

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori merupakan suatu dasar mengenai pendapat penelitian atau penemuan yang didukung oleh data dan argumentasi. Landasan teori digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang mendukung penyusunan laporan kerja praktik ini yang antara lain:

3.1 Aplikasi

Menurut Nazrudin Safaat (2012) Perangkat lunak aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media. Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket (*application suite*). Contohnya adalah Microsoft Office dan Open Office.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan setiap aplikasi.

Sering kali, aplikasi ini memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

3.2 Penjualan

Aktivitas penjualan merupakan pendapatan utama yang dihasilkan oleh perusahaan. Jika aktivitas penjualan produk maupun jasa tidak dikelola dengan baik maka secara langsung dapat merugikan perusahaan. Hal ini dapat disebabkan karena sasaran penjualan yang diharapkan tidak tercapai dan pendapatan pun akan berkurang.

Menurut Mulyadi (2008), penjualan merupakan suatu 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.

Sedangkan menurut Philip Kotler (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 kenyataan penjualan mempunyai dua sistem yang biasa diterapkan oleh suatu perusahaan perdagangan yaitu penjualan yang dilakukan dengan cara tunai dan penjualan yang dilakukan dengan menggunakan cara kredit atau yang sering disebut cara angsuran .

Penjualan yang dilakukan secara tunai merupakan penjualan yang terjadi dimana penjualan pembeli akan membayar harga barang atau jasa yang dibelinya saat itu juga. Penjualan tunai dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara

mewajibkan pembeli melakukan pembayaran harga barang diserahkan oleh perusahaan kepada pembeli (Mulyadi, 2000).

3.2.1 Point of Sales

Menurut Hanif Al Fatta (2007) salah satu wujud dari pemanfaatan sistem informasi berbasis komputer adalah penerapan sistem POS dalam perusahaan. Sistem POS merupakan system komputerisasi untuk mencatat dan mengolah transaksi-transaksi penjualan serta manajemen persediaan. Umumnya sistem POS ini dipakai di pusat-pusat perbelanjaan. Sistem POS yang diterapkan di setiap perusahaan bisa berbeda-beda walaupun fungsi dari sistem POS itu sama yaitu untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam penyediaan informasi mengenai penjualan dan peresediaan.

3.2.2 Penjualan Tunai

Menurut Mulyadi (2001), penjualan tunai adalah penjualan yang dilakukan oleh pelanggan dengan cara melakukan pembayaran harga barang terlebih dahulu sebelum barang diserahkan oleh perusahaan kepada pelanggan. Setelah uang diterima oleh perusahaan, barang kemudian diserahkan kepada pembeli dan transaksi penjualan tunai kemudian dicatat oleh perusahaan.

Menurut Soemarso (2004), pada saat perusahaan menjual barang dagangannya, maka akan diperoleh pendapatan. Jumlah yang dibebankan kepada pembeli untuk barang dagangan yang diserahkan merupakan pendapatan perusahaan yang bersangkutan. Untuk perusahaan dagang, akun yang digunakan untuk mencatat penjualan barang dagang disebut penjualan. Penjualan akan diikuti

dengan penerimaan uang. Seperti halnya pembelian, penerimaan uang dari suatu penjualan, tergantung pada syarat jual beli yang telah ditetapkan.

3.2.3 Penjualan Kredit

Menurut Mulyadi (2001) dalam buku sistem akuntansi penjualan kredit yaitu penjualan kredit dilaksanakan oleh perusahaan dengan cara mengirimkan barang sesuai dengan order yang diterima dari pembeli dan untuk jangka waktu tertentu perusahaan mempunyai tagihan kepada pembeli tersebut. Jadi dalam sistem akuntansi penjualan terdapat unsur-unsur yang mendukung dan kesemua unsur tersebut diorganisasi sedemikian rupa dalam sebuah sistem akuntansi yang disebut sistem akuntansi penjualan kredit.

3.2.4 Retur Penjualan

Menurut Soemarso (2009) dalam buku Akuntansi Suatu Pengantar retur penjualan adalah barang dagang yang dijual mungkin dikembalikan oleh pelanggan atau oleh karena kerusakan atau alasan-alasan lain, pelanggan diberikan potongan harga (pengurangan harga atau *sales allowance*).

3.2.5 Purchase Order

Menurut Soemarso (2009) dalam bukunya yang berjudul Akuntansi suatu pengantar menyatakan bahwa Pembelian adalah (*purchasing*) akun yang digunakan untuk mencatat semua pembelian barang dagang (*Purchase Order*) dalam suatu periode. *Purchase Order* (PO) adalah sebuah dokumen yang dikirimkan ke Pemasok untuk memasokan barang atau jasa yang dibutuhkan. Pada umumnya, dokumen atau surat PO terdiri dari 6 salinan, masing-masing salinan tersebut dituju

kepada Pemasok, pihak pemohon (*requestor*), Petugas Gudang, bagian akuntansi, bagian inspeksi dan satu salinan lagi untuk bagian *Purchasing* sendiri sebagai arsip.

3.2.6 Faktur Penjualan

Menurut Mulyadi (2013) Faktur Penjualan adalah lembar pertama yang dikirim oleh fungsi penagihan kepada pelanggan. Jumlah lembar faktur penjualan yang dikirim kepada pelanggan adalah tergantung dari permintaan pelanggan.

3.3 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut McLeod dan Schell (2008), *System Development Life Cycle* atau yang disingkat SDLC adalah metoda tradisional yang digunakan untuk membangun, memelihara dan mengganti suatu sistem informasi. SDLC terdiri dari tujuh fase, yaitu:

- a. *Project Identification and Selection*
Fase dimana kebutuhan sistem informasi secara keseluruhan diidentifikasi dan analisis.

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE

- b. *Project Initiation and Planning*

Fase dimana suatu proyek sistem informasi yang potensial dilakukan dan direncanakan terinci dikembangkan untuk pengembangan sistem.

- c. *Analysis*

Fase dimana sistem yang sedang berjalan dipelajari dan alternatif sistem baru diusulkan.



d. *Logical Design*

Fase dimana semua kegiatan fungsional dari sistem yang diusulkan untuk dikembangkan dan digambarkan secara *independent*.

e. *Physical Design*

Fase rancangan logis dari sebelumnya diubah dalam bentuk teknis yang terinci dimana pemrograman dan bentuk sistem dapat dibuat.

f. *Implementation*

Fase dimana sistem informasi diuji dan digunakan untuk mendukung suatu organisasi.

g. *Maintenance*

Fase dimana sistem informasi secara sistematis diperbaiki dan dikembangkan.



Siklus hidup pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan-tahapan utama, dan langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Tiap-tiap pengembangan sistem itu dibagi menjadi beberapa tahapan kerja. Tiap tahapan ini mempunyai karakteristik tersendiri. Sebagai awal dari pelaksanaan pengembangan sistem adalah proses kebijaksanaan dan perencanaan sistem, dimana kebijaksanaan sistem merupakan landasan dan dukungan dari menjemen puncak untuk membuat perencanaan sistem. Sedangkan perencanaan sistem merupakan pedoman untuk melakukan pengembangan dari sistem tersebut.

3.4 Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan tujuan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang berlangsung, sehingga dapat diusulkan perbaikan. Perancangan sistem merupakan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komputerisasi, mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, menentukan kriteria, menghitung konsistensi terhadap kriteria yang ada, serta mendapatkan hasil atau tujuan dari masalah tersebut serta mengimplementasikan seluruh kebutuhan operasional dalam membangun aplikasi perangkat lunak.

Analisis dan perancangan sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi (Kendall & Kendall, 2003).

3.5.1 Document Flow

Document flow yaitu sebuah bagan atau *chart* yang menunjukkan *flow* atau alir di dalam program atau prosedur sistem secara logika, disebut juga sebagai bagan alir formulir atau *paperwork flowchart*.

3.5.2 System Flow

System flow hampir sama dengan *document flow*, dalam *system flow* ini proses yang digambarkan berdasarkan *document flow* yang sudah diubah menjadi proses-proses yang terkomputerisasi.

3.5.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang menggambarkan sistem dari suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan dengan alir data secara manual atau terkomputerisasi. DFD merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, porses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Penggambaran DFD disusun berdasarkan tingkatan di bawah ini:

- a. *Context Diagram*, yaitu diagram awal yang terdiri dari sebuah proses dan menggambarkan area lingkup proses.
- b. *Diagram Level 0* adalah diagram yang menggambarkan proses penting dari sistem serta interaksi *entity*, proses, alur data, dan *data source*.
- c. *Diagram Detail* adalah penguraian dalam proses yang ada terhadap diagram level 0. Diagram ini merupakan diagram yang paling rendah dan tidak dapat diuraikan lagi.

3.5.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Marlinda (2004) *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah gambaran pada sistem dimana di dalamnya terdapat hubungan antara *entity* beserta relasinya. *Entity* merupakan sesuatu yang ada dan terdefiniskan di dalam suatu organisasi, dapat abstrak dan nyata. Untuk setiap *entity* biasanya mempunyai atribut yang merupakan ciri *entity* tersebut. Relasi adalah hubungan antar entity yang berfungsi sebagai hubungan yang mewujudkan pemetaan antar *entity*.

ERD ini diperlukan agar dapat menggambarkan hubungan antar *entity* dengan jelas, dapat menggambarkan batasan jumlah *entity* dan partisipasi antar *entity*, mudah dimengerti pemakai dan mudah disajikan oleh perancang *database*. Untuk itu ERD dibagi menjadi dua jenis model, yaitu:

a. *Conceptual Data Model* (CDM)

Conceptual Data Model (CDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara konseptual.

b. *Physical Data Model* (PDM)

Physical Data Model (PDM) adalah jenis model data yang menggambarkan hubungan antar tabel secara fisikal.

3.5 Database

Menurut Jogiyanto (2008), Basis data (*database*) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Dari definisi ini, terdapat tiga hal yang berhubungan dengan basis data, yaitu sebagai berikut ini.

- Data itu sendiri yang diorganisasikan dalam bentuk basis data (*database*).
- Simpanan permanen (*storage*) untuk menyimpan basis data tersebut. Simpanan ini merupakan bagian dari teknologi perangkat keras yang digunakan di sistem informasi. Simpanan permanen yang umumnya digunakan berupa *harddisk*
- Perangkat lunak untuk memanipulasi basis datanya. Perangkat lunak ini dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahasa pemrograman komputer atau

dibeli dalam bentuk suatu paket. Banyak paket perangkat lunak yang disediakan untuk memanipulasi basis data. Paket perangkat lunak ini disebut dengan DBMS (*Database Management System*). Contoh DBMS yang terkenal misalnya dBASE, Fox Base, Microsoft Access, Oracle, MySQL dan lain-lain.

3.5.1 MySQL

MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi *client-server* melibatkan *server daemon* MySQL di sisi server dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan di sisi *client* (Kadir, 2009).

MySQL dilepaskan dengan suatu lisensi *open source* dan tersedia secara cuma-cuma. MySQL bekerja pada berbagai sistem operasi dan banyak bahasa. MySQL bekerja dengan cepat dan baik dengan data yang besar, PHP menyediakan banyak fungsi untuk mendukung *database* MySQL.

3.6 Hypertext Markup Language (HTML)

Menurut Sibero (2012), *Hyper Text Markup Language* (HTML) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen *web* sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen *web*.

Menurut Kustiyahningsih (2011), Dokumen HTML adalah *text file* murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*. *File-file* HTML ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh browser yang ada di komputer *client (user)* sehingga isi informasinya dapat ditampilkan secara visual di komputer pengguna.

3.7 Hypertext Preprocessor (PHP)

Menurut Anhar, ST (2010), Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman *web server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman tersebut diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima oleh client selalu terbaru (*up to date*). Semua *script* PHP dieksekusi pada *server* dimana *script* tersebut dijalankan.

3.8 XAMPP

Menurut Madcoms (2010), sekarang ini banyak paket *software* instalasi *webserver* yang disediakan secara gratis diantaranya menggunakan XAMPP. Dengan menggunakan paket *software* instalasi ini, maka sudah dapat melakukan beberapa instalasi *software* pendukung *webserver*, yaitu Apache, PHP, phpMyAdmin, dan *database* MySQL.

Menurut Wardana (2010), XAMPP adalah paket *software* yang didalamnya sudah terkandung Web Server Apache, database MySQL dan PHP Interpreter.

Menurut Nugroho (2011), XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis *Open Source* yang dikembangkan oleh sebuah komunitas *Open Source*.