

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Terdahulu

Pada sub bab ini menjelaskan mengenai penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan di objek penelitian yang akan digunakan atau penelitian yang terkait dengan tema yang diangkat. Peneliti mengambil dua jurnal untuk dijadikan sumber referensi untuk penelitian kali ini, yang berjudul “Perancangan Aplikasi Penjualan dan Pembelian (Studi Kasus: Rumah Makan Uni Kapau Jaya)”. Berikut penjelasan lebih lanjut.

Pada penelitian yang ditulis oleh Julian Chandra W dan Bitu Rakhmiati dengan judul jurnal “Perancangan Aplikasi Penjualan dan Pembelian (Studi Kasus: Rumah Makan Uni Kapau Jaya)” bertujuan untuk membuat aplikasi transaksi penjualan dan laporan pendapatan pada Rumah Makan Uni Kapau Jaya menjadi terkomputerisasikan agar proses bisnisnya dapat dilakukan secara efisien. Masalah yang melatarbelakangi penelitian tersebut yaitu proses penjualan yang memperlambat waktu pekerjaan karena transaksi penjualan dicatat menggunakan nota (bon), perhitungan yang masih menggunakan kalkulator standar, dan penyusunan laporan pendapatan yang masih menggunakan buku kas. Mengingat masalah yang ada, maka diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mempermudah dalam proses transaksi penjualan dan penyusunan laporan pendapatan yang terjadi di Rumah Makan Uni Kapau Jaya.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Julian Chandra W dan Bitu Rakhmiati dengan penelitian yang sedang diteliti, berikut terdapat persamaan penelitian yang dilakukan. Pertama, sama-sama melakukan penelitian untuk menganalisis suatu sistem penjualan atau perkasiran di tempat rumah makan. Kedua, sama-sama menggunakan metode penelitian deskriptif dengan teknik pengumpulan data secara kualitatif untuk mengumpulkan informasi-informasi yang penting bagi penelitian. Dan yang terakhir adalah pemilihan modul untuk perancangan aplikasi yang hampir sama yakni mengenai proses transaksi penjualan, penyusunan laporan pendapatan/penjualan, dan pengelolaan persediaan bahan baku.

Lalu adapun perbedaan dari kedua penelitian ini. Yang pertama, aplikasi pendukung untuk membuat program berbeda yakni menggunakan *Netbeans* dan bahasa pemrograman yang digunakan pun berbeda yaitu menggunakan bahasa Java. Kedua, metode pendekatan sistem dan metode pengembangan sistem yang digunakan berbeda, yakni menggunakan metode terstruktur untuk pendekatan sistem dan metode *prototype* untuk pengembangan sistemnya. Dan terakhir, terdapat modul tambahan untuk merancang aplikasi yaitu mengenai transaksi pemesanan.

2.2 Sistem Penjualan pada Kantin X

Pada penelitian yang ditulis oleh Myrna Dwi Rahmatya dengan judul jurnal “Sistem Informasi Penjualan pada Kantin X” bertujuan untuk membuat aplikasi sistem informasi penjualan yang terjangkau agar dapat membantu Kantin X dalam melakukan transaksi dan laporan penjualan. Masalah yang melatarbelakangi masalah tersebut adalah sistem penjualan yang dilakukan oleh Kantin X masih

secara manual sehingga rentan terjadinya kesalahan (*human error*), dan transaksi harian yang cukup banyak membuat penyusunan laporan penjualan relatif memakan waktu. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan penerapan sistem informasi penjualan dengan dana yang relatif lebih murah dan terjangkau.

Dari penelitian yang dilakukan oleh Myrna Dwi Rahmatya dengan penelitian yang sedang diteliti, berikut terdapat persamaan penelitian yang dilakukan. Pertama, sama-sama melakukan penelitian untuk menganalisis cakupan sistem penjualan. Kedua, sama-sama menggunakan bahasa pemrograman PHP. Ketiga, menggunakan metode pengembangan sistem yang sama yakni metode *Waterfall*. Dan yang terakhir, terdapatnya dua pemilihan modul yang sama untuk merancang aplikasi yaitu mengenai proses transaksi penjualan, dan penyusunan laporan.

Lalu adapun perbedaan dari kedua penelitian ini. Yang pertama, penelitian dilakukan di tempat Kantin X untuk keperluan Usaha Kecil Menengah (UKM). Kedua, terdapat pengimplementasian sebuah *hardware mini PC Raspberry Pi3* yang berguna sebagai penunjang berjalannya aplikasi sistem penjualan pada Kantin X. Dan terakhir, metode pendekatan sistem yang berbeda yakni menggunakan metode terstruktur.

2.3 Konsep Dasar Sistem

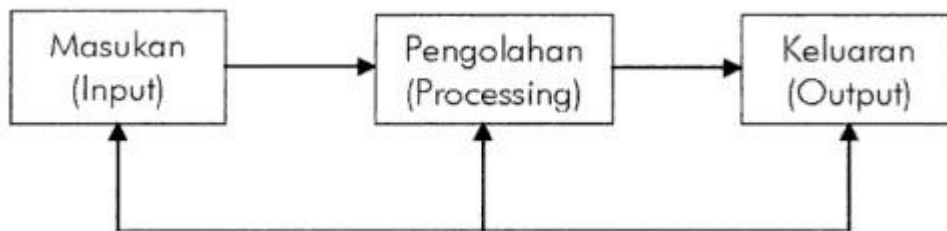
2.3.1 Definisi Sistem

Sistem secara umum merupakan sekumpulan objek-objek dari unsur atau variabel-variabel yang saling berelasi, saling terorganisasi, saling berinteraksi,

saling berhubungan, dan saling bergantung satu sama lain yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang sama.

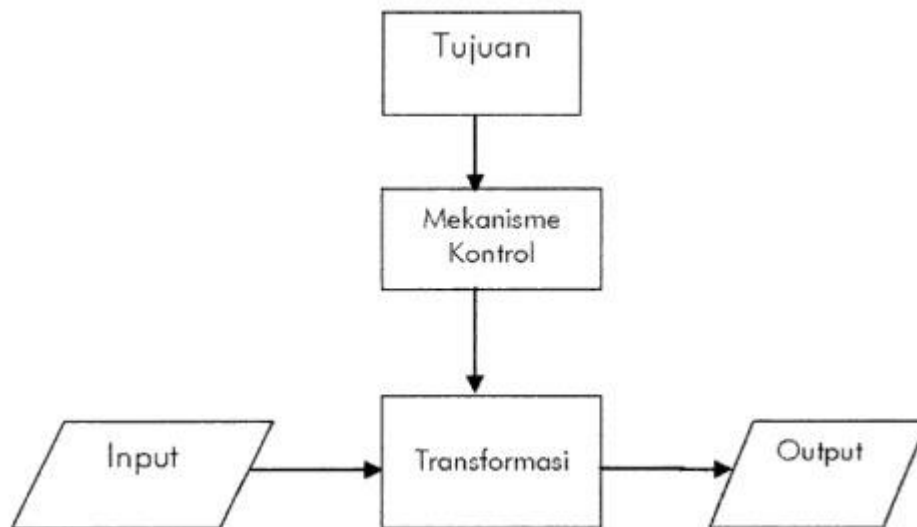
Murdick dan Ross (1993) mendefinisikan secara lain mengenai sistem, yaitu sebagai seperangkat elemen yang digabungkan satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama. Sementara, kamus *Webster's Unbringed* mendefinisikan sistem sebagai elemen-elemen yang saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan atau organisasi.

Scott (1996) menganggap bahwa terdapat unsur-unsur yang digunakan dalam suatu *system*, yaitu seperti masukan (*input*), pengolahan (*processing*), serta keluaran (*output*).



Gambar 2. 1 Model Sistem

Sementara menurut *Mc.Leod (1995)* mendefinisikan sistem sebagai sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.



Gambar 2. 2 Model Hubungan Elemen-elemen Sistem

2.3.2 Karakteristik Sistem

Dalam memahami atau mengembangkan suatu sistem diperlukan unsur-unsur yang membedakan sistem yang membentuknya. Berikut karakteristik sistem yang baik menurut Tata Sutabri :

1. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar atau sering disebut “*Supra System*”.

2. Batasan Sistem (*Boundary*)

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

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan luar sistem tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak, maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, “program” adalah *maintenance input* yang

digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan “data” adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi *input* bagi subsistem lain.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat *deterministic*. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.4 Konsep Dasar Informasi

Informasi adalah sekumpulan fakta-fakta yang telah diolah menjadi bentuk data, sehingga dapat menjadi lebih berguna dan dapat digunakan oleh siapa saja yang membutuhkan data-data tersebut sebagai pengetahuan ataupun dapat

digunakan dalam pengambilan keputusan. Menurut Sutarman (2012:14), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimannya”.

Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari belajar, pengalaman atau instruksi. Namun, istilah ini masih memiliki banyak arti tergantung pada konteksnya. Dalam beberapa pengetahuan tentang suatu peristiwa tertentu yang telah dikumpulkan ataupun dari sebuah berita dapat juga dikatakan sebagai informasi. Lain halnya dalam ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses atau ditransmisikan. Para ahli meneliti konsep informasi tersebut sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman maupun instruksi.

2.5 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Sutarman (2012:13), “Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, instruksi) dan output (laporan, kalkulasi).” John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa “Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (building block). Sebagian suatu sistem, blok bangunan tersebut masing-masing berinteraksi satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sarannya”.

Blok bangunan tersebut terdiri dari :

1. Blok Masukan (Input Block) Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2. 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.
3. Blok Keluaran (Output Block) Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok Teknologi (Technology Block) Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Pada blok ini terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (humanware atau brainware), perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).
5. Blok Basis Data (Database Block) Basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (Database Management Systems).

6. Blok Kendali (Controls Block) Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.6 Definisi Penjualan

Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran, agar perusahaan mendapatkan laba agar kegiatan operasional perusahaan tetap berjalan. Penjualan menurut Winardi (2005:26) adalah sebagai berikut: "Penjualan adalah berkumpulnya seorang pembeli dan penjual dengan tujuan melaksanakan tukar menukar barang dan jasa berdasarkan pertimbangan yang berharga misalnya pertimbangan uang". Pada perusahaan besar, biasanya masalah penjualan ini ditangani oleh bagian tersendiri (bagian penjualan) yang dipegang oleh orang-orang tertentu atau ahli di bidang penjualan. Lain halnya dengan perusahaan kecil, dimana masalah penjualan ditangani oleh orang yang juga melakukan fungsi-fungsi lain. Hal ini disebabkan karena jumlah tenaga kerjanya sedikit, sistem organisasinya lebih sederhana, masalah-masalah yang dihadapi, serta sarana yang dimilikinya tidak sekomplek perusahaan-perusahaan besar. Biasanya, masalah penjualan ini ditangani sendiri oleh pimpinan dan tidak diberikan kepada orang lain.