

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Aplikasi

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus) (Hendrayudi, 2009). Perangkat lunak aplikasi yang direncanakan untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

1. Perangkat lunak produktivitas, perangkat lunak ini terdiri dari perangkat lunak pengolah kata, lembar kerja, manajemen basis data, dan pengelola informasi pribadi.
2. Perangkat lunak khusus, perangkat lunak ini terdiri dari perangkat lunak presentasi grafis, program untuk menggambarkan, program untuk mewarnai, perangkat pembuatan multimedia, perangkat lunak desain halaman web, perangkat lunak manajemen proyek dan *Computer Aided Design* (CAD).

3.2 Administrasi

Administrasi memiliki dua pengertian, yaitu administrasi dalam arti sempit dan administrasi dalam arti luas. Administrasi dalam arti sempit merupakan kegiatan penyusunan dan pencatatan data dan informasi secara sistematis dengan tujuan untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperoleh kembali secara keseluruhan dan dalam satu hubungan satu sama lain. Sedangkan administrasi dalam arti luas adalah kegiatan kerja sama yang dilakukan sekelompok orang berdasarkan pembagian kerja sebagaimana ditentukan dalam struktur dengan mendayagunakan sumber daya untuk mencapai tujuan secara

efektif dan efisien. Intinya, administrasi melingkupi seluruh kegiatan dari pengaturan hingga pengurusan sekelompok orang yang memiliki diferensiasi pekerjaan untuk mencapai suatu tujuan bersama (Haryadi, 2009).

Menurut Quible (2001), ada lima jenis fungsi pendukung administrasi dalam perkantoran.

1. Fungsi rutin, yaitu fungsi administrasi perkantoran yang membutuhkan pemikiran minimal mencakup pengarsipan dan penggandaan. Biasanya, fungsi ini dilaksanakan oleh staf administrasi yang bertanggung jawab atas kegiatan administrasi sehari-hari.
2. Fungsi teknis, yaitu fungsi administrasi yang membutuhkan pendapat, keputusan, dan keterampilan perkantoran yang memadai, seperti bisa menggunakan beberapa program aplikasi komputer. Fungsi ini biasanya dilakukan oleh staf administrasi yang tergabung dalam departemen teknologi informasi.
3. Fungsi analisis, yaitu fungsi yang membutuhkan pemikiran yang kritis dan kreatif, disertai kemampuan untuk mengambil keputusan, seperti membuat dan menganalisis laporan dan membuat keputusan pembelian. Fungsi ini biasanya dilakukan oleh seorang manajer yang bertanggung jawab *men-support* keputusan yang akan dibuat oleh atasannya.
4. Fungsi interpersonal, yaitu fungsi yang membutuhkan penilaian dan analisis sebagai dasar pengambilan keputusan, serta keterampilan yang berhubungan dengan orang lain, seperti mengoordinasikan tim proyek. Fungsi ini biasanya dilakukan oleh staf administrasi sebagai jenjang karier sebelum naik menjadi manajer pada suatu organisasi.

5. Fungsi manajerial, yaitu fungsi yang membutuhkan perencanaan, pengorganisasian pengukuran, dan pemotivasian, seperti pembuatan anggaran dan pengevaluasian karyawan. Biasanya, fungsi ini dilakukan oleh staf setingkat manajer yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan sistem dan prosedur administrasi.

3.3 Administrasi Keuangan

Administrasi keuangan memiliki dua pengertian, dalam arti sempit terkandung pengertian proses penerimaan, penyimpanan, dan pengeluaran uang, melalui kegiatan penatabukuan sesuai dengan ketentuan yang berlaku, sebagai upaya menunjang perwujudan kebijaksanaan keuangan yang telah ditetapkan. Sedangkan dalam arti luas, terkandung pengertian pengaturan dan penetapan kebijaksanaan dalam pengadaan dan penggunaan keuangan untuk mewujudkan semua tugas-tugas pokok sebagai volume kerja organisasi, agar tujuannya dapat diwujudkan secara efektif dan efisien (Nawawi & Hadari, 1994).

3.4 Proses Bisnis Pada Retail Toko PT. Stars Internasional

PT. Stars Internasional sebagai perusahaan dalam bidang distribusi sepatu, perusahaan tersebut memiliki beberapa retail toko yang bertugas untuk memasarkan produk dari PT. Stars Internasional. Setiap retail toko minimal memiliki asisten supervisor dan staf toko yang selalu bertugas. Staf toko bertugas untuk melayani konsumen yang datang ke toko dan menjaga barang yang ada di toko. Sedangkan asisten supervisor membantu supervisor dalam mengawasi toko serta membuat laporan harian dan buku penutupan. Laporan harian dibuat setiap hari serta dilaporkan setelah tutup toko oleh asisten supervisor, laporan ini

berisikan data penjualan setiap hari kemudian data ini di kirim melalui *Short Message Service* (SMS) ke bagian *Entry Data Processing* (EDP). Data ini yang kemudian digunakan sebagai lampiran dalam membuat buku penutupan. Buku penutupan harus sudah diterima oleh bagian keuangan PT. Stars Internasional setiap dua hari setelah akhir bulan, buku tersebut harus sudah di tanda tangani oleh Supervisor toko dan *Area Sales Manager* (ASM). Dalam buku penutupan terdapat beberapa data sebagai berikut:

1. Rekapitulasi Perhitungan Persediaan (RPP)

Rekapitulasi perhitungan persediaan merupakan rekapan data keuangan selama satu bulan terkait dengan penjualan, barang masuk-keluar, kenaikan dan penurunan harga, selisih penjualan serta diskon, dari rekapan tersebut dapat diketahui sisa barang bulan tersebut.

2. Rekapitulasi Perhitungan Keuangan (RPK)

Rekapitulasi perhitungan keuangan merupakan rekapan data keuangan selama satu bulan terkait dengan biaya rutin sehari-hari, setoran bank dan kartu kredit, dari rekapan tersebut dapat diketahui perkembangan keuangan supervisor.

3. Pertelaan barang masuk-keluar

Pertelaan barang masuk-keluar merupakan data mutasi barang yang masuk atau keluar dari dalam toko. Mutasi tersebut dapat terjadi ketika ada barang masuk dari gudang pusat ke toko ataupun sebaliknya. Bisa juga terjadi ketika ada perpindahan barang sesama toko.

4. Rekapitulasi selisih penjualan

Rekapitulasi selisih penjualan merupakan data selisih penjualan, ada dua selisih penjualan yakni selisih lebih dan selisih kurang, selisih lebih merupakan data selisih harga barang yang ditentukan oleh pusat. Sedangkan selisih kurang merupakan data selisih barang yang terjadi ketika ada diskon dari toko tersebut.

5. Rekapitulasi penjualan harian

Rekapitulasi penjualan harian merupakan rekapan data penjualan sehari-hari yang dilaporkan ke bagian EDP tetapi rekapan ini disertai dengan jumlah setoran bank setiap hari ke bagian keuangan PT. Stars Internasional.

6. Rekapitulasi Ongkos-ongkos

Rekapitulasi ongkos-ongkos merupakan rekapan biaya rutin yang dikeluarkan oleh toko setiap bulannya seperti biaya listrik, telepon, PAM, foto copy, pembayaran gaji supervisor, asisten supervisor dan staf toko dan beberapa biaya yang lain.

3.5 Software Development Life Cycle (SDLC)

Siklus Hidup Pengembangan Sistem atau *Software Development Life Cycle* (SDLC) merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkah-langkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Kegiatan pengembangan sistem dapat diartikan sebagai kegiatan membangun sistem baru untuk mengganti, memperbaiki atau meningkatkan fungsi sistem yang sudah ada. (Kusrini & Koniyo, 2007)

Indikator sistem yang mengalami masalah :

1. Adanya keluhan dari pelanggan atas pelayanan perusahaan
2. Adanya pelaporan yang salah/terlambat/sulit
3. Terjadinya keterlambatan dalam pembayaran

4. Biaya operasi yang tinggi
5. Investasi yang tidak efisien
6. Peramalan penjualan dan produksi yang salah
7. Waktu kerja yang berlebihan
8. Kesalahan manual yang tinggi
9. Pengolah file yang tdiak teratur, dan lain-lain

Menurut Pressman (2015), adapun tahap-tahap siklus hidup pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall* sebagai berikut:

a. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen/pengguna.

Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna.

b. *Planning*

Setelah proses *communication* ini, kemudian menetapkan rencana untuk pengerjaan *software* yang meliputi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko yang mungkin terjadi, sumber yang dibutuhkan, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. *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.

d. *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.

e. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final 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.