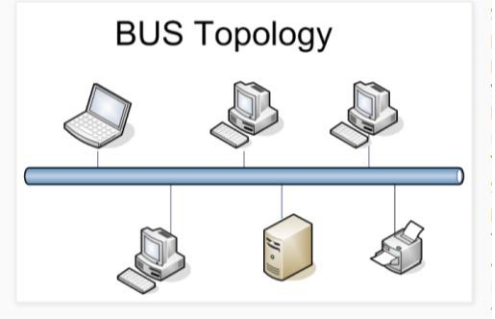
2.6.1 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan adalah gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen – komponen jaringan, yang meliputi sever, workstation, hub dan pengkabelan. Terdapat 3 macam topologi jaringan umum yang digunakan yaitu :

1. Topologi Bus

Pada topologi bus digunakan sebuah kabel tunggal atau kabel pusat dimana seluruh workstation dan server dihubungkan. Keuntungan dari topologi bus yaitu hemat kabel, layout kabel sederhana, mudah dikembangkan. Sedangkan kerugian yaitu deteksi dan isolasi kesalahan

sangat kecil, kepadatan lalu lintas, bila salah satu client rusak, maka jaringan tidak bias berfungsi, dan diperlukan repeater untuk jarak jauh.

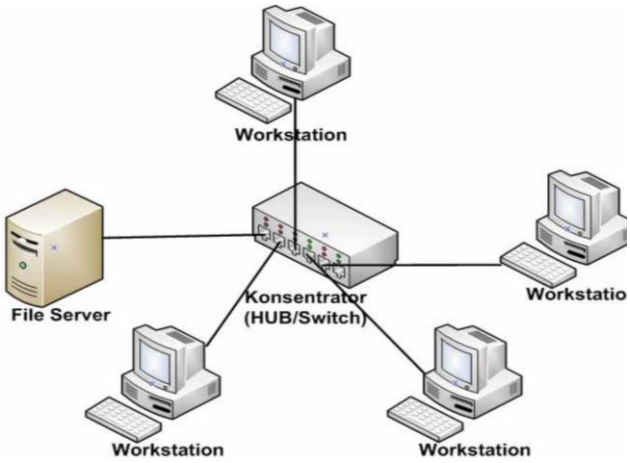


Gambar 2.2 Contoh Topologi bus

Sumber http://sundanesesilk.wordpress.com/2011/10/17/topologi-jaringan-komputer/

2. Topologi Star

Pada topologi star masing-masing workstation dihubungkan secara langsung ke server atau hub. Keungulan dari topologi star ini yaitu dengan adanya kabel tersendiri untuk setiap workstation ke server, maka bandwith atau lebar jalur komunikasi dalam kabel akan semakin lebar, sehingga akan meningkatkan kualitas kinerja jaringan secara keseluruhan, paling flexible, pemasangan atau perubahan station sangat mudah dan tidak mengganggu bagian jaringa lain, kontrol terpusat, kemudahan deteksi dan isolasi kesalahan dan kemudahan pengelolaan jaringan sedangkan kerugiannya yaitu boros kabel, perlu penanganan khusus dan kontrol terpusat (hub) jadi element kritis.

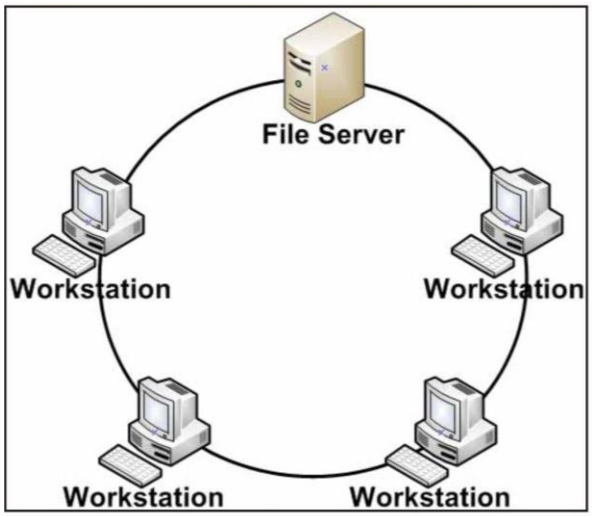


Gambar 2.3 Contoh Topologi Star

Sumber http://sundanesesilk.wordpress.com/2011/10/17/topologi-jaringan-komputer/

3. Topologi Ring

Topologi ring adalah dengan cara menghubungkan komputer-komputer yang berbentuk ring atau lingkaran, setiap simpul mempunyai tingkatan yang sama. Jaringan akan disebut sebagai loop dapat dikirimkan ke setiap simpul dan setiap informasi yang diterima simpul diperiksa alamatnya apakah data itu untuknya atau bukan. Keuntungannya yaitu hemat kabel. Sedangkan kerugiannya yaitu peka terhadap kesalahan, pengembangan jaringan lebih kaku.



Gambar 2.4 Contoh Topologi Ring

Sumber http://sundanesesilk.wordpress.com/2011/10/17/topologi-jaringan-komputer/

2.7 Definisi Laundry

Menurut Richard Sihite arti kata *Laundry* dan *Dry Cleaning* antara lain adalah:

LAUNDRY : Binatu / pencucian

DRY CLEANING : Pencucian Kering (tanpa air)

Proses pencucian yang dimaksudkan adalah pencucian yang dilakukan terhadap tekstil dalam arti segala jenis tekstil serta bentuk olahannya dengan menggunakan media utama air, chemical, mesin cuci.

Proses pencucian juga “suatu proses pembersihan suatu benda dengan jalan mengeluarkan atau melepaskan partikel-partikel atau pengotor yang bersangkutan”. Hal ini diungkapkan Richard Sihite.

Menurut Richard Sihite tujuan suatu proses pencucian adalah :

a. Menghilangkan kotoran dan noda yang melekat di tekstil.

b. Menjaga agar tekstil terbebasdari kuman.

c. Menjaga tekstil agar tetap cemerlang.

d. Menjaga agar sifat asli dari tekstil tetap bertahan, misalnya: nyaman, cahaya, warna, dan lain-lain.

e. Mencegah agar tekstil tidak cepat rusak, baik oleh bahan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pelayanan jasa laundry adalah sebuah bisnis yang berkaitan dengan jasa pencucian pakaian dengan mesin cuci maupun mesin pengering otomstis dan cairan pembersih serta pewangi khusus. Bisnis ini menjamur di kota-kota besar yang banyak terdapat rumah kost, rumah kontrakan, dimana penyewa kost atau kontrakan tak sempat atau tak biasa melakukan cuci dan setrika baju sendiri dikarenakan kesibukan sebagai mahasiswa maupun pekerja.

2.7.1 Transaksi

> Pengertian transaksi menurut Skousen (2007:71) dalam bukunya yang berjudul ”Pengantar Akuntansi Keuangan” menyatakan bahwa : “Pertukaran barang dan jasa antara (baik individu, perusahaan-perusahaan dan organisasi lain) kejadian lain yang mempunyai pengaruh ekonomi atas bisnis.“
>
> Definisi transaksi menurut Indra Bastian (2007:27) adalah sebagai berikut : “Transaksi adalah pertemuan antara dua belah pihak (penjual dan Pembeli) yang saling menguntungkan dengan adanya data/bukti/dokumen pendukung yang dimasukkan kedalam jurnal setelah melalui pencatatan”.
>
> Pengertian transaksi menurut Slamet Wiyono (2005:12) adalah sebagai berikut : “Transaksi adalah suatu kejadian ekonomi atau keuangan yang melibatkan paling tidak dua pihak(seseorang dengan seseorang atau beberapa orang lainnya) yang saling melakukan

pertukaran, melibatkan diri dalam perserikatan usaha pinjam meminjam dan lain-lain atas dasar suka sama suka ataupun atas dasar suatu ketetapan hokum/syariat yang berlaku".

Dari pengertian diatas maka saya simpulkan bahwa transaksi itu adalah sebuah peristiwa ekonomi yang mempengaruhi harta, modal dan keuangan suatu organisasi yang dapat berubah.

2.8 Java *Netbeans*

NetBeans merupakan sebuah proyek kode terbuka yang sukses dengan pengguna yang sangat luas, komunitas yang terus tumbuh, dan memiliki hampir 100 mitra (dan terus bertambah!). *Sun Microsystems* mendirikan proyek kode terbuka *NetBeans* pada bulan Juni 2000 dan terus menjadi sponsor utama.

Saat ini terdapat dua produk : NetBeans IDE dan *NetBeans Platform*. The NetBeans IDE adalah sebuah lingkungan pengembangan - sebuah kakas untuk pemrogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. Netbeans IDE ditulis dalam Java - namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain. Terdapat banyak modul untuk memperluas Netbeans IDE. Netbeans IDE adalah sebuah produk bebas dengan tanpa batasan bagaimana digunakan. Tersedia juga *NetBeans Platform*; sebuah fondasi yang modular dan dapat diperluas yang dapat digunakan sebagai perangkat lunak dasar untuk membuat aplikasi desktop yang besar. Mitra ISV menyediakan plug-in bernilai tambah yang dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam Platform dan dapat juga digunakan untuk membuat kakas dan solusi sendiri.

Kedua produk adalah kode terbuka (*open source*) dan bebas (*free*) untuk penggunaan komersial dan non komersial. Kode sumber tersedia untuk guna ulang dengan *lisensi Common Development and Distribution License* (CDDL). [http://iqbalmuhammad135.blogspot.com/]