

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Penjualan

Penjualan merupakan pembelian sesuatu (barang atau jasa) dari suatu pihak kepada pihak lainnya dengan mendapatkan ganti uang dari pihak tersebut. Penjualan juga merupakan suatu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar penjualan maka semakin besar pula pendapatan yang diperoleh perusahaan.

3.2 Pengertian Produk

Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan. Produk mencakup objek fisik, jasa, orang, tempat, organisasi, dan gagasan.

Produk adalah alat pemasaran yang paling mendasar menurut Kotler dan Armstrong (2001) menyatakan bahwa: "Produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke pasar untuk diperhatikan, dimiliki, digunakan, atau dikonsumsi yang dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan. Produk mencakup objek fisik, jasa, orang, tempat, organisasi dan gagasan."

Pengertian produk menurut David W (2001), "Produk adalah segala sesuatu yang memiliki nilai disuatu pasar sasaran dimana kemampuannya memberikan manfaat dan kepuasan termasuk benda, jasa, organisasi, tempat, orang, ide".

Menurut Djaslim Saladin (2002), "produk adalah segala sesuatu yang dapat ditawarkan ke suatu pasar untuk diperhatikan, dimiliki, dipakai atau dikonsumsi sehingga dapat memuaskan keinginan dan kebutuhan".

Dapat disimpulkan bahwa produk adalah seperangkat atribut baik yang berwujud maupun tidak berwujud yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

3.3 Pengertian Jasa

Menurut Djaslim Saladin (2004) pengertian jasa adalah sebagai berikut: "Jasa adalah setiap kegiatan atau manfaat yang ditawarkan oleh suatu pihak pada pihak lain dan pada dasarnya tidak berwujud, serta tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu. Proses produksinya mungkin dan mungkin juga tidak dikaitkan dengan suatu produk fisik."

Menurut Zeithaml dan Bitner yang dikutip oleh Ratih Hurriyati (2005) pengertian jasa adalah sebagai berikut: "Jasa adalah seluruh aktivitas ekonomi dengan output selain produk dalam pengertian fisik, dikonsumsi dan diproduksi pada saat bersamaan, memberikan nilai tambah dan secara prinsip tidak berwujud (intangible) bagi pembeli pertamanya."

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka jasa pada dasarnya adalah sesuatu yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sesuatu yang tidak berwujud, tetapi dapat memenuhi kebutuhan konsumen.
- b. Proses produksi jasa dapat menggunakan atau tidak menggunakan bantuan suatu produk fisik.
- c. Jasa tidak mengakibatkan peralihan hak atau kepemilikan.

- d. Terdapat interaksi antara penyedia jasa dengan pengguna jasa.

3.4 Sistem Pengolahan Transaksi

Sistem Pengolahan Transaksi (Transaction Processing System disingkat TPS) adalah sistem yang menjadi pintu utama dalam pengumpulan dan pengolahan data pada suatu organisasi. Tugas utama TPS adalah mengumpulkan dan mempersiapkan data untuk keperluan sistem informasi yang lain dalam organisasi, misalnya untuk kebutuhan sistem informasi manajemen, atau kebutuhan sistem informasi eksekutif.

Sebuah Transaksi kadangkala juga disebut LUW (Logical Unit of Work), yang merupakan sederetan operasi yang berkedudukan sebagai satu kesatuan proses. Seluruh transaksi dianggap sukses, jika semua operasi berhasil dengan sukses dan perubahan disimpan ke dalam database. Seluruh transaksi dianggap gagal, jika ada satu operasi yang gagal dan perubahan tidak akan disimpan ke dalam database dan jika transaksi gagal, perubahan akan dihapus dari tabel dan diganti dengan nilai-nilai aslinya.

Ada beberapa tugas pokok dari sistem pengolahan transaksi, yaitu:

- a. Pengumpulan Data

Setiap organisasi yang ber-interaksi langsung dengan lingkungannya dalam penyediaan jasa dan produk, pasti memerlukan sistem yang mengumpulkan data transaksi yang bersumber dari lingkungan.

- b. Manipulasi Data

Data transaksi yang dikumpulkan biasanya diolah lebih dahulu sebelum disajikan sebagai informasi untuk keperluan bagian-bagian dalam

organisasi atau menjadi bahan masukan sistem informasi yang lebih tinggi. Beberapa tugas manipulasi data adalah sebagai berikut:

1) **Klassifikasi**

Data dikelompokkan menurut kategori tertentu, misalnya menurut jenis kelamin, menurut agama, menurut golongan, dan sebagainya.

2) **Sortir**

Data diurutkan menurut urutan tertentu agar lebih mudah dalam pencarian data, misalnya disortir menurut abjad nama, atau menurut nomer induk, dan sebagainya.

3) **Perhitungan**

Melakukan operasi aritmetika terhadap elemen data tertentu, misalnya menjumlahkan penerimaan dan pengeluaran setiap hari, atau menghitung jumlah hutang pelanggan, dan sebagainya.

4) **Pengikhtisaran**

Melakukan peringkasan data (summary) seperti sintesa data menjadi total, sub-total, rata-rata, dan sebagainya.

c. **Penyimpanan data**

Data transaksi harus di-simpan dan dipelihara sehingga selalu siap memenuhi kebutuhan para pengguna.

d. **Penyiapan dokumen**

Beberapa dokumen laporan harus disiapkan untuk memenuhi keperluan unit-unit kerja dalam organisasi.

Karakteristik sistem pengolahan transaksi, meliputi:

1) **Volume data yang di-proses relatif sangat besar.**

- 2) Kapasitas penyimpanan data (database) tentu sangat besar.
- 3) Kecepatan pengolahan di-perlukan sangat tinggi agar data yang banyak bisa diproses dalam waktu singkat.
- 4) Sumber data umumnya internal dan keluarannya umumnya untuk keperluan internal.
- 5) Pengolahan data biasa dilakukan periodik, harian, mingguan, bulanan, dan sebagainya.
- 6) Orientasi data yang dikumpulkan umumnya mengacu pada data masa lalu.
- 7) Masukan dan keluaran terstruktur, data diformat menurut suatu standar.
- 8) Komputasi tidak terlalu rumit.

3.5 Metode Waterfall

Model *Waterfall* hampir menyerupai model dasar dari SDLC (*System Development Life Cycle*), dapat dikatakan *linear-sequential life cycle model*. Model ini yang paling sederhana dan mudah dipahami. Pada model ini, setiap *phase* harus terpenuhi terlebih dahulu setelah itu dapat melanjutkan tahapan selanjutnya. Tahap *review* sistem berada pada bagian akhir dari siklus pengembangan sistem, sehingga model ini tidak bisa dilakukan *overlap*.

Metode rekayasa peranti lunak yang digunakan peneliti adalah Metode waterfall. Menurut Pressman Roger (2010) waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

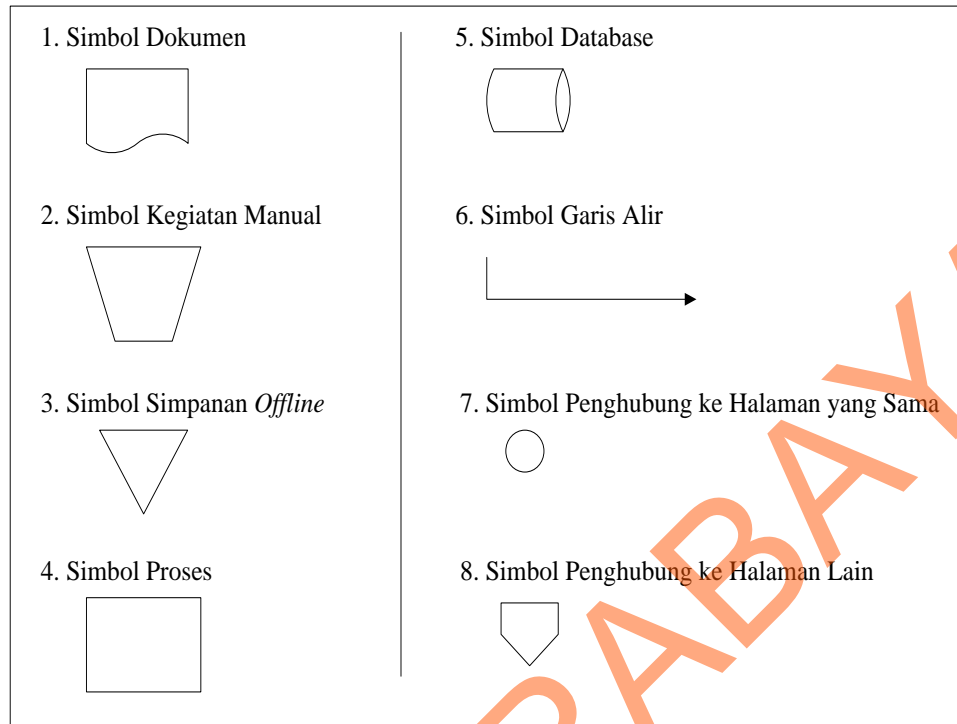
3.6 Flowchart (Bagan Alir)

Flowchart (Bagan Alir) adalah bagan (chart) yang menunjukkan aliran (flow) di dalam program atau prosedur sistem secara logika, digunakan terutama sebagai alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi.

Pedoman untuk menggambarinya:

- A. Sebaiknya digambar dari atas ke bawah, mulai dari bagian kiri suatu halaman.
- B. Kegiatan harus dengan jelas sejak dimulai hingga berakhirnya.
- C. Untuk masing-masing kegiatan sebaiknya menggunakan suatu kata yang dapat mewakili suatu pekerjaan.
- D. Kegiatan itu harus dalam urutan yang benar.
- E. Kegiatan yang terpotong dan akan disambung harus ditunjukkan dengan jelas oleh simbol penghubung.
- F. Menggunakan simbol-simbol standar.

Simbol-simbol bagan alir sistem (systems flowchart):



Gambar 3.1 Simbol Bagan Alir Sistem

Keterangan:

1) Simbol dokumen

Menunjukkan dokumen input dan output baik untuk proses manual atau komputer.

2) Simbol kegiatan manual

Menunjukkan pekerjaan manual.

3) Simbol simpanan offline

Menunjukkan file non-komputer yang diarsip.

4) Simbol proses

Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.

5) Simbol *database*

Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil operasi komputer.

6) Simbol garis alir

Menunjukkan arus dari proses.

7) Simbol penghubung

Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.

3.7 Program Penunjang

Untuk membuat Rancang Bangun Transaksi Penjualan pada PT Proxisis Manajemen Internasional, dibutuhkan beberapa perangkat lunak untuk memudahkan perancangan design maupun sistem. Perangkat lunak tersebut antara lain:

a. *Visual Basic .NET*

Visual Basic .NET dibangun di atas teknologi .NET, yaitu teknologi dan konsep platform yang dapat digunakan mengembangkan aplikasi yang terdistribusi melalui internet (Yuswanto, 2007). Teknologi .NET ini tercermin dalam .NET Framework yang merupakan dasar untuk pengembangan aplikasi-aplikasi berbasis .NET. .NET Framework menyediakan dua hal penting, yaitu Common Language Runtime (CLR) dan Class Library. CLR merupakan engine yang menjalankan aplikasi .NET dan menyediakan layanan-layanan untuk keperluan pengembangan maupun eksekusi aplikasi. CLR bekerja seperti sistem operasi yang menyediakan lapisan antara program dengan kompleksitas sistem. Bahasa yang memenuhi Common Language Specification (CLS) juga dapat menggunakan .NET Framework. Class Library menyediakan satu set besar fungsi wrapping dan abstraksi seperti Internet Protokol, akses file system, manipulasi XML dan banyak lagi.

Karena dibangun berdasarkan teknologi .NET maka Visual Basic .NET mampu untuk membuat aplikasi yang terdistribusi melalui internet dimana client bukan lagi hanya PC, namun dapat berupa alat-alat yang lain seperti mobile device dalam lingkungan yang terintegrasi. Visual Basic .NET mampu membuat aplikasi client maupun aplikasi server (ASP.NET, XML Web Service) dalam lingkungan yang terintegrasi.

Microsoft Visual Basic adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi Windows yang berbasis grafis (GUI – Graphical User Interface). Untuk mendesain tampilan yang kita inginkan, kita hanya perlu meletakkan objek-objek grafis ke lembar (form) yang sudah tersedia pada Visual Basic dan selanjutnya kita hanya perlu memikirkan struktur dan logika data dari program utama.

b. Microsoft SQL Server

SQL Server menurut Ketut Darmayuda (2007), Microsoft SQL Server merupakan salah satu database relational yang banyak digunakan oleh dunia usaha.

Sedangkan definisi SQL Server menurut Feri Djuandi (2002), SQL Server adalah sebuah sistem berarsitektur terbuka yang memungkinkan para pengembang program memperluas dan menambahkan fungsi-fungsi ke dalam database tersebut.

Bunafit Nugroho dan Indah Indriyana (2007), SQL Server 2000 merupakan salah satu produk DBMS (Database Management System) yang dibuat oleh Microsoft. SQL Server 2000 menawarkan beberapa fitur didalam

pengelolaan database, ada 2 fitur yang biasa digunakan untuk mengelola database di dalam SQL Server 2000, yaitu:

1) Menggunakan Enterprise Manager

Fitur ini relatif mudah digunakan karena mode pengelolaannya berbasis GUI (Graphical User Interface), oleh karena itu cukup dengan metode click dan drag. Membuat database dan tabel serta manajemen yang lain sangat mudah.

2) Menggunakan SQL Query Analyzer

Fitur ini menggunakan Transact SQL (perintah-perintah SQL) untuk mengelola database di dalam SQL Server 2000.

Perintah-perintah Transact SQL merupakan pengembangan dari perintah-perintah SQL standard yang disesuaikan dengan manajemen database pada SQL Server. Transact SQL memungkinkan untuk dapat membuat database, membuat tabel, mengubah struktur tabel, menghapus database, menghapus tabel, menyisipkan data, mengubah data dan lain-lain.

Bunafit Nugroho dan Indah Indriyana (2007), perintah-perintah SQL dikelompokkan menjadi 5 macam yaitu:

1) Data Definitions Language (DDL)

Perintah SQL yang digunakan untuk mendefinisikan kerangka basis data, perintah-perintahnya adalah:

- a) Create, untuk membuat atau menciptakan objek basis data.
- b) Alter, untuk memodifikasi atau mengubah objek basis data.
- c) Drop, untuk menghapus objek basis data.
- d) Objek database yang dimaksud adalah basis data, tabel, dan index.

2) Data Manipulations Language (DML)

Perintah yang digunakan untuk mengoperasikan atau memanipulasi isi basis data, SQL menyediakan 4 perintah DML yaitu:

- a) Select, digunakan untuk mengambil data dari basis data.
- b) Delete, digunakan untuk menghapus data pada basis data.
- c) Insert, digunakan untuk menambahkan data kedalam tabel.
- d) Update, digunakan untuk memodifikasi data pada basis data.

3) Security

Perintah-perintah yang digunakan untuk menjamin keamanan data, perintahnya antara lain:

- a) Grant, digunakan untuk memberikan akses kepada user tertentu ke basis data.
- b) Revoke, digunakan untuk mencabut hak akses dari user.

4) Integrity

Perintah-perintah yang digunakan untuk menjaga kesatuan data, seperti: recover table digunakan untuk memperbaiki tabel pada basis data.

5) Auxilliary

Perintah-perintah pelengkap atau tambahan, seperti unload dan rename.