

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Penjualan

Definisi penjualan menurut Mulyadi (2008:202), penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

2.2. Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan menurut (Sudayat, 2009), diartikan sebagai suatu pembuatan pernyataan penjualan, kegiatan akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur 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 pencatatan atas penjualan yang berlaku.

2.3. 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, 2008).

2.4. Persediaan

Persediaan barang dagang adalah barang-barang yang dimiliki perusahaan untuk dijual kembali. Untuk perusahaan pabrik, termasuk dalam persediaan adalah barang-barang yang akan digunakan untuk proses produksi selanjutnya (Soemarso, 2009:384). Ada 2 jenis metode dalam pencatatan persediaan, yaitu metode perpetual dan metode periodik. Dalam pembahasan ini penulis menggunakan pencatatan persediaan dengan metode perpetual. Metode perpetual disebut juga metode saldo permanen adalah sistem pencatatan persediaan dimana harga pokok penjualan dan persediaan ditetapkan setiap kali terjadi transaksi dalam persediaan (Soemarso, 2009:420). Apabila terjadi penjualan, maka pengurangan persediaan yang diakibatkan langsung dicatat. Begitu juga jika terjadi pembelian, maka penambahan persediaan yang diakibatkan langsung dicatat. Penambahan persediaan ini merubah harga pokok penjualan yang nilainya ditentukan oleh metode penetapan harga pokok yang digunakan. Contoh :

Tanggal	Keterangan	Kuantitas	Harga Pokok (Rp)	Total (Rp)
01 April 2015	Persediaan Awal	100	500	50.000
05 April 2015	Pembelian	200	650	130.000
	¹Persediaan Tersedia Dijual	300	600	180.000
14 April 2015	Penjualan	170	600	102.000
	²Persediaan Tersedia Dijual	130	600	78.000

Berdasarkan contoh diatas, pada saat terjadi pembelian tanggal 5 April 2015 maka persediaan langsung dicatat dan harga pokok penjualan langsung ditetapkan menggunakan metode rata-rata. Harga pokok penjualan pada 5 April 2015 dihitung sebagai berikut:

$$HPP = \frac{50.000+130.000}{100+200} = \frac{180.000}{300} = 600 \quad (1)$$

Begitu juga pada saat terjadi penjualan pada tanggal 14 April 2015 maka persediaan langsung dicatat, namun tidak ada perubahan pada harga pokok penjualan.

2.5. Perputaran Persediaan

Menurut Jumingan (2006:128), menerangkan bahwa “Perputaran persediaan (*inventory turnover*) menunjukkan berapa kali barang dijual dan diadakan kembali selama satu periode akuntansi”. Perputaran persediaan dihitung sebagai berikut :

$$\text{Perputaran Persediaan} = \quad (2)$$

$$\frac{\text{HPP perperiode (1 bulan)}}{\text{Rata – Rata Persediaan perperiode (1 bulan)}} =$$

$$\frac{\text{HPP}}{(\text{Persediaan Awal} + \text{Persediaan Akhir})/2}$$

Menurut Munawir (2007:77), menerangkan bahwa, *Turnover* persediaan adalah merupakan ratio atau jumlah harga pokok barang yang dijual dengan nilai rata-rata persediaan yang dimiliki oleh perusahaan.

2.6. Laba

Hanafi (2010:32), menyatakan bahwa Laba merupakan ukuran keseluruhan prestasi perusahaan, yang didefinisikan sebagai berikut:

$$\text{Laba} = \text{Penjualan} - \text{Biaya} \quad (3)$$

Jenis-Jenis Laba :

Salah satu ukuran dari keberhasilan suatu perusahaan adalah mencari perolehan laba, karena laba pada dasarnya hanya sebagai ukuran efisiensi suatu perusahaan. Menurut Kasmir (2011:303) menyatakan bahwa :

a. Laba Kotor (*Gross Profit*)

Adalah laba yang diperoleh sebelum dikurangi biaya-biaya yang menjadi beban perusahaan. Artinya laba keseluruhan yang pertama sekali perusahaan peroleh.

$$\text{Laba Kotor} = \text{Penjualan Bersih} - \text{Harga Pokok Penjualan} \quad (4)$$

b. Laba bersih (*Net Profit*)

Merupakan laba yang telah dikurangi biaya-biaya yang merupakan beban perusahaan dalam suatu periode tertentu termasuk pajak.

$$\text{Laba Bersih} = \text{Laba Kotor} - \text{Beban Usaha} \quad (5)$$

2.7. Harga Pokok Penjualan

Harga pokok penjualan adalah nilai beli yang dikeluarkan untuk barang yang dijual (Soemarso, 2009:226). Ada 3 jenis metode dalam perhitungan harga pokok penjualan, yaitu metode *FIFO*, metode *LIFO*, dan metode *average*. Dalam pembahasan ini penulis menggunakan perhitungan harga pokok penjualan dengan metode *average*. *Average* adalah metode penetapan harga pokok penjualan dimana dianggap bahwa harga pokok rata-rata dari barang yang tersedia dijual akan digunakan untuk menilai harga pokok yang dijual dan yang terdapat dalam persediaan. (Soemarso, 2009:395). Harga pokok penjualan rata-rata dihitung sebagai berikut :

$$\text{Harga Pokok Rata – Rata} = \quad (6)$$

$$\frac{\text{Harga pokok persediaan tersedia dijual}}{\text{Kuantitas persediaan tersedia dijual}}$$

2.8. Perusahaan Dagang

Perusahaan dagang adalah perusahaan yang kegiatannya membeli barang jadi dan menjualnya kembali tanpa melakukan pengolahan lagi. (Soemarso, 2009:22)

2.9. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam 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. (Sutabri, 2012:38)

2.10. Sistem

Terdapat dua pendekatan di dalam pendefinisian sistem. Yaitu kelompok yang menekankan pada prosedur dan kelompok yang menekankan ada elemen atau komponennya. Pendekatan yang menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Sutabri, 2012:2)

2.11. Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan 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. (Sutabri, 2012:22)

2.12. Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen menggambarkan penggunaan komputer untuk menyediakan informasi yang dapat mendukung pengambilan keputusan manajer. Sistem informasi manajemen menyediakan beragam informasi yang lebih luas dibandingkan dengan informasi yang dihasilkan oleh pemrosesan data elektronik. Sistem informasi manajemen mengakui bahwa manajer dalam suatu organisasi menggunakan dan membutuhkan informasi untuk mengambil keputusan dan bahwa sistem informasi dapat membantu menyediakan informasi tersebut bagi manajer. (Bodnar, 2006:6)

Sistem informasi manajemen adalah suatu pendekatan yang terorganisir dan terencana untuk memberi eksekutif bantuan informasi yang tepat dan dapat memberikan kemudahan bagi proses manajemen. (Sutabri, 2012)

Tujuan Sistem Informasi Manajemen :

1. Menyediakan suatu informasi yang dipergunakan didalam suatu perhitungan harga pokok jasa, produk, serta tujuan lainnya yang diinginkan manajemen.
2. Menyediakan suatu informasi yang dipergunakan didalam suatu perencanaan, pengendalian, pengevaluasian, serta juga perbaikan berkelanjutan.
3. Menyediakan suatu informasi untuk pengambilan suatu keputusan.

Dari tiga tujuan diatas menunjukkan bahwa manajer serta pengguna lainnya itu perlu mempunyai akses ke informasi akuntansi manajemen serta juga mengetahui bagaimana cara untuk menggunakannya. Informasi akuntansi

manajemen tersebut dapat membantu mereka dalam mengidentifikasi suatu masalah, menyelesaikan suatu masalah, serta mengevaluasi kinerja.

Proses manajemen didefinisikan sebagai aktivitas-aktivitas atau kegiatan-kegiatan:

a. Perencanaan

Formulasi terinci untuk dapat mencapai suatu tujuan akhir tertentu adalah suatu aktivitas manajemen yang disebut dengan perencanaan. Oleh sebab itu, perencanaan mensyaratkan suatu penetapan tujuan serta juga identifikasi metode untuk dapat mencapai tujuan tersebut.

b. Pengendalian

Perencanaan tersebut hanyalah setengahnya dalam proses manajemen. Setelah suatu rencana tersebut dibuat, rencana itu harus diimplementasikan, serta juga manajer dan pekerja harus memonitor pelaksanaannya untuk dapat memastikan rencana itu berjalan dengan sebagaimana mestinya. Aktivitas atau kegiatan manajerial untuk memonitor pelaksanaan rencana serta juga melakukan tindakan korektif sesuai dengan kebutuhan, disebut kebutuhan.

c. Pengambilan Keputusan

Proses didalam pemilihan di antara berbagai alternatif itu disebut dengan proses pengambilan suatu keputusan. Fungsi dari manajerial ini adalah suatu jalinan antara perencanaan serta juga pengendalian. Manajer tersebut harus mempunyai diantara beberapa tujuan serta juga metode untuk melaksanakan tujuan yang sudah dipilih. Hanya satu dari beberapa rencana yang ada untuk dipilih. Komentar yang serupa juga dapat dibuat berkenaan dengan adanya fungsi pengendalian.

2.13. *System Development Life Cycle (Siklus Hidup Pengembangan Sistem)*

Siklus hidup pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah pada tahapan tersebut dalam proses pengembangan sistem. Siklus hidup pembangunan atau pengembangan sistem informasi menyajikan metodologi atau proses yang diorganisasikan guna membangun suatu sistem informasi. (Sutabri, 2012:56).

Salah model *SDLC* adalah *Waterfall* atau disebut juga *Linear Sequential Model* merupakan model yang paling banyak digunakan dalam *Software Engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan sekuensial yang dimulai dari tahap *communication, planning, modeling, construction, deployment* dan berlanjut hingga pelayanan pada *software* yang telah selesai. (Pressman, 2015:42). Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan didalam model *Waterfall* menurut Pressman :

1. *Communication*

Sebelum secara teknis pekerjaan dapat dimulai, sangat penting untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pelanggan (*stakeholder*). Tujuannya adalah untuk memahami tujuan *stakeholder* untuk proyeknya dan mengumpulkan kebutuhan yang dapat membantu mendefinisikan fitur dan fungsi perangkat lunak yang dibangun.

2. *Planning*

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika ada peta. Proyek perangkat lunak adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan aktivitas perencanaan ini menciptakan "peta" yang membantu memandu tim dalam membuat perangkat lunak tersebut. Peta yang disebut *software project plan* mendefinisikan

pekerjaan rekayasa perangkat lunak dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber daya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang harus diproduksi, dan jadwal kerja

3. *Modeling*

Apakah anda seorang penata taman, pembangun jembatan, insinyur penerbangan, tukang kayu, atau arsitek, anda bekerja dengan model sehari-hari. Anda membuat "sketsa" suatu hal sehingga anda akan memahami gambaran besar dari yang akan anda buat, apakah itu akan tampak seperti arsitektur, bagaimana bagian-bagian penyusunnya bisa cocok, dan karakteristik lainnya. Jika diperlukan, anda memperbaiki sketsa ke dalam yang lebih besar dan lebih rinci dalam upaya untuk lebih memahami masalah dan bagaimana anda akan mengatasinya. Seorang insinyur perangkat lunak (*software engineering*) melakukan hal yang sama dengan menciptakan model-model untuk lebih memahami persyaratan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai kebutuhan tersebut

4. *Construction*

Apa yang anda desain harus dibangun. Kegiatan ini menggabungkan pembuatan program (*coding*) dan pengujian (*testing*) yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam pembuatan program.

5. *Deployment*

Perangkat lunak (sebagai entitas lengkap atau sebagian yang sudah selesai) dikirimkan ke pelanggan yang akan mengevaluasi produk yang dikirimkan dan memberikan umpan balik (*feedback*) berdasarkan evaluasi.

2.14. *Testing*

Testing software adalah proses mengoperasikan *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk verifikasi, mendeteksi *error* dan validasi. Verifikasi adalah pengecekan atau pengetesan entitas-entitas, termasuk *software*, untuk pemenuhan dan konsistensi dengan melakukan evaluasi hasil terhadap kebutuhan yang telah ditetapkan. Validasi adalah melihat kebenaran sistem apakah proses yang telah dituliskan sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Deteksi *error* adalah *testing* yang berorientasi untuk membuat kesalahan secara intensif, untuk menentukan apakah suatu hal tersebut terjadi bilamana tidak seharusnya terjadi atau suatu hal tersebut tidak terjadi. *Test case* merupakan suatu tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan, kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya. *Testing* dibagi menjadi dua jenis yaitu :

a. *Whitebox Testing*

White box testing adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain prosedural. Seringkali *white box testing* diasosiasikan dengan pengukuran cakupan tes, yang mengukur persentase jalur-jalur dari tipe yang dipilih untuk dieksekusi oleh *test cases*. *White box testing* dapat menjamin semua struktur internal data dapat dites untuk memastikan validitasnya. Cakupan pernyataan, cabang dan jalur adalah suatu teknik *white box testing* yang menggunakan alur logika dari program untuk membuat *test cases*. Alur logika adalah cara dimana suatu bagian dari program tertentu dieksekusi saat menjalankan program. Alur logika suatu program dapat direpresentasikan dengan *flow graph*. (Romeo, 2003:34).

b. *Blackbox Testing*

Black box testing dilakukan tanpa adanya suatu pengetahuan tentang detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites, juga disebut sebagai *functional testing*. *Black box testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari *software*. Dengan adanya *black box testing*, perencana *software* dapat menggunakan kebutuhan fungsional pada suatu program. *Black box testing* dilakukan untuk melakukan pengecekan apakah sebuah *software* telah bebas dari *error* dan fungsi-fungsi yang diperlukan telah berjalan sesuai dengan yang diharapkan. (Romeo, 2003:52).

Adapun kegunaan dari *test case* ini, adalah sebagai berikut.

1. Untuk melakukan *testing* kesesuaian suatu komponen terhadap desain *White Box Testing*.
2. Untuk melakukan *testing* kesesuaian suatu komponen terhadap spesifikasi *Black Box Testing*. (Romeo, 2003:3).