

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penjualan

Penjualan adalah suatu proses pertukaran suatu produk berupa barang atau jasa dari suatu perusahaan. Proses penjualan melibatkan dua departemen di dalam perusahaan yaitu departemen pemasaran dan keuangan. Pada saat perusahaan menjual barang dagangannya, maka diperoleh pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagang yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan. Penjualan dapat dilakukan secara kredit maupun tunai, dan pada umumnya kepada beberapa pelanggan. Seperti halnya waktu membeli, ketika menjual perusahaan juga terikat dengan syarat jual beli tertentu. (Soemarso, 1992).

Pada waktu menjual, kadang-kadang perusahaan harus menerima pengembalian barang yang dijual tidak sesuai dengan permintaan pembeli. Penerimaan barang kembali yang telah dijual disebut penjualan retur (*sales return*), sedangkan pemberian potongan harga disebut pengurangan harga (*sales allowances*). Pada umumnya penjualan retur dan pengurangan harga dicatat pada suatu perkiraan yang disebut penjualan retur dan pengurangan harga (*sales return and allowances*). (Soemarso, 1992) .

2.2 Penjualan Kredit

Menurut akuntansi, penjualan dikelompokkan menjadi dua, yaitu penjualan reguler (penjualan biasa) dan penjualan angsuran. Penjualan reguler terdiri dari penjualan tunai dan penjualan kredit. Penjualan tunai adalah penjualan

yang pembayarannya diterima sekaligus (langsung lunas). Penjualan kredit adalah penjualan yang pembayarannya tidak diterima sekaligus (tidak langsung lunas). Pembayarannya bisa diterima melalui dua tahap atau lebih. Sedangkan penjualan angsuran adalah penjualan yang pembayarannya tidak diterima sekaligus (pembayarannya diterima melalui lebih dari dua tahap).

Menurut Yendrawati (2005:63) banyak orang yang menyamakan istilah antara penjualan kredit dan penjualan angsuran. Sebenarnya semua penjualan angsuran bisa dikatakan sebagai penjualan kredit. Tetapi penjualan kredit yang pelunasannya hanya melalui dua tahap bukan merupakan penjualan angsuran.

Dalam penjualan angsuran membutuhkan waktu untuk pelunasan yang relatif lama, maka ada kemungkinan pembeli tidak melunasi pembayarannya. Untuk menghindari hal tersebut, biasanya untuk melindungi penjual supaya tidak mengalami kerugian, maka saat membeli ada beberapa perjanjian antara lain :

1. Pada saat membeli disertai dengan meninggalkan jaminan ke penjual.
2. Hak kepemilikan barang berpindah ke pembeli, kalau pembayarannya sudah lunas.

2.3 Insentif / Komisi

Insentif adalah sebagai sarana motivasi yang mendorong para karyawan untuk bekerja dengan kemampuan yang optimal, yang dimaksudkan sebagai pendapatan Ekstra di luar gaji atau upah yang telah ditentukan. Pemberian insentif dimaksudkan agar dapat memenuhi kebutuhan para karyawan. Istilah sistem insentif pada umumnya digunakan untuk menggambarkan rencana-rencana pembayaran upah yang dikaitkan secara langsung atau tidak langsung dengan berbagai standar kinerja karyawan atau profitabilitas organisasi.

Insentif dapat dirumuskan sebagai balas jasa yang memadai kepada karyawan yang prestasinya melebihi standar yang telah ditetapkan. Insentif merupakan suatu faktor pendorong bagi karyawan untuk bekerja lebih baik agar kinerja karyawan dapat meningkat.

Menurut Sarwoto(2000) insentif dibedakan dalam dua garis besar, yaitu insentif material dan insentif non material. Insentif material dapat diberikan dalam bentuk uang dan jaminan sosial, yang termasuk dalam kategori insentif material, yaitu Bonus, komisi, profit sharing dan kompensasi. Sedangkan yang dimaksud dengan komisi adalah jenis bonus yang dibayarkan kepada pihak yang menghasilkan penjualan yang baik, lazimnya dibayarkan sebagai bagian dari pada penjualan dan diterimakan pada pekerja bagian penjualan.

2.4 Piutang Usaha

Transaksi paling umum yang menciptakan piutang adalah penjualan barang atau jasa secara kredit. Dalam arti luas piutang digunakan untuk semua hak atau klaim atas uang, barang dan jasa. Bila kegiatan operasional perusahaan pada umumnya bergerak di bidang penjualan barang atau jasa secara kredit maka piutang-piutang yang timbul merupakan unsur paling penting dari aktiva lancar.

Menurut Warren (2005 : 404) bahwa “Piutang usaha adalah klaim atas penjualan secara kredit terhadap pihak lain”. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa piutang adalah dana perusahaan yang berada pada perorangan atau perusahaan lainnya sebagai konsekuensi penjualan dalam bentuk kredit/pinjaman, dimana pada akhir periode tertentu dana tersebut kemudian dapat dicairkan dalam bentuk kas (uang).

2.5 Aplikasi

Aplikasi adalah sebuah program komputer yang dibuat khusus untuk menjalankan fungsi – fungsi tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna yang digunakan untuk mempercepat suatu pekerjaan. Dengan menggunakan sistem komputerisasi, diharapkan pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat. Aplikasi dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Aplikasi *Client Server*

Aplikasi *client server* adalah aplikasi yang digunakan dan terhubung pada jaringan komputer. Arsitektur aplikasi *client-server* didasarkan pada hal yang sederhana yaitu komputer yang berbeda melakukan tugas yang berbeda, dan setiap komputer dapat dioptimalkan untuk tugas tertentu. Jadi masuk akal jika memisahkan DBMS dari aplikasi *client*. Pada arsitektur aplikasi *client server*, aplikasi dipecah-pecah ke dalam dua komponen utama yang bekerja sama untuk mencapai satu tujuan bersama. Komponen-komponen ini disebut dengan *tier* (tingkat), dan setiap tingkat mengimplementasikan fungsi yang berbeda-beda.

2. Aplikasi *Stand Alone*

Aplikasi *stand alone* adalah aplikasi komputer yang dapat dijalankan hanya pada satu komputer. Database dan programnya menjadi satu di dalam komputer tersebut, karena database dan program menyatu di dalam satu komputer maka aplikasi stand alone ini biasanya disebut sebagai aplikasi satu tingkat (one tier).

2.6 Aplikasi Desktop

Aplikasi *desktop* adalah perangkat lunak yang dapat diinstal di suatu komputer dan digunakan untuk melakukan tugas-tugas tertentu. Aplikasi *desktop* merupakan awal dari pengembangan suatu perangkat lunak yang digunakan pada komputer *stand alone*. Maka dari itu, aplikasi *desktop* dapat berjalan sendiri tanpa menggunakan *browser* ataupun koneksi internet di suatu komputer dengan sistem operasi tertentu. Sebagai contoh aplikasi *desktop* yaitu, *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Excel*, *Windows Media Player* dan lain-lain. Adapun kelebihan dari aplikasi *desktop* dengan aplikasi lainnya, yaitu :

1. Dapat bekerja secara mandiri tanpa tergantung dengan koneksi ataupun browser.
2. Pengguna dapat dengan mudah mengubah dan memodifikasi pengaturannya.
3. Prosesnya lebih cepat.

2.7 Microsoft Visual Basic 2010

Visual Basic 2010 merupakan salah satu bagian dari produk pemrograman yang dikeluarkan oleh Microsoft, yaitu Microsoft Visual Studio 2010. Sebagai produk pengembangan atau Integrated Development Environment (IDE) yang dikeluarkan oleh Microsoft, Visual Studio 2010 berisi beberapa IDE pemrograman seperti Visual Basic, Visual C++, Visual Web Developer, Visual C#, dan Visual F#. Semua IDE tersebut sudah mendukung penuh implementasi .Net Framework terbaru, yaitu .Net Framework 4.0 yang merupakan pengembangan dari .Net Framework 3.5.

Teknologi .Net Framework merupakan teknologi yang mampu mendukung 20 bahasa pemrograman, termasuk Visual Basic. *Common Language Runtime* (CLR) atau sering disebut Runtime merupakan dasar dari .Net Framework. Runtime merupakan engine yang menjalankan aplikasi .Net Framework. Prinsip dasar dari runtime adalah konsep pengolahan kode. Kode program yang dijalankan oleh Runtime disebut kode terkelola, sedangkan kode yang tidak dijalankan oleh runtime disebut kode yang tidak dikelola. (Yuswanto,2009)

2.8 Konsep Dasar Basis Data

2.8.1 Database

Menurut Marlinda (2004:1), *database* adalah suatu susunan/ kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/ perusahaan yang diorganisir/ dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan computer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya.

Penyusunan suatu *database* digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu *redundansi* dan *inkonsistensi* data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *multiple user* (banyak pemakai), masalah *security* (keamanan), masalah *integrasi* (kesatuan) dan masalah data *independence* (kebebasan data).

2.8.2 Sistem Basis Data

Menurut Marlinda (2004:1), sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record-record menggunakan computer untuk menyimpan dan merekam serta memelihara dan operasional lengkap sebuah

organisasi / perusahaan, sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan. Pada sebuah sistem basis data terdapat 4 komponen pokok, yaitu :

1. Data.

Data di dalam sebuah basis data dapat disimpan secara terintegrasi dan data dapat dipakai secara bersama-sama (*shared*).

2. Hardware (perangkat keras).

Terdiri dari semua peralatan computer yang digunakan untuk pengolahan sistem basis data.

3. Software (perangkat lunak).

Berfungsi sebagai perantara (*interface*) antara pemakai dengan data fisik pada basis data.

4. User atau pemakai.

Pemakai basis data dibagi atas 3 klasifikasi, yaitu :

- a. *Database Administrator* (DBA)
- b. *Programmer*
- c. *End user*

Keuntungan sistem basis data adalah :

1. Mengurangi kerangkapan data, yaitu data yang sama disimpan dalam berkas data yang berbeda-beda sehingga *update* dilakukan berulang-ulang.
2. Mencegah ketidak konsistenan.
3. Keamanan data dapat terjaga, yaitu data dapat dilindungi dari pemakai yang tidak berwenang.
4. Integritas dapat dipertahankan.

5. Data dapat dipergunakan bersama-sama
6. Menyediakan *recovery*
7. Memudahkan penerapan standarisasi.
8. Data bersifat mandiri (*data independence*)
9. Keterpaduan data terjaga, memelihara keterpaduan data berarti data harus akurat. Hal ini sangat erat hubungannya dengan pengontrolan kerangkapan data dan pemeliharaan keselarasan data.

Kerugian sistem basis data adalah :

1. diperlukan tempat penyimpanan yang besar.
2. Diperlukan tenaga yang terampil dalam mengolah data.
3. Perangkat lunaknya mahal.
4. Kerusakan sistem basis data dapat mempengaruhi departemen yang terkait.

2.8.3 *Database Management System*

Menurut Marlinda (2004:6), *Database Management System* (DBMS) merupakan kumpulan file yang saling berkaitan dan sebuah program untuk pengelolanya. Basis data adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data dan melaporkan data dalam basis data.

Bahasa-bahasa yang terdapat dalam DBMS adalah :

1. *Data Definition Language* (DDL).

Pola skema basis data dispesifikasikan dengan satu set definisi yang diekspresikan dengan satu bahasa khusus yaitu disebut DDL. Hasil kompilasi perintah DDL adalah satu set tabel yang disimpan dalam file khusus yang disebut *dictionary/directory*.

2. *Data Manipulation Language (DML).*

Bahasa yang memperbolehkan pemakai mengakses atau memanipulasi data sebagai yang diorganisasikan sebelumnya model data yang tepat.

3. *Query.*

Pernyataan yang diajukan untuk mengambil informasi. Merupakan bagian DML yang digunakan untuk pengambilan informasi.

Fungsi dari DBMS adalah :

1. *Data Definition.*

DBMS harus dapat mengolah pendefinisian data.

2. *Data Manipulation.*

DBMS harus dapat menangani permintaan-permintaan dari pemakai untuk mengakses data.

3. *Data Security dan Integrity.*

DBMS dapat memeriksa *security* dan *Integrity* data yang didefinisikan oleh DBA.

4. *Data Recovery dan Concurrency.*

a. DBMS harus dapat menangani kegagalan-kegagalan pengaksesan basis data yang dapat disebabkan oleh kesalahan sistem, kerusakan *disk* dan sebagainya.

b. DBMS harus dapat mengontrol pengaksesan data yang konkuren yaitu bila satu data diakses secara bersama-sama oleh lebih dari satu pemakai pada saat yang bersamaan.

5. *Data Dictionary.*

DBMS harus menyediakan data *dictionary*.

2.9 Structured Query Language

Pada umumnya semua *database engine* mengadopsi bahasa standar SQL yaitu bahasa yang digunakan untuk memanipulasi dan memperoleh data dari sebuah *database relational*. SQL membuat seorang *developer* atau *administrator database* melakukan hal-hal berikut :

- a) Mengubah struktur sebuah database,
- b) Memberikan hak akses kepada pengguna untuk mengakses database atau tabel,
- c) Memperoleh informasi dari database.

Perintah-perintah SQL secara umum dapat dikelompokkan menjadi lima macam yaitu :

1. *Data Definition Language* (DDL)

Adalah perintah SQL yang digunakan untuk menjelaskan objek dari database. Dengan kata lain DDL digunakan untuk mendefinisikan kerangka database. Prinsipnya adalah :

- a. *Create* : untuk membuat/ menciptakan obyek database.
- b. *Alter* : untuk memodifikasi/ mengubah obyek database.
- c. *Drop* : untuk menghapus obyek database.
- d. Obyek database yang dimaksud terdiri dari database, tabel, *index* dan *view*.

2. *Data Manipulation Language* (DML)

Adalah perintah yang digunakan untuk mengoperasikan atau memanipulasi isi database. SQL menyediakan 4 perintah DML :

- a. *Select* : digunakan untuk mengambil data dari database.

- b. *Insert* : untuk menambahkan data ke database.
- c. *Update* : untuk memodifikasi data ke database.
- d. *Delete* : digunakan untuk menghapus data pada database.

3. *Security*

Adalah perintah-perintah yang digunakan untuk menjamin keamanan data.

Antara lain terdiri atas :

- a. *Grant* : member akses kepada user tertentu untuk akses ke database.
- b. *Revoke* : mencabut hak akses dari user.

4. *Integrity*

Adalah perintah-perintah yang digunakan untuk menjaga kesatuan data.

Contohnya *recover table* : untuk memperbaiki tabel pada database.

5. *Auxillary*

Adalah perintah-perintah pelengkap atau tambahan seperti : *unload* dan *rename*.

2.10 **Testing dan Implementasi Sistem**

Menurut standar ANSI/IEEE 1059, *testing* adalah proses menganalisa suatu entitas *software* untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan kondisi yang diinginkan (*defects/error/bugs*) dan mengevaluasi fitur-fitur dari entitas *software*. Menurut Romeo (2003:3), *testing software* adalah proses mengopererasikan *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk :

1. Verifikasi.

Apakah telah berlaku sebagaimana yang ditetapkan (menurut spesifikasi)?

2. Mendeteksi Error

3. Validasi.

“Apakah spesifikasi yang ditetapkan telah memenuhi keinginan atau kebutuhan pengguna yang sebenarnya ?” Menurut Romeo (2003:33) , *test case* merupakan tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan, kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Metode *testing* ini dibagi menjadi dua yaitu *White box testing* dan *Black box testing*.

2.10.1 Black Box Testing

Black box testing atau *behavioral testing* atau *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing* dilakukan tanpa sepengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. *Black box testing* berfokus kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan spesifikasi kebutuhan dari *software*.

Menggunakan *Black box testing*, perencana *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program. Kategori *error* dapat diketahui melalui *black box testing*, antara lain :

1. Fungsi yang hilang atau tidak benar.
2. *Error* dari antar muka.
3. *Error* dari struktur data atau akses *eksternal database*
4. *Error* dari kinerja atau tingkah laku.
5. *Error* dari inisialisasi dan terminasi.