

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, (Soemarso, 1999).

Ada beberapa jenis penjualan menurut Basu Swastha (1998 : 11) yaitu:

1. *Trade Selling*

Dapat terjadi bilamana produsen dan pedagang besar mempersilahkan pengecer untuk berusaha memperbaiki distributor produk-produk mereka. Hal ini melibatkan para penyalur dengan kegiatan promosi, peragaan, persediaan dan pengadaan produk baru, jadi titik beratnya pada penjualan melalui penyalur daripada penjualan kepada pembeli akhir.

2. *Missionary Selling*

Dalam missionary selling penjualan berusaha ditingkatkan dengan mendorong pembeli untuk membeli barang-barang dari penyalur perusahaan. Dalam hal ini perusahaan yang bersangkutan memiliki penyalur sendiri dalam pendistribusian produknya.

3. *Technical Selling*

Berusaha meningkatkan penjualan dengan pemberian saran dan nasehat pada pembeli akhir dari barang dan jasanya dengan menunjukkan bagaimana produk dan jasa yang ditawarkan dapat mengatasi masalah tersebut.

4. *New Business Selling*

Berusaha membuka transaksi baru dengan merubah calon pembeli menjadi pembeli. Jenis penjualan ini sering dipakai oleh perusahaan asuransi.

5. *Responsive Selling*

Dua jenis penjualan utama disini adalah *route driving* dan *retailing*. Jenis penjualan seperti ini tidak akan menciptakan penjualan yang terlalu besar meskipun layanan yang baik dan hubungan pelanggan yang menyenangkan dapat menjurus pada pembeli ulang.

2.2 Sistem Penjualan

Menurut Sudayat (2009:29), sebuah sistem kegiatan penjualan yang akan dijelaskan melalui prosedur-prosedure yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli, pengecekan barang ada atau tidak ada dan diteruskan dengan pengiriman barang yang disertai dengan pembuatan faktur dan mengadakan atas pencatatan penjualan yang berlaku. Sedangkan pengertian penjualan dalam buku Ensiklopedia Ekonomi, Keuangan dan Perdagangan adalah “suatu kontrak atau perjanjian antara dua pihak, masing – masing dikenal sebagai penjual, dan pembeli, yang mewajibkan pihak yang pertama itu untuk, atas pertimbangan akan suatu pembayaran, atau suatu janji akan pembayaran sejumlah

harga dalam uang tertentu, memindahkan kepada pihak yang terakhir hak dan kepemilikan harta benda.” (Abdurrahman, 2001).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan adalah suatu sistem yang digunakan oleh suatu perusahaan untuk menjual atau memasarkan barang dagangan kepada konsumen.

2.3 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 kredit adalah penjualan yang pembayarannya tidak di terima sekaligus(tidak langsung lunas), Menurut Yendrawati (2005:63) banyak orang yang menyamakan istilah antara penjualan kredit dan penjualan angsuran. Sebenarnya semua penjualan angsuran bisa dikatakan penjualan kredit, tetapi penjualan kredit yang pelunasannya hanya melalui dua tahap bukan merupakan penjualan angsuran.

2.4 Penjualan Tunai

Transaksi penjualan tunai yaitu penjualan yang dilakukan dengan cara konsumen melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli. Setelah uang diterima oleh perusahaan, barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai kemudian dicatat oleh perusahaan. (Mulyadi, 2001:455).

2.5 Perusahaan Dagang

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang usaha utamanya membeli barang untuk dijual kembali dengan mengharapkan laba tanpa mengubah sifat dan

bentuk barang. Barang – barang yang dibeli untuk dijual kembali tanpa ada perubahan sifat dan bentuknya disebut barang dagangan. Contohnya, mesin ketik bagi toko beras termasuk peralatan, tetapi bagi toko alat – alat kantor termasuk barang dagangan. Kegiatan utama perusahaan dagang adalah jual-beli. Berdasarkan ruang lingkupnya, perusahaan dagang dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pedagang besar dan pedagang kecil. Pedagang besar adalah pedagang yang membeli barang dagangan dari produsen dan menjualnya kepada pedagang kecil secara partai, sedangkan pedagang kecil adalah pedagang yang membeli barang dagangan dari pedagang besar dan menjualnya kepada konsumen secara eceran. (Marwan, 1991)

2.6 Persediaan Barang

Bambang Karyadi (2000 : 122) menyatakan bahwa persediaan adalah barang-barang yang dimiliki oleh perusahaan pada suatu saat tertentu dengan maksud dijual kembali baik secara langsung maupun melalui proses produksi dalam sirkulasi operasi normal perusahaan dalam hal ini termasuk pula barang-barang yang masih dalam proses produksi atau menunggu untuk digunakan.

2.7 Pendapatan

Pendapatan menurut Suwardjono (2014:393) mengemukakan bahwa pendapatan adalah terealisasi dengan adanya perubahan bentuk produk menjadi kas atau aset lain melalui transaksi pertukaran. Saat penjualan merupakan saat yang paling utama dan menjadi standart dalam pengakuan pendapatan karena pada saat itu pendapatan telah terbentuk dan terealisasi. Berikut adalah pemicu pada bukti pengakuan pendapatan :

1. Penerimaan order pembelian
2. Penerimaan uang muka
3. Pengiriman barang
4. Pengiriman faktur penjualan
5. Penerimaan nota terima barang dari pembeli yang didukung faktur dan order pembelian
6. Pengiriman surat tagihan
7. Penerimaan kas atau alat pembayaran lain yang didukung nota pembayaran atau bukti transfer
8. Penyesuaian akhir periode

2.8 Aplikasi

Menurut penjelasan dari Jogiyanto (2005:112) 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 ini biasanya disebut ssebagai aplikasi satu tingkat.

2.9 Aplikasi Dekstop

Aplikasi dekstop adalah perangkat lunak yang dapat diinstal di suatu komputer dan digunakan untuk melakukan tugas –tugas tertentu. Aplikasi *dekstop* merupakan awal dari pengembangan suatu perangkat lunak yang digunakan pada komputer *Stand Alone*. Maka dari itu, aplikasi *dekstop* dapat berjalan sendiri tanpa menggunakan *browser* ataupun koneksi internet di suatu komputer dengan sistem operasi tertentu. Sebagai contoh aplikasi dekstop yaitu, *microsoft office word*, *microsoft office excell* dan lain-lain. adapun kelebihan dari aplikasi dekstop dengan aplikasi lainnya yaitu:

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

2.10 Microsoft Visual Basic 2010

Visual Basic 2010 merupakan salah satu bagian dari produk bahasa pemrograman yang dikeluarkan oleh Microsoft, 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, 2009:19).

2.11 System Development life Cycle

Menurut Tegarden (2013:2), *System Development life Cycle* adalah proses memahami bagaimana sebuah sistem informasi dapat mendukung kebutuhan bisnis dengan merancang suatu sistem, membangunnya dan memberikannya kepada pengguna. Sedangkan menurut Kendall (2001:11), siklus hidup pengembangan sistem adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah

dikembangkan dengan sangat baik melalui pengguna siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

2.12 Model *Waterfall*

Model *Waterfall* atau disebut juga *linear sequential model* merupakan model yang paling banyak digunakan dalam *software engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan skuensial yang dimulai dari tahap *software requirement analysis, design, coding, testing, dan maintenance*. Disebut *Waterfall* karena setiap tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Pressman, 2002:37). Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model *Waterfall* menurut Pressman:

1. *Software Requirement Analysis*

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan di fokuskan, khususnya pada *software*, untuk memahami sifat program yang dibangun, *software engineer* harus memahami *information domain, behavior, performance dan interface* yang diperlukan. Kebutuhan untuk sistem dan *software* dan didokumentasikan kepada pelanggan.

2. *Design*

Software design sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda : data struktur, *software arsitechure, interface representation and procedural*. Proses desain menerjemahkan syarat ke dalam sebuah representasi *software* yang dapat

diperkirakan demi kualitas sebelum *coding* dimulai. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi *software*.

3. *Coding*

Design harus diterjemahkan kedalam bentuk form yang bisa dibaca oleh mesin. Tahap *coding* melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, maka *coding* dapat diselesaikan secara mekanis.

4. *Testing*

Setelah *coding* dilakukan, *testing* program dimulai. Proses *testing* berfokus pada logika internal *software*, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional; yaitu mengarahkan *testing* untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

5. *Maintenance*

Software akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, karena *software* harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan-perubahan di dalam lingkungan eksternalnya, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. *Software maintenance* mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

2.13 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 dan mengevaluasi fitur-fitur dari entitas

software. Menurut Romeo (2003:3), *testing software* adalah proses mengoperasikan *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk:

1. Verifikasi.
2. Mendeteksi error
3. Validasi

Tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan, kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Metode testing ini dibagi menjadi dua yaitu *white box and black box testing*.

2.14 *Black Box Testing*

Black box 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*, perancang *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program. Romeo (2003:52).

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 ,inisialisasi dan terminasi.