

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 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.

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).

## 2.2 Retur Penjualan

Menurut Stice dan Skousen (2009), retur penjualan merupakan barang yang dikembalikan oleh pelanggan dan pemberian potongan penjualan yang diberikan atau penukaran barang tersebut untuk faktor-faktor, seperti kerusakan barang yang terjadi selama pengiriman, barang yang cacat pada saat setelah di jual dan setelah diproduksi atau jenis barang yang tidak benar. Banyak akuntan menyelesaikan masalah retur ini dengan membatalkan atau menghapus atau merevisi Dokumen penjualan. Hal ini memang merupakan cara termudah namun ada informasi yang mungkin penting yang dihilangkan dengan cara tersebut. Pada laporan penjualan juga akan terlihat nomor urut yang hilang sehingga menimbulkan keraguan bagi penerima laporan, sehingga timbul tidak percaya sehingga lemah dalam pengawasan.

## 2.3 Pembelian

Menurut Sofjan Assauri (2008), pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas terhadap bahan-bahan yang tersedia pada waktu yang dibutuhkan dengan harga yang sesuai dan harga yang berlaku. Dalam pelaksanaan fungsi, maka perlu dilakukan pengawasan karena pembelian menyangkut investasi dana dalam persediaan dan kelancaran arus bahan ke dalam pabrik.

Sedangkan menurut Mulyadi (2007), aktivitas dalam proses pembelian barang adalah:

1. Permintaan pembelian

2. Pemilihan pemasok
3. Penempatan *order* pembelian
4. Penerimaan barang
5. Pencatatan transaksi pembelian.

Permintaan pembelian adalah contoh suatu aktivitas yang merupakan satuan pekerjaan yang ditujukan untuk memicu Bagian Pembelian melakukan pengadaan barang yang sesuai dengan spesifikasi dan jadwal sebagaimana yang dibutuhkan oleh pemakai barang. Penerimaan barang adalah contoh aktivitas penerimaan kiriman barang dari pemasok sebagai akibat adanya *order* pembelian yang dibuat oleh Bagian Pembelian.

#### **2.4 Persediaan (*Inventory*)**

Menurut Sofjan Assauri (2004), persediaan adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan yang dimaksud untuk dijual dalam satu periode usaha yang normal atau persediaan barang baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi.

Sedangkan menurut Freddy Rangkuty (2004), persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu, atau persediaan barang-barang yang masih dalam proses produksi atau pengerjaan, ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi.

Tujuan persediaan yang diadakan mulai dari yang bentuk bahan mentah sampai dengan barang jadi antara lain (Sofjan Assauri, 2004):

- a. Menghilangkan risiko keterlambatan datangnya barang atau bahan-bahan yang dibutuhkan perusahaan.
- b. Menghilangkan risiko dari material atau barang yang dipesan rusak sehingga harus dikembalikan
- c. Untuk menumpuk bahan atau barang yang dihasilkan secara musiman sehingga dapat digunakan bila bahan atau barang tersebut tidak ada dalam pasaran.
- d. Mempertahankan stabilitas operasi perusahaan atau menjamin kelancaran arus produksi.
- e. Mencapai penggunaan mesin yang optimal.
- f. Memberikan pelayanan (*service*) kepada pelanggan dengan sebaik-baiknya dimana keinginan pelanggan pada suatu waktu dapat dipenuhi adalah memberikan jaminan tetap tersedianya barang jadi tersebut.
- g. Membuat pengadaan atau produksi tidak perlu sesuai dengan penggunaan atau penjualannya.

## **2.5 Permintaan (*Demand*)**

Menurut Oka A. Yoeti (2008), permintaan adalah sejumlah produk barang atau jasa yang merupakan barang-barang yang akan dibeli konsumen dengan harga tertentu dalam suatu waktu atau periode tertentu dan dalam jumlah tertentu. Dalam ilmu ekonomi yang umum, permintaan dapat diartikan sebagai keinginan seseorang (konsumen) terhadap barang-barang tertentu yang diperlukan atau diinginkan.

## **2.6 Persediaan Pengaman (*Safety Stock*)**

Menurut Martono (2002), *safety stock* adalah persediaan minimal (persediaan bersih) yang ada dalam perusahaan. Persediaan bersih ini merupakan

persediaan yang dimaksudkan untuk berjaga-jaga apabila perusahaan kekurangan barang atau keterlambatan barang yang dipesan.

## 2.7 Aplikasi Website

Menurut Simarmata (2010), Aplikasi *Website* adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antar muka berbasis *website*. Fitur-fitur aplikasi *website* biasanya berupa data *persistence*, mendukung transaksi dan komposisi halaman *website* dinamis yang dapat dipertimbangkan sebagai hibridisasi antara hipermedia dan sistem informasi. Aplikasi *website* termasuk bagian dari *client-side* yang dapat dijalankan oleh *browser website*. *Client-side* mempunyai tanggung jawab untuk pengekseskuan proses bisnis. Interaksi *website* dibagi ke dalam tiga langkah yaitu:

1. Permintaan

Pengguna mengirimkan permintaan ke *server website*, via halaman *website* yang ditampilkan pada *browser website*.

2. Pemrosesan

*Server website* menerima permintaan yang dikirimkan oleh pengguna kemudian memproses permintaan tersebut.

3. Jawaban

*Browser* menampilkan hasil dari permintaan pada jendela *browser*. Halaman *website* bisa terdiri dari beberapa jenis informasi grafis (tekstual dari multimedia). Kebanyakan komponen grafis dihasilkan dengan *tool* khusus, menggunakan manipulasi langsung dan editor WYSIWYG.

## 2.8 Pemrograman Terstruktur

Pemrograman terstruktur adalah suatu tindakan untuk mengorganisasikan dan membuat kode-kode program supaya program mudah untuk dimengerti dan dimodifikasi (Jogiyanto, 1999). Pemrograman terstruktur merupakan aktifitas pemrograman dengan memperhatikan urutan langkah-langkah perintah secara sistematis, logis, dan tersusun berdasarkan algoritma yang sederhana dan mudah dipahami. Prinsip dari pemrograman terstruktur antara lain :

- a. Memuat teknik pemecahan masalah yang logis dan sistematis.
- b. Memuat algoritma yang efisien, efektif, dan sederhana.
- c. Program disusun dengan logika yang mudah dipahami.
- d. Biaya perawatan dan dokumentasi yang dibutuhkan relatif rendah.

## 2.9 Perancangan Sistem

Menurut Yakub (2012), perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Tujuan dari rancangan sistem adalah untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem, dan untuk memberikan gambaran secara jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

### 2.9.1 Bagan Alir Dokumen (*Document Flowchart*)

Bagan alir dokumen (*Document Flowchart*) atau yang disebut dengan bagan alir formulir merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Dalam pembuatannya, *document flowchart* memiliki ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah notasi-notasi yang ada di dalamnya (Jogiyanto, 2005).

### 2.9.2 Bagan Alir Sistem (*System Flowchart*)

Bagan alir sistem (*System Flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan menjelaskan urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan sistem. Pembuatan *system flowchart* memiliki aturan dan ketentuan yang harus diikuti. Seperti halnya dalam pembuatan *document flowchart*, *system flowchart* memiliki notasi-notasi sebagai representasi dari proses kerja suatu sistem. Sebagian notasi dalam *system flowchart* memiliki kesamaan dengan notasi yang ada pada *document flowchart* seperti, terminator (*start/end*), dan notasi laporan. Selain kedua notasi tersebut terdapat perbedaan secara bentuk dan fungsinya (Jogiyanto, 2005).

### 2.10 *System Development Life Cycle (SDLC)*

Menurut Turban (2003), SDLC atau siklus hidup pengembangan sistem adalah metode pengembangan sistem tradisional yang digunakan sebagian besar organisasi saat ini. SDLC adalah kerangka kerja yang terstruktur yang berisi proses-proses sekuensial dimana sistem informasi dikembangkan.

Sedangkan menurut Pressman (2001), model *Software Development Life Cycle (SDLC)* yaitu sebuah siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan penting dalam membangun perangkat lunak yang dilihat dari segi pengembangannya.

Menurut McLeod dan Schell (2008), *System Development Life Cycle* atau yang disingkat SDLC adalah metode tradisional yang digunakan untuk

membangun, memelihara dan mengganti suatu sistem informasi. SDLC terdiri dari tujuh fase, yaitu :

a. *Project Indetification and Selection*

Fase dimana kebutuhan sistem informasi secara keseluruhan diidentifikasi dan analisa.

b. *Project Intiation 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*

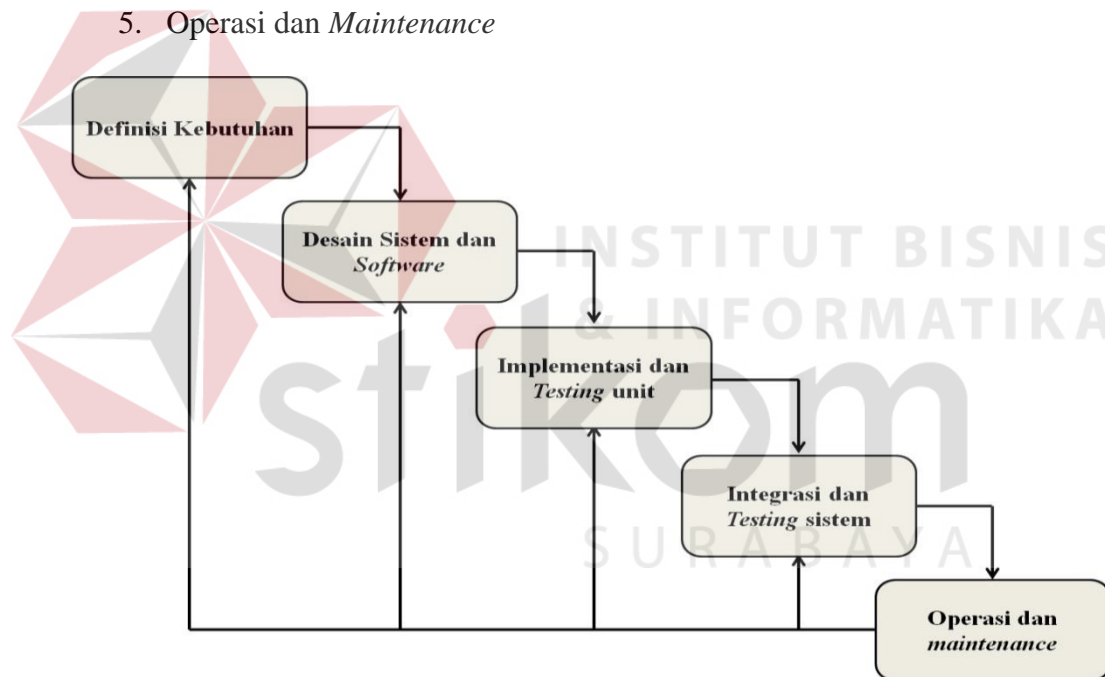
Fase dimana Sistem Informasi secara sistematis diperbaiki dan dikembangkan.



## 2.11 SDLC Model *Waterfall*

Menurut Bishop (2004), SDLC model *waterfall* menurut referensi Sommerville terdiri dari beberapa tahap sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2, yaitu sebagai berikut:

1. Definisi Kebutuhan
2. Desain Sistem dan *Software*
3. Implementasi dan *Testing* Unit
4. Implementasi dan *Testing* Sistem
5. Operasi dan *Maintenance*



Gambar 2.1 Model SDLC Waterfall

Sommerville (2011), menjelaskan bahwa tahapan-tahapan dalam model *waterfall* secara langsung mencerminkan aktivitas-aktivitas fundamental pengembangan sebagai berikut:

### 1. Definisi Kebutuhan

Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Kebutuhan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

### 2. Desain Sistem dan *Software*

Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

### 3. Implementasi dan *Testing Unit*

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak dicerminkan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

### 4. Implementasi dan *Testing Sistem*

Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

### 5. Operasi dan *Maintenance*

Tahap ini biasanya merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai, jika terjadi error selama pemakaian, dilakukan pemeliharaan dan koreksi terhadap *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu serta perbaikan atas implementasi unit sistem