BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada subbab ini akan dibahas terkait penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh peneliti lain yang berhubungan dengan tema yang diangkat penulis saat ini yaitu sistem informasi *inventory* gudang.

Penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Akbar Maulana dengan judul 'Sistem Informasi Inventory Control Berbasis Web Di PT PLN (Persero) Distribusi Jawa Barat Dan Banten APJ Bandung' bertujuan merancang sistem informasi *inventory control* terkomputerisasi pada PT PLN (Persero). Untuk membantu pendataan barang beserta laporan kepada pemimpin cabang dan pemimpin usaha, maka diperlukan langkah-langkah pengembangan sistem pendataan. Salah satu faktor yang dapat membantu gudang dalam membuat laporan-laporan yang cepat dan tepat adalah adanya sistem informasi *inventory* gudang terkomputerisasi yang dapat menyediakan informasi yang diperlukan oleh pihak gudang. [1]

Persamaan peneliti ini dengan peneliti yang dilakukan oleh Luthfi Akbar Maulana terkomputerisasi pada siklus adalah, peneliti sama-sama melakukan analisis suatu sistem informasi pendataan barang.

Perbedaannya permasalahan yang terjadi adalah pada pembuatan laporan-laporan, yang dimana laporan keungan perbulan dan laporan biaya susut barang dibutuhkan di PT PLN (Persero). Sedangkan pada bagian Gudang Roger Salon, *Clinic And Spa* Lingkar Bandung tidak membahas tentang laporan keuangan. Pada Roger Salon, *Clinic And Spa* terdapat bagian *Accounting* Dan *Tax* yang mengelola dan mencetak data keungan yang didapakan dari data yang diberikan oleh bagian kasir.

Penelitian yang dilakukan oleh Firman Nandyan dengan judul 'Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada PT. MP Indorub Sumber Wadung Perkebunan Teh Patuahwatte' bertujuan untuk melakukan perancangan sistem informasi *inventory* pada PT. MP Indorub Sumber Wadung Perkebunan Teh Patuahwatte.

Persamaan peneliti ini dengan peneliti yang dilakukan oleh Firman Nandyan terkomputerisasi pada siklus adalah, peneliti sama-sama melakukan analisis suatu sistem informasi pendataan barang. [2]

Perbedaannya permasalahan yang terjadi adalah pada pembuatan lapora-laporan, yang dimana laporan keungan perbulan dan laporan biaya susut barang dibutuhkan di PT. MP Indorub Sumber Wadung Perkebunan Teh Patuahwatte. Sedangkan pada bagian Gudang Roger Salon, *Clinic And Spa* Lingkar Bandung tidak membahas tentang laporan keuangan. Pada Roger Salon, *Clinic And Spa* terdapat bagian *Accounting* Dan *Tax* yang

mengelola dan mencetak data keungan yang didapakan dari data yang diberikan oleh bagian kasir.

2.2. Konsep Dasar Sistem

Secara sederhana, sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Teori sistem secara umum pertama kali diuraikan oleh Kenneth Boulding, terutama menekankan pentingnya perhatian terhadap bagian yang membentuk sebuah sistem. [3, p.3]

Teori sistem melahirkan konsep-konsep *futuristic*, antara lain yang terkenal adalah konsep sibernatika *(Cybernetics)*. Konsep atau bidang kajian ilmiah ini terutama berkaitan dengan upaya-upaya untuk menerapkan berbagai disiplin ilmu, yaitu ilmu perilaku, fisika, biologi, dan Teknik. Oleh karena itu sibernetika biasanya berkaitan dengan usaha-usaha otomasi tugas-tugas yang dilakukan oleh manusia, sehingga melahirkan studi-studi tentang robotika, kecerdasan buatan *(artificial intelegence)* dan lain sebagainya. Unsur-unsur yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan *(input)*, pengolahan *(processing)*, dan keluaran *(output)*. Disamping itu suatu sistem senantiasa tidak terlepas dari lingkungan sekitarnya. Maka umpan balik (*feed-back*) selain dapat berasal dari *output*, juga dapat berasal dari lingkungan sistem tersebut. [3, p.3]

2.2.1. Pengertian Sistem

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.[3, p.4]

Suatu sistem dapat dirumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau subsistem yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Gordon B Davis dalam bukunya menyatakan bahwa sistem bisa berupa abstrak atau fisik. Sistem yang bastrak adalah susunan gagasan atau konsepsi yang teratur yang saling bergantung. Sedangkan sistem yang bersifat fisik adalah serangkaian unsur bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. [3, p.6]

Tetapi menurut Norman L. Enger menyatakan bahwa suatu sistem dapat terdiri atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan-tujuan perusahaan seperti pengendalian inventaris atau penjadwalan produksi. Sedangkan Prof. Dr. Mr. S. Prajudi atmosudirdjo menyatakan bahwa suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. [3, p.7]

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kesatuan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2.2. Karakteristik Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya karena memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, seperti contoh sistem bersifat abstrak, sistem alamiah, sistem yang bersifat deterministic, dan sistem yang bersifat terbuka dan tertutup. [3, p.13]

1. Komponen Sistem (*Components*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang selalu saling berinteraksi atau bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

   Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistemdengan sistem lainya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

   Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

   Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

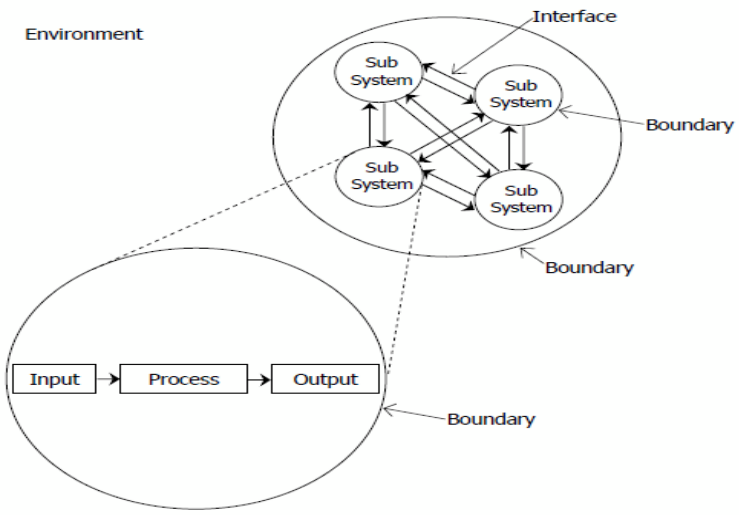
   Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Suatu sistem pasti memiliki sasaran atau tujuan (*goal*). Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan di hasilkan sistem.



Gambar 2. 1 Karakteristik Sistem

(Sumber : Analisis Sistem Informasi [3, p.14])

2.2.3. Daur Hidup Sistem

Siklus hidup sistem (*system life cycle*) adalah proses evolusioner yang diikuti dalam penerapan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. Siklus hidup sistem terdiri dari serangkaian tugas yang mengikuti langkah-langkah pendekatan sistem, karena tugas-tugas tersebut mengikuti pola yang teratur dan dilakukan secara *top down*. Siklus hidup sistem sering disebut

sebagai pendekatan air terjun (*waterfall approach*) bagi pembangunan dan pengembangan sistem. [3, p.20]

Fase/tahapan daur hidup suatu sistem : [3, p.20]

a. Mengenali adanya kebutuhan

   Sebelum segala sesuatu terjadi, pastilah terlebih dahulu timbul suatu kebutuhan atau problema yang harus dapat dikenali sebagaimana adanya. Kebutuhan dapat terjadi sebagai hasil perkembangan organisasi. *Volume* kebutuhan itu meningkat melebihi kapasitas dari sistem yang ada.

b. Pembangunan Sistem

   Suatu proses atau seperangkat prosedur yang harus diikuti guna menganalisis kebutuhan yang timbul dan membangun suatu sistem untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

c. Pemasangan Sistem

   Setelah tahap pembangunan sistem selesai, kemudian sistem akan dioperasikan. Pemasangan sistem merupakan tahap yang penting dalam daur hidup sistem, dimana peralihan dari tahap pembangunan menuju tahap operasional adalah pemasangan sistem, yang merupakan langkah akhir dari suatu pembangunan sistem.

d. Pengoperasian Sistem

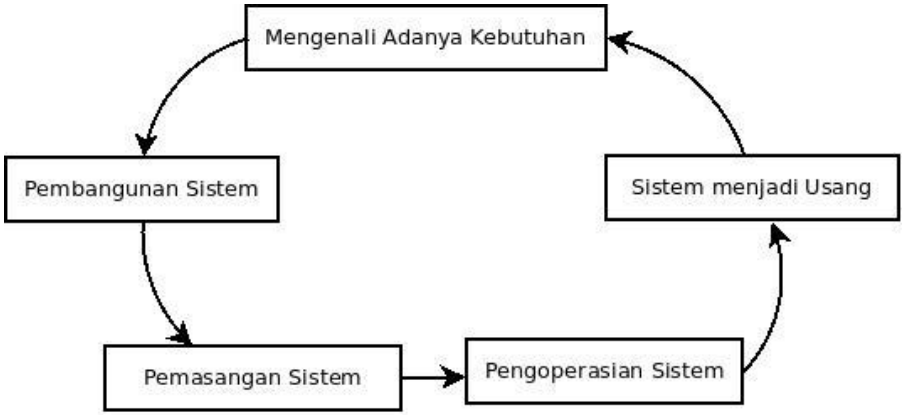
   Program-program komputer dan prosedur-prosedur pengoperasian yang membentuk suatu sistem informasi

semuanya bersifat statis, sedangkan organisasi yang ditunjang oleh sistem informasi selalu mengalami perubahan karena pertumbuhan kegiatan, perubahan peraturan dan kebijaksanaan, ataupun kemajuan teknologi.

e. Sistem menjadi usang

Kadang-kadang perubahan yang terjadi begitu drastis sehingga tidak dapat diatasi hanya dengan melakukan perubahan pada sistem yang sedang berjalan. Tiba saat dimana secara ekonomi dan teknis, sistem yang ada sudah tidak layak lagi untuk dioperasikan dan sistem yang baru perlu dibangun untuk menggantikannya.

Sistem informasi kemudian akan melanjutkan daur hidupnya. Sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan. Sistem beradaptasi terhadap aneka perubahan lingkungannya yang dinamis hingga kemudian sampai pada kondisi dimana sistem tidak dapat lagi beradaptasi. Sistem baru kemudian dibangun untuk menggantikannya.



Gambar 2. 2 Daur Hidup Sistem

(Sumber : Analisis Sistem Informasi [3, p.21])

2.3. Konsep Dasar Informasi

Informasi merupakan proses lebih lanjut dari data yang sudah memiliki nilai tambah. Informasi dapat dikelompokan menjadi 3 bagian, yaitu: [3, p.21]

a. Informasi Strategis

Informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, yang mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.

b. Informasi Taktis

Informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi tren penjualan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana penjualan.

c. Informasi Teknis

Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari, seperti informasi persediaan *stock*, retur penjualan dan laporan kas harian. Istilah informasi sering kali tidak tepat pemakainnya. Informasi dapat merujuk kesuatu data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran komunikasi, dan lain sebagainya. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga peran dan kedudukan informasi ini sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kekurangan informasi akan menjadi loyo, kerdil, dan akhirnya berakhir.

2.3.1. Pengertian Informasi

Istilah informasi seringkali tidak tepat pemakaiannya. Informasi dapat merujuk ke suatu data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran komunikasi, dan lain sebagainya.

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterprestasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan.[3, p.22]

Teori informasi lebih tepat disebut sebagai teori matematika komunikasi yang memberikan pandangan yang berguna bagi sistem

informasi, dimana konsep usia informasi menunjukan hubungan interval informasi, jenis data, dan penundaan pengolahan dalam menentukan usia informasi.

Berdasarkan definisi-definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sekumpulan data yang telah diolah sehingga memiliki arti bagi pengguna, dan dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam pengambilan keputusan.

2.3.2. Nilai dan Kualitas Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari 2 (dua) hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu infirmasi dikatakan bernilai apabila manfaat yang diperoleh lebih berharga dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan didalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan, sehingga tidak mungkin atau sulit untuk menghubungkan antara informasi tentang suatu masalah dengan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi digunakan tidak hanya oleh satu pihak saja. [3, p.30]

Nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis *cost effectiveness* atau *cost benefit*. Nilai informasi ini didasarkan atas 10 (sepuluh) sifat, yaitu : [3, p.30]

1. Mudah diperoleh

Sifat ini menunujkan kemudahan dan kecepatan utuk memperoleh informasi kecepatannya dapat diukur, misalnya 1 menit versus 24 jam. Akan tetapi berapa nilainya bagi pemakai informasi sulit untuk mengukurnya.

2. Luas dan lengkap

   Sifat ini menunujkan kelengkapan isi informasi. Hal ini tidak hanya mengenai volumenya, akan tetapi mengenai keluaran informasinya. Sifat ini sangat kabur karena sulit untuk mengukurnya.

3. Ketelitian

   Sifat ini berhubungan dengan tingkat kebebasan dari kesalahan keluaranan informasinya. Pada volume data yang besar biasanya terdapat 2 jenis kesalahan, yakni kesalahan pencatatan dan kesalahan perhitungan.

4. Kecocokan

   Sifat ini menujukan seberapa baik keluaran informasi dalam hubunganya dengan permintaan para pemakai. Isi informasi harus ada hubungannya dengan masalah yang sedang dihadapi sedangkan semua keluaran yang lainnya tidak berguna.sifat ini sulit untuk diukur.

5. Ketepatan waktu

   Sifat ini berhubungan dengan waktu yang dilalui, yang lebih pendek dari siklus untuk mendapatkan informasi. Masukan,

pengolahan, dan pelaporan keluaran kepada para pemakai, biasanya tepat waktu. Dalam beberapa hal, ketepatan waktu dapat diukur. Misalnya berapa banyak penjualan dapat ditingkatkan denga menanggapi permintaan pelanggan nengenai ketersediaan barang-barang inventaris.

6. Kejelasan

   Sifat ini menujukan tingkat kejelasan informasi. Informasi hendaknya tebebas dari istilah-istilah yang tidak jelas.

7. Keluwesan

   Sifat ini berhubungan dengan apakah informasi tersebut dapat digunakan untuk membuat lebih dari 1 kepurusan, tetapi juga apakah dapat digunakan untuk lebih dari seorang pengambil keputusan. Sifat ini suit diukur, akan tetapi dalam beberapa hal dapat diukur dengam suatu nilai tertentu.

8. Dapat dibuktikan

   Sifat ini menunjkan sejauh mana informasi itu dapat diuji oleh beberapa pemakai hingga sampai didapatkan kesimpulan yang sama.

9. Tidak ada prasangka

   Sifat ini berhubungan dengan ada atau tidaknya keinginan untuk mengubah informasi tersebut guna mendapatkan kesimpulan yang telah diarahkan senelumnya.

10. Dapat diukur

Sifat ini menunjukan hakikat informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi formal. Meskipun kabar angin, desas-desus, dugaan-dugaan, klenik, dan lainnya juga sering dianggap sebagai informasi, namu hal-hal terebut berada diluar lingkup pembahasan kita.

Informasi bernilai sempurna apabila pengambilan keputusan dapat mengambil keputusan secara optimal dalam setiap hal, dan bukan keputusan yang "rata-rata" akan menjadi optimal dan untuk menghindari kejadian-kejadian yang akan mendatangkan kerugian. [3, p.31]

2.4. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.[3, p.38]

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling terkait yang berfungsi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi dan menyediakan output untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

2.4.1. Komponen Sistem Informasi

Menurut Tata Sutabri Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran. [3, p.39]

a. Blok masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud dengan input di sini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok model (*model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*output blok*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok teknologi (*technoloy block*)

Teknologi merupakan *tool box* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama yaitu Teknisi (*brainware*), Perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

e. Blok basis data (*database block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasi. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanan. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*database management system*).

f. Blok kendali (*control block*)

Banyak hal dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan,

kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusal sistem dicegah dan bila telanjur terjadi maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.

2.5. Pengertian Kasus yang Dianalisis

Berikut ini akan dijelaskan beberapa pengertian – pengertian yang berkaitan dengan penelitian penulis.

2.5.1. Definisi *Inventory*

Inventory adalah persediaan dari *item* apapun atau sumber daya yang digunakan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Persediaan pada umumnya merupakan salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar dalam suatu perusahaan.

Inventory merupakan material dan persediaan yang dimiliki perusahaan atau institusi baik untuk dijual atau disediakan sebagai *input* proses produksi. Semua bisnis membutuhkan *inventory* atau persediaan karena merupakan bagian terpenting dari total aset. [4]

2.5.2. Definisi Gudang

Gudang adalah sebuah ruangan yang digunakan untuk menyimpan berbagai macam barang. Setiap jenis bangunan bisa saja memiliki gudang, misalnya saja gudang pada bangunan pabrik, toko,

dan bahkan rumah tinggal. Karena digunakan untuk menyimpan berbagai macam barang, biasanya gudang berpotensi untuk menyimpan debu.Karena itu, peletakan gudang perlu diperhatikan agar tidak mengganggu aktivitas lain dalam bangunan tersebut.

Gudang adalah suatu fungsi penyimpanan berbagai macam jenis produk yang memiliki unit penyimpanan dalam jumlah yang besar maupun yang kecil dalam jangka waktu saat produk dihasilkan oleh pabrik (penjual) dan saat produk dibutuhkan oleh pelanggan atau stasiun kerja dalam fasilitas produksi. Gudang sebagai tempat yang dibebani tugas untuk menyimpan barang yang akan dipergunakan dalam produksi, sampai barang tersebut diminta sesuai dengan jadwal produksi. Gudang atau *strorage* pada umumnya akan memiliki fungsi yang cukup penting didalam menjaga kelancaran operasi produksi suatu pabrik.

Gudang sebaiknya terletak di lokasi yang tidak lembap agar barang-barang kita tak gampang rusak. Asal tidak lembap, gudang bisa diletakkan di mana saja. Agar tak menghabiskan lahan pada rumah tinggal, gudang bisa diletakkan di bawah tangga atau di loteng. Biasanya gudang ini mencakup banyak sekali barang dan jenis-jenis lain. [5]

2.5.3. Definisi Salon

Salon adalah ruang (kamar) yang dihias dengan baik untuk menerima tamu dan sebagainya. [6]

2.5.4. Definisi Clinic

Clinic adalah tempat pengobatan dan perawatan khusus kecantikan. [6]

2.5.5. Definisi Spa

Spa (Solus Per Aqua) artinya terapi air. Istilah *spa*, berasal dari kota Spa di Belgia, secara tradisional digunakan untuk menunjuk sebuah tempat dimana air yang diyakinin memiliki sifat menyehatkan terdapat. Ini biasanya adalah sebuah pemandia air panas atau mineral. Dalam perkembangannya *spa* menjadi suatu tempat kacantikan, perawatan tubuh, kesehatan, kebugaran, dan kenyamanan. [6]

2.5.6. Definisi Nota

Nota adalah tanda jual beli secara kontan. Nota adalah perhitungan atau pemberitahuan yang dikirim oleh suatu perusahaan atau badan usaha kepada langganannya, bahwa akunnya telah didebet dengan jumlah tertentu. Nota adalah perhitungan atau pemberitahuan yang dikirim oleh suatu perusahaan atau badan usaha kepada langganannya, bahwa akunnya telah dikredit dengan jumlah tertentu. [14, p.19]

2.5.7. Definisi Faktur

Faktur adalah daftar barang kiriman dilengkapi nama, jumlah barang dan harga yang harus dibayar. Faktur adalah

perhitungan penjualan barang yang akan dilakukan secara kredit, dibuat oleh pihak penjualan disampaikan kepada pihak pembeli. [14, p.19]

2.5.8. Definisi Pelanggan

Definisi pelanggan memberikan pandangan mendalam yang penting untuk memahami mengapa perusahaan harus menciptakan dan memelihara pelanggan dan bukan hanya menarik pembeli. Definisi itu berasal dari kata *"custom"* yang didefinisikan sebagai "membuat sesuatu menjadi kebiasaan atau biasa" dan "mempraktikan kebiasaan".

Pelanggan adalah seseorang yang menjadi terbiasa untuk membeli dari anda. Kebiasaan itu terbentuk melalui pembelian dan interaksi yang sering selama periode waktu tertentu. Tanpa adanya track record hubungan yang kuat dan pembelian berulang, orang tersebut bukanlah pelanggan anda, ia adalah pembeli. Pelanggan yang sejati tumbuh seiring dengan waktu. [15, p.31]

2.5.9. Definisi Supplier

Supplier adalah bagian teprpenting dari sebuah usaha. Keberadaan supplier-lah yang akan menentukan ada atau tidaknya pasokan bahan baku. Karena fungsinya yang sangat krusial, sebaiknya anda tidak terlalu sering mengganti supplier. Jalinlah hubungan yang baik dengan supplier sehingga ketika terjadi

kelangkaan ikan, kebutuhan anda tetap akan diprioritaskan oleh supplier.

Keuntungan lain dari memiliki supplier sendiri adalah harga jual bahan baku yang dibawah rata-rata harga pasar. Dengan begitu, anda bisa menghemat biaya pembelian bahan baku dan stok bahan baku anda pun sudah terjamin karena biasanya, supplier akan langsung mengirim bahan baku yang anda butuhkan sesuai dengan waktu yang diinginkan. [16, p.111]

2.5.10. Definisi Barang

Barang adalah benda dalam berbagai bentuk dan uraian, yang meliputi bahan baku, barang setengah jadi, barang jadi atau peralatan yang spesifikasinya ditetapkan oleh pejabat pembuat komitmen sesuai dengan penugasan kuasa pengguna. [17, p.1]

2.5.11. Definisi Pesanan

Pesanan adalah proses perbuatan, cara memesan atau memesankan. Pesanan merupakan salah satu aktifitas dalah sebuah perusahaan rental buku, pesanan dilakukan oleh konsumen, adanya pesanan membantu penjual menentukan jumlah persediaan barang.

Kemajuan teknologi sekarang ini memungkinkan pemesanan tidak hanya dapat dilakukan jika konsumen dan penjual bertatap langsung, tetapi dapat dilakukan dari jarak jauh sekalipun,

misalnya dengan menggunakan E-commerce, yaitu sistem pemesanan barang lewat internet. [17]

2.5.12. Definisi Penjualan

Penjualan adalah konsep lugas yang diantaranya berupa usaha membujuk pelanggan untuk membeli sebuah produk. Upaya itu meliputi "perasaan hari ini". Meski demikian, kegiatan ini hanyalah salah satu aspek dari pemasaran. [18]

2.5.13. Definisi Laporan

Laporan adalah alat komunikasi tertulis yang memuat hasil pengelolahan data dan informasi serta memberikan kesimpulan atau rekomendasi atas fakta-fakta atau keadaan-keadaan yang telah diselidiki sebelumnya. Laporan sangat penting artinya bagi seorang pemimpin karena merupakan salah satu alat untuk melaksanakan kegiatan dalam perencanaan, pengendalian, pengawasan dan pengambilan keputusan. [17, p.69]

2.6. Konsep Basis Data

Sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat. [7, p.43]

Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan Gudang atau markas, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili sesuatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk, angka, huruf, symbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasi. [8, p.2]

Sebagai satu kesatuan istilah, basis data (Database) sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti: [8, p.2]

- Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang saling berorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara Bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi segala kebutuhan.
- Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Basis data dan lemari arsip sesungguhnya memiliki prinsip kerja dan tujuan yang sama. Prinsip utamanya adalah pengaturan data/arsip. Dan tujuan utamanya adalah kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data/arsip. Perbedaanya hanya terletak pada media penyimpanan yang digunakan. Jika lemari arsip menggunak

lemari dari besi atau kayu sebagai media penyimpanan, maka basis data menggunakan media penyimpanan elektronis seperti cakram magnetis (magnetics disk atau disingkat sebagai disk saja). Hal ini merupakan konsekuensi yang logis, karena lemari arsip langsung dikelola oleh manusia, sementara basis data dikelola melalui perantaraan mesin pintar elektronis (yang kita kenal sebagai komputer). Perbedaan media ini yang selanjutnya melahirkan perbedaan-perbedaan lain yang meyangkut jumlah dan jenis metode yang dapat digunakan dalam upaya penyimpanan. [8, p.3]

2.7. Jaringan Komputer

Jaringan komputer yang digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer dalam satu lokasi kantor, disebut jaringan lokal atau local area Network (LAN). LAN dapat berupa sekumpulan komputer dalam satu lokasi gedung atau berbeda lokasi gedung. Fungsi LAN ialah untuk memugkinkan terjadi komunikasi antara satu komputer dengan komputer lain yang sudah dihubungkan tersebut.

Jaringan yang lebih luas dari LAN disebut Wide Area Network (WAN). WAN bersifat luas, tidak hanya satu lokasi geografis, tetapi juga dapat menghubungkan jaringan-jaringan lokal yang berada di area geografis yang berbeda. Dengan kata lain, WAN adalah sekumpulan LAN yang dihubungkan melalui sarana penghubung, seperti internet. [9, p.4]

2.8. Perangkat Lunak Pendukung

Berikut ini akan dijelaskan pengertian – pengertian dan perangkat lunak pendukung yang digunakan oleh penulis.

2.8.1. Pemograman PHP

PHP, singkatan rekursif dari *PHP* : *Hypertext Preprocessor*, adalah Bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk tujuan umum, sama seperti Bahasa pemrograman lain: *C, C++, Pascal, Phyton, Perl, Ruby,* dan sebagainya. Meskipun demikian, *PHP* lebih popular digunakan untuk pengembangan aplikasi web. Dalam proses pembuatan halaman *web, PHP* tidak memerlukan kode yang panjang seperti pada *Perl* dan *Phyton* (misalnya) karena kode *PHP* dapat disisipkan didalam kode *HTML*.

PHP dapat dijalankan dalam sebagian besar system operasi, termasuk *Linux,* varian-varian *UNIX (HP-UX, Solaris, OpenBSD), Windows* dan *Mac OS X*. Selain itu, *PHP* juga mendukung sebgaian besar *server web* yang ada saat ini, seperti: *Apache, HS, nginx,* dan *lighttpd*. Dengan demikian, dengan menggunakan *PHP* kita bisa bebas memilih sistem operasi dan *server web*.

PHP adalah program open-source dan bersifat bebas *(free)*. Ini berarti bahwa kita bebas menggunakan *PHP* untuk membangun aplikasi yang bersifat non-komersil maupun komersil. [10, p.3]

2.8.2. HTML

HTML kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen *HTML* adalah file teks murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. Dokumen *HTML* merupakan dokumen yang disajikan dalm *browser web surfer*. Dokumen ini pada umumnya berisi informasi atau *interface* aplikasi di dalam internet. [10, p.9]

Ada dua cara untuk membuat sebuah *web page*: dengan *HTML editor* atau dengan *editor teks* biasa (misalnya *notepad*). Untuk latihan atau mencoba materi pada tulisan ini sebaiknya menggunakan *notepad*, setelah itu pada bagian mendekati akhir dapat menggunakan editor *HTML*, hal ini dimaksudkan agar anda memahami dan terbiasa secara primitif membuat dokumen *web*. [10, p.9]

Fungsi utama *HTML* ialah memberi perintah pada browser untuk melakukan manipulasi tampilan melalui tag-tag yang ditulis dalam *HTML*. Dengan demikian, browser akan menghaslkan tampilan sesuai dengan perintah-perintah yang sudah dibuat atau ditetapkan terlebih dahulu.

Untuk menuliskan suatu dokumen *HTML*, dapat digunakan perangkat lunak sederhana ataupun yang khusus, yang dapat menghasilkan *file text ASCII*, diantaranya: [9, p.30]

- *Notepad*
- *Dreamweaver*
- *Ultraedit*

2.8.3. CSS

CSS (Casdancing Style Sheet) adalah suatu Bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis, huruf, warna dan semua yang berhubungan dengan tampilan. Pada umumnya *CSS* digunakan untuk memformat halam web yang ditulis dengan *HTML* atau *XHTML*. [9, p.101]

2.8.4. Database MYSQL

SQL (*Structured Query Language)* adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *RDBMS*. *SQL* awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus.

SQL mulai berkembang pada tahun 1970-an. *SQL* mulai digunakan sebagai standar yang resmi pada tahun 1986 oleh *ANSI* (*American National Standard Institute)* dan pada tahun 1987 oleh *ISO (International Organization for Standardization)* dan disebut sebagai *SQL*-86. pada perkembangannya, *SQL* beberapa kali dilakukan revisi. [7, p.46]

2.8.5. Web Server

Web server merupakan salah satu kebutuhan yang digunakan oleh *user* untuk *website* yang mempunyai kapasitas penyimpanan

yang besar dan juga akses yang cepat untuk trafik yang besar dalam mencegah terjadinya *down* pada suatu website atau aplikasi.

2.8.5.1. Apache

Apache HTTP Server ("httpd"), atau yang lebih dikenal dengan *Apache web server* (atau *"Apache"* saja), adalah *server web open-source* yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1995 dan langsung popular pada tahun berikutnya, 1996. Sebagian besar situs *web* yang ada saat ini menggunakan Apache sebagai *server web*-nya. [10, p.7]

2.8.5.2. PHPMyAdmin

PHPMyAdmin Merupakan *tools* pengelolaan database dengan *MYSQL*. Dalam membangun aplikasi *website* ini, penulis menggunakan *PHPMyAdmin versi* 3.2.1. Dengan *PHPMyAdmin* kita dapat membuat tabel, mengisi data dan lain-lain dengan mudah tanpa harus hafal perintahnya. Untuk mengaktifkan *PHPMyAdmin* langkah-langkahnya adalah : yang pertama setelah *XAMPP* kita terinstall, kita harus mengaktifkan *web server Apache* dan *MySQL* dari *control panel XAMPP*. Yang kedua, jalankan *browser* kesayangan Anda *(IE, Mozilla Firefox* atau *Opera)* lalu ketikkan alamat web berikut : http://localhost/phpmyadmin/ pada address bar lalu tekan Enter. Langkah ketiga apabila telah nampak interface

(tampilan antar muka) *PHPMyAdmin* anda bisa memulainya dengan mengetikkan nama database, nama tabel dan seterusnya. [10, p.9]

2.8.6. Web Editor

Web editor adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat halaman – halaman web, baik yang bersifat statis maupun dinamis.

2.8.6.1. Notepad ++

Notepad ++ adalah sebuah penyunting text dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi *windows*. *Notepad* ++ menggunakan komponen scintilla yang dapat menampilkan dan menyunting teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemograman.

2.8.6.2. Micromedia Dreamweaver

Sebuah *software HTML editor profesional* yang digunakan untuk mendesain secara visual dan mengelola situs *web* maupun halaman *web*.