

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Penjualan**

##### **2.1.1. Pengertian Penjualan**

Menurut Mulyadi (2008), 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. Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik konsumen sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan.

Menurut Kotler dan Amstrong (2006), penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjual dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan. Jadi konsep penjualan adalah cara untuk mempengaruhi konsumen untuk membeli produk yang ditawarkan. Dalam kenyataannya penjualan yang dilakukan dengan cara tunai dan penjualan yang dilakukan menggunakan cara kredit atau sering disebut cara angsuran.

Penjualan yang dilakukan secara tunai merupakan penjualan dimana saat terjadi penjualan pembeli akan membayar harga barang atau jasa yang dibelinya saat itu juga. Penjualan yang dilakukan secara kredit atau angsuran adalah bilamana pembayaran baru diterima beberapa waktu kemudian setelah

terjadinya transaksi penjualan dan cara pembayarannya dapat dilakukan secara bertahap dengan jumlah tertentu dan dalam jangka waktu tertentu pula.

Promosi penjualan merupakan hal yang penting karena, promosi penjualan adalah kegiatan-kegiatan pemasaran selain personal selling, periklanan dan publisitas, yang mendorong efektivitas pembelian konsumen dan pedagang dengan menggunakan alat peragaan, pameran, demonstrasi, dan sebagainya yang ditunjukkan untuk mengingatkan penjualan barang tertentu.

### 2.1.2. Jenis Penjualan

Menurut Martin dan Garry (2006), penjualan dapat dibedakan dan diidentifikasi dari perusahaannya, antara lain:

1. Penjualan Langsung, yaitu penjualan dengan mengambil barang dari *supplier* dan langsung dikirim ke pelanggan.
2. Penjualan Stok Gudang, yaitu penjualan barang dari stok yang telah tersedia di gudang.
3. Penjualan Kombinasi, yaitu penjualan dengan mengambil barang yang sebagian dari *supplier* dan sebagian dari stok yang tersedia di gudang

### 2.1.3. Sistem Penjualan

Sistem Penjualan adalah sekelompok unsur atau bagian yang saling berhubungan dan berfungsi secara bersama-sama sesuai tugas masing-masing untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Mcleod (2005), Sistem Penjualan adalah suatu proses yang saling mendukung dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan pembeli dan bersama-sama mendapatkan kepuasan dan keuntungan.

Menurut Mcleod (2005), Tujuan sistem penjualan adalah:

1. Mencatat dan mengkonfirmasi *order* penjualan dengan cepat dan akurat.
2. Memastikan bahwa perusahaan menjual kepada konsumen yang memang layak menerima kredit agar tidak ada kredit macet.
3. Memastikan bahwa konsumen menerima kiriman produk dan jasa tepat waktu sesuai yang dijanjikan.
4. Menagih tepat waktu dan akurat, sehingga perputaran kas lebih cepat.
5. Mencatat dan mengelompokkan transaksi keuangan secara cepat dan akurat ke dalam jurnal maupun ke buku besar.
6. Memastikan keamanan aset perusahaan berupa barang dagangan maupun kas dari penjualan.

#### 2.1.4. Titik Pemesanan Kembali

Menurut Sugiono (2009), *reorder point* adalah suatu titik ketika perusahaan harus mengadakan pemesanan kembali sedemikian rupa sehingga kedatangan atau penerimaan material yang dipesan itu tepat pada saat persediaan di titik nol atau pada tingkat *safety stock*. Dalam menentukan/menetapkan *reorder point* harus memperhatikan hal-hal berikut.

1. Penggunaan bahan selama masa tenggang
2. Besarnya *buffer stock*

Menurut Sugiono (2009), Besarnya titik pemesanan kembali dapat diketahui dengan Rumus 2.1.

$$T = (L \cdot d) + SS \dots \dots \dots (2.1)$$

Keterangan :

T = titik pemesanan kembali

L = waktu tunggu rata-rata

d = rata-rata pemakaian

SS = persediaan pengamanan (*Safety Stock*), yaitu jumlah aman stok barang

### 2.1.5. Waktu Tunggu (Lead Time)

Dalam pengisian kembali persediaan terdapat suatu perbedaan waktu yang cukup lama antara saat mengadakan pesanan (*order*) untuk penggantian/pengisian kembali persediaan dengan saat penerimaan barang-barang yang dipesan tersebut diterima dan dimasukkan ke dalam persediaan (*Stock*). Perbedaan ini dinamakan *lead time* (Gaspersz, 2004).

## 2.2. Pembelian

Pembelian (*Purchase*) adalah pembelian (harga pokok) barang dagang yang diperoleh perusahaan selama periode tertentu (Aliminsyah dan Padji, 2003).

Menurut Soemarso (1994), kegiatan pembelian dalam perusahaan dagang adalah

1. Membeli barang dagang secara tunai dan kredit.
2. Membeli aktiva produksi untuk digunakan dalam kegiatan perusahaan.
3. Membeli barang dan jasa lain sehubungan dengan kegiatan perusahaan.

Sehingga dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelian merupakan perkiraan yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang dalam satu periode.

### 2.3. Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut Mustakini (2005), aplikasi merupakan program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Mustakini (2005), menambahkan aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data dapat diolah lebih berdaya guna secara optimal. Dari definisi di atas dapat disimpulkan aplikasi adalah sejenis *software* yang diterapkan di komputer berisi perintah-perintah yang berfungsi untuk membantu dalam tugas-tugas tertentu.

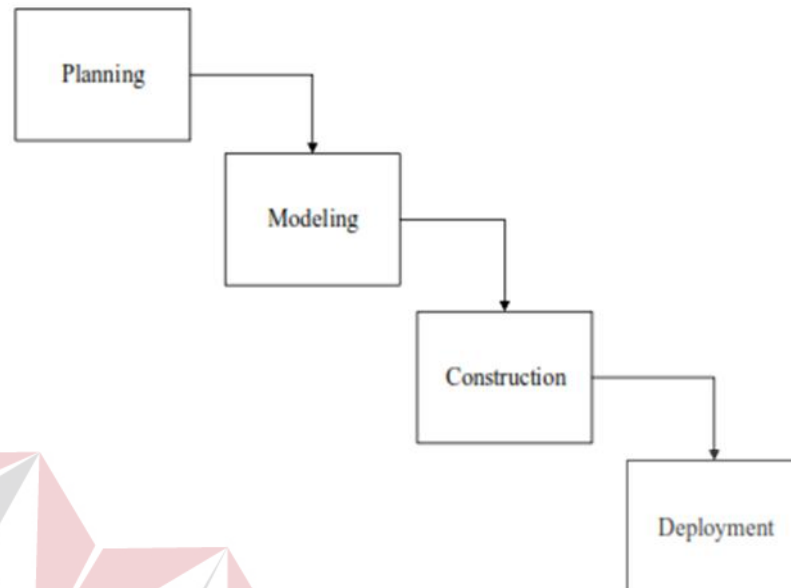
### 2.4. Web

*Website* merupakan kumpulan halaman web yang saling berhubungan dan file-file yang saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada dibawahnya. Biasanya setiap halaman dibawah *homepage* disebut *child page*, yang berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web (Agung, 2000).

### 2.5. System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman (2010), nama lain dari *Model Waterfall* adalah Model Air Terjun dan kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak dimulai dari spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modelling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem perangkat lunak ke para

pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak yang dihasilkan.



Gambar 2.1 SDLC dengan Metode Waterfall (Pressman,2010)

### 2.5.1. *Planning*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna. Selain itu, tahapan *planning* juga menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, risiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

### 2.5.2. *Modeling*

Pada proses *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*.

Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

### **2.5.3. Construction**

*Construction* merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian bisa diperbaiki.

### **2.5.4. Deployment**

Tahapan ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

## 2.5.5. Konsep Dasar Basis Data

### A. Database

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

Penyusunan satu 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 keamanan (*security*), masalah integrasi (kesatuan), dan masalah data *independence* (kebebasan data).

### B. Sistem Basis Data

Menurut Marlinda (2004), sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau 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 komponen-komponen utama yaitu perangkat keras (*hardware*), Sistem Operasi (*operating System*), Basis Data (*database*), Sistem (aplikasi atau perangkat lunak) lain yang bersifat opsional.



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 ketidakkonsistenan.
3. Keamanan data dapat terjaga, yaitu data dapat dilindungi dari pemakai yang tidak berwenang.
4. Intgritas 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.

Kerusakan sistem basis data dapat mempengaruhi departemen yang terkait.

### ***C. Database Management System***

Menurut Marlinda (2004), *Database Management System* (DBMS) merupakan kumpulan file yang saling berkaitan dan program untuk pengelolanya. Basis data adalah kumpulan datanya, sedang program

pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersil untuk membaca data, menghapus data, dan melaorkan data dalam basis data.

Bahasa-bahasa yang terdapat dalam DBMS adalah sebagai berikut.

1. *Data Definition Language (DDL).*

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

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 ditujukan untuk mengambil informasi merupakan bagian DML yang digunakan untuk mengambil informasi.

DBMS memiliki fungsi sebagai berikut.

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*

#### 2.5.6. *Tools Database*

##### **A. Oracle**

Menurut Santoso (2012), Oracle XE (*Express Edition*) adalah sebuah produk *database* server yang berlisensi *freeware* dari oracle Corp. Dengan menggunakan Oracle Xe, para user dapat menggunakannya tidak hanya untuk percobaan, tapi juga dapat digunakan untuk pengembangan dan *deployment* sistem. Oracle XE dapat dikatakan sebagai sebuah produk *database* server *portable* yang menyediakan teknologi inti *database* server yang diambil dari inti (kernel) dan digunakan dalam produk *database* versi profesional ataupun *enterprise*.

##### **B. Microsoft Access**

Menurut Wempen (1999), *Access* adalah salah satu program pengelolaan *database* berdaya guna dan fleksibel yang dijual saat ini. *Access*

dapat menangani *inventory* rumah, atau sistem manajemen bisnis yang lengkap. *Access* memungkinkan untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengatur informasi seperti halnya membuat laporan yang mengarah kepada kesimpulan akhir.

### C. MySQL

Menurut Santoso (2012), MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

*Database* yang dipakai adalah menggunakan database MySQL karena database MySQL berharga murah dan sesuai dengan budget perusahaan. Selain itu MySQL mendukung pemograman PHP untuk aplikasi berbasis website.

#### 2.5.7. Bahasa Pemograman

##### A. Phyton

Menurut Noprianto (2002), phyton adalah salah satu bahasa pemograman tingkat tinggi yang bersifat interpreter, interaktif, *object-oriented* dan dapat beroperasi di hampir semua platForm, seperti keluarga UNIX, Mac,

Windows, OS/2, ataupun yang lain. Nama Phyton berasal dari salah satu acara komedi pada tahun 70-an yang disiarkan oleh BBC. Menurut Pembuat bahasa Phyton, Guido van Rossum, nama Phyton dipakai untuk memberikan suatu nama yang unik, pendek dan sedikit misterius.

Sebagai bahasa tingkat tinggi, Phyton termasuk salah satu bahasa pemrograman yang mudah untuk dipelajari karena sintaks yang jelas dan elegan, dikombinasikan dengan penggunaan module-module siap pakai dan struktur data tingkat tinggi yang efisien.

## **B. Visual Basic**

Menurut Komputer (2004), *Basic* adalah salah satu bahasa pemrograman yang sudah dikenal oleh pemakai komputer. Bahasa ini dapat dikatakan sebagai bahasa pemrograman dasar atau yang paling mudah yang sesuai dengan namanya. Kata *basic* merupakan kependekan dari kata-kata:

- B (*Beginner's*)
- A (*All-Purpose*)
- S (*Symbol*)
- I (*Instruction*)
- C (*Code*)

Bahasa ini pertama kali muncul pada tahun 1960 dan diperkenalkan oleh Dartmouth *College*

## **C. Hypertext Preprocessor atau PHP**

Menurut Kadir (2013), *Hypertext Preprocessor* atau PHP adalah bahasa pemrograman yang ditujukan untuk kepentingan membuat aplikasi web. PHP

memungkinkan pembuatan aplikasi web yang dinamis, dalam arti dapat membuat halaman web yang dikendalikan oleh data. PHP dapat dikatakan sebagai *server-side embedded script language*, artinya sebuah sintaks dan perintah program yang ditulis akan sepenuhnya dijalankan oleh server, tetapi dapat disertakan pada halaman HTML biasa.

Untuk bahasa pemrograman yang dipakai adalah menggunakan bahasa pemrograman PHP karena untuk pembuatan aplikasi dibutuhkan data yang berubah-ubah atau dinamis. Selain itu bahasa PHP juga disesuaikan dengan proyek yang dikerjakan.

