

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penjualan

Menurut Ridwan Iskandar Sudayat, penjualan adalah suatu usaha yang terpadu untuk mengembangkan rencana – rencana strategis yang diarahkan pada usaha pemuasan kebutuhan dan keinginan pembeli, guna mendapatkan penjualan yang menghasilkan laba (Marwan ,1991). Penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta suatu usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga dapat mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Menurut Winardi (1982), penjualan adalah suatu transfer hak atas benda-benda. Dari penjelasan tersebut dalam memindahkan atau mentransfer barang dan jasa diperlukan orang-orang yang bekerja dibidang penjualan seperti pelaksanaan dagang, agen, wakil pelayanan dan wakil pemasaran.

2.2 Sistem Penjualan

Menurut West Churman, sebuah sistem dapat didefinisikan sebagai serangkaian komponen yang dikoordinasikan untuk mencapai serangkaian tujuan (Krismiaji, 2002). Sedangkan pengertian penjualan (sale) dalam buku Ensiklopedi Ekonomi, Keuangan dan Perdagangan adalah suatu kontrak atau perjanjian antara dua pihak, masing-masing dikenal sebagai penjual, dan pembeli, yang mewajibkan pihak pertama itu untuk, atas pertimbangan akan suatu pembayaran, atau suatu janji akan pembayaran sejumlah harga dalam uang tertentu,

memindahkan kepada pihak yang terakhir hak dan kepemilikan harta benda (Abdurrahman, 2011).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem penjualan adalah suatu sistem yang digunakan oleh suatu perusahaan untuk menjual atau memasarkan barang dagangan kepada konsumen.

Dalam sistem penjualan unsur yang terkait meliputi:

1. Formulir, yang berupa dokumen-dokumen antara lain:

- a. Faktur penjualan tunai.
- b. Pita register kas.
- c. *Bill of Lading*
- d. Rekapitulasi harga pokok penjualan.
- e. Faktur penjualan kredit.
- f. Surat tagihan.

2. Catatan yang digunakan antara lain:

- a. Jurnal penjualan.
- b. Kartu piutang.
- c. Kartu gudang.
- d. Jurnal penerimaan kas.
- e. Jurnal umum.
- f. Kartu persediaan.

3. Laporan berupa informasi yang dihasilkan antara lain:

- a. Data pelanggan / pembeli.
- b. Data barang yang tersedia untuk dijual.
- c. Kas yang diterima dari penjualan.

- d. Jumlah piutang kepada setiap pelanggan.

2.3 Sistem Penjualan Kredit

Kegiatan penjualan terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, baik secara kredit maupun secara tunai. Dalam transaksi penjualan kredit, jika order dari pelanggan telah dipenuhi dengan pengiriman barang atau penyerahan jasa, untuk jangka waktu tertentu perusahaan memiliki piutang kepada pelanggannya. Kegiatan penjualan secara kredit ini ditangani oleh perusahaan melalui sistem penjualan kredit (Mulyadi, 2001:204).

2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan organisasi kumpulan orang, data, proses-proses dan teknologi informasi yang saling berhubungan dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan dan menyediakan sebagai output (yaitu) informasi yang dibutuhkan untuk mendukung sebuah organisasi. Teknologi informasi merupakan bentuk teknologi masa kini yang menggambarkan kombinasi dari teknologi komputer (baik hardware maupun software) dengan teknologi telekomunikasi (seperti data, gambar, dan jaringan suara)(Darwis, 2007).

2.4.1 Sistem

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu

(Darwis, 2007). Dari definisi ini dapat dirinci lebih lanjut, pengertian sistem secara umum yaitu :

1. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur.
2. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian terpadu sistem yang bersangkutan.
3. Unsur sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem.
4. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

2.4.2 Informasi

Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. (Darwis, 2007).

2.5 Analisis dan Perancangan Sistem

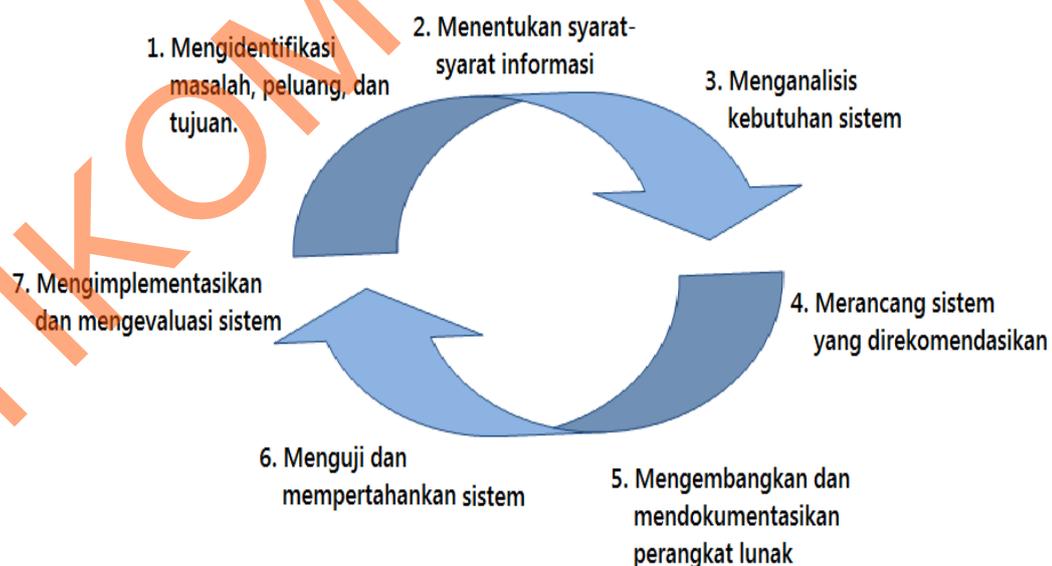
Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya. Penganalisis sistem secara sistematis menilai bagaimana fungsi bisnis dengan cara mengamati proses *input* dan pengolahan data serta proses *output* informasi untuk membantu peningkatan proses-proses organisasional.

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.

Menurut Kendall (2007: 11), Analisis dan Perancangan Sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang bisa dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi.

Terdapat empat jenis model pengembangan sistem yaitu *waterfall*, *Increment Prototype*, *Rapid Application Development*, dan *Prototyping Model*. Model yang digunakan pada tugas akhir ini adalah model *waterfall*. Tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan sistem dengan menggunakan model *waterfall* ini terdapat tujuh tahapan yaitu mengidentifikasi masalah, menentukan syarat informasi, menganalisis kebutuhan sistem, merancang sistem, mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak, menguji dan mempertahankan sistem, serta mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem.



Gambar 2.1 Siklus Hidup Pengembangan Sistem (Kendall, 2007: 11)

2.6 Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan diartikan sebagai suatu pembuatan pernyataan penjualan, kegiatan akan dijelaskan melalui prosedur-prosedur yang meliputi urutan kegiatan sejak diterimanya pesanan dari pembeli, pengecekan barang ada atau tidak ada dan diteruskan dengan pengiriman barang yang disertai dengan pembuatan faktur dan mengadakan pencatatan atas penjualan yang berlaku (Sudayat 2009).

2.7 Piutang Dagang

Menurut Bodnar dan Hopwood (2006 : 311), piutang dagang mewakili uang yang dimiliki oleh pelanggan untuk barang atau jasa yang telah dijual yang dimasukkan dalam rekening.

Menurut Horngren (2007:436), piutang usaha (*accounts receivable*), yang juga disebut piutang dagang (*trade receivables*), adalah jumlah harus yang ditagih dari pelanggan. Piutang usaha berperan sebagai akun pengendali (*control account*).

2.8 Limit Kredit

Menurut Romney dan Steinbart (2005 : 11), sebagian besar penjualan antar perusahaan (*business-to-business sales*) dilakukan secara kredit. Penjualan secara kredit harus disetujui sebelum diproses. Bagi pelanggan lama dengan catatan pembayaran yang baik, pemeriksaan kredit formal untuk setiap penjualan biasanya tidak dibutuhkan. Sebagai gantinya, pengambil pesanan memiliki otorisasi umum untuk menyetujui pesanan dari pelanggan yang baik, artinya mereka yang tidak memiliki saldo yang lewat jatuh tempo. Hal ini biasanya

dicapai dengan membuat batas kredit (saldo kredit maksimum yang diizinkan) untuk setiap pelanggan berdasarkan pada catatan kredit terdahulu dan kemampuannya untuk membayar.

Proses ini dapat diotomatisasikan dengan menggunakan pemeriksaan edit lainnya selama proses entri pesanan, yaitu pemeriksaan batas. Pemeriksaan batas dapat membandingkan jumlah pesanan dan saldo rekening pelanggan yang ada dengan batas kredit pelanggan tersebut. (Apabila pesanan baru tersebut tidak menyebabkan saldo rekening pelanggan melebihi batas kredit, maka pesanan tersebut diterima. Apabila pesanan yang diajukan akan menyebabkan saldo rekening pelanggan melebihi batas kredit, maka pesan *e-mail* akan dikirim ke manajer bagian kredit untuk memutuskan apakah pesanan tersebut disetujui atau ditolak.)

2.9 Unified Modeling Language

UML adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi obyek (OO).

UML merupakan standar yang relatif terbuka yang dikontrol oleh Object Management Group (OMG), sebuah konsorsium terbuka yang terdiri dari banyak perusahaan. OMG dibentuk untuk membuat standar-standar yang mendukung interoperabilitas, khususnya interoperabilitas sistem berorientasi obyek. OMG mungkin lebih dikenal dengan standar-standar *Common Object Request Broker Architecture* (CORBA).

UML lahir dari penggabungan banyak bahasa pemodelan grafis berorientasi obyek yang berkembang pesat pada akhir 1980-an dan awal 1990. Sejak kehadirannya pada 1997, UML menghancurkan menara Babel tersebut dan menjadi sejarah (Fowler, 2004: 1-2).

Tujuan UML diantaranya adalah :

1. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
2. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemrograman dan proses rekayasa.
3. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

Untuk membuat suatu model, UML memiliki diagram grafis sebagai berikut :

1. *Business Use Case Model*
2. *Activity Diagram*
3. *Use Case Model*
4. *Behavior Diagram* antara lain *Sequence Diagram*
5. *Implementation Diagram*, meliputi *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*
6. *Generate Code*

Diagram-diagram tersebut diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda terhadap sistem dalam proses analisis atau rekayasa.

Dibuatnya berbagai jenis diagram diatas karena :

1. Setiap sistem yang kompleks lebih baik jika dilakukan pendekatan melalui himpunan berbagai sudut pandang yang kecil yang satu sama lain hampir saling bebas (*independent*). Sudut pandang tunggal senantiasa tidak mencukupi untuk melihat isi sistem yang lebih besar dan kompleks.
2. Diagram yang berbeda-beda tersebut dapat menyatakan tingkatan yang berbeda-beda dalam proses rekayasa.
3. Tujuan adanya diagram-diagram tersebut adalah agar model yang dibuat semakin mendekati realitas.

Diagram-diagram ini ditambah dengan kemampuan dokumentasi sebagai *artifacts* utama UML. *Data-flow Diagram* dan tipe diagram lain yang tidak terdapat dalam UML tidak termasuk dalam paradigma *Object-Oriented*. *Activity Diagram* dan *Collaboration Diagram* yang terdapat dalam UML menggantikan *Data-flow Diagram*. *Activity Diagram* juga sangat bermanfaat untuk membuat *Work-flow*.

2.10 Testing dan Implementasi Sistem

Menurut Romeo (2003:33), *Test Case* merupakan suatu tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukkan, kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun kegunaan dari *test case* ini, adalah sebagai berikut :

- a. Untuk melakukan testing kesesuaian suatu komponen terhadap spesifikasi (*Black Box Testing*).
- b. Untuk melakukan testing kesesuaian suatu komponen terhadap desain (*White Box testing*).

2.10.1 White Box Testing

White box testing atau *glass box testing* atau *clear box testing* adalah suatu metode desain *test case* yang menggunakan struktur kendali dari desain prosedural. Metode desain *test case* ini dapat menjamin:

1. Semua jalur (*path*) yang independen/terpisah dapat dites setidaknya sekali tes.
2. Semua logika keputusan dapat dites dengan jalur yang salah atau jalur yang benar.
3. Semua *loop* dapat dites terhadap batasannya dan ikatan operasionalnya.
4. Semua struktur internal data dapat dites untuk memastikan validasinya.

2.10.2 Black Box Testing

Black box testing atau *behavioral testing* atau *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing* dilakukan tanpa sepengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. *Black box testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan spesifikasi kebutuhan *software*.

Dengan adanya *black box testing*, perancang *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program. Kategori *error* yang dapat diketahui melalui *black box testing*, antara lain:

1. Fungsi yang hilang atau tidak benar.
2. *Error* dari antar-muka
3. *Error* dari struktur data atau akses *eksternal database*.
4. *Error* dari kinerja atau tingkah laku.
5. *Error* dari inisialisasi dan terminasi.