

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Konsep Sistem Informasi

#### 2.1.1. Sistem

Sistem merupakan bagian-bagian atau prosedur yang saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya dalam rangkaian secara menyeluruh untuk berfungsi bersama-sama dalam mencapai tujuan tertentu.

Beberapa pendapat dari para ahli yang mengemukakan arti sistem, antara lain sebagai berikut:

- a) Menurut Tata Sutabri, 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. [1]
- b) Sistem adalah serangkaian subsistem yang saling terkait dan tergantung satu sama lain, bekerjasama untuk mencapai tujuan dan saran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Semua sistem memiliki *input*, proses, *output* dan umpan balik. [2]

Jadi berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah serangkaian proses kerja yang bekerja sama untuk mencapai sebuah tujuan.

#### 2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).
- b) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*)
- c) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*determine system*) dan sistem sistem tak tentu (*probabilistic system*)
- d) Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). [3]

### 2.1.3. Karakteristik Sistem

Untuk mengetahui atau mengembangkan suatu sistem, maka perlu membedakan unsur-unsur dari sistem yang membentuknya. Berikut ini adalah karakteristik sistem yang dapat membedakan suatu sistem dengan sistem lainnya.

Batasan (*Boundary*), Lingkungan (*Environment*), Masukan (*Input*), Keluaran (*Output*), Komponen (*Component*), Penghubung (*Interface*), Penyimpanan (*Storage*). [4]

### 2.1.4. Informasi

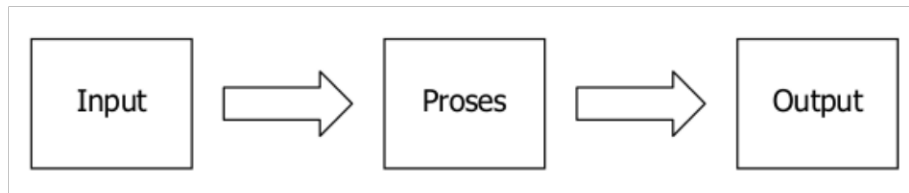
Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data satu atau berbagai sumber yang kemudian diolah sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat [5].

Menurut Jogiyanto dalam bukunya, informasi merupakan suatu pengolahan dari data yang menghasilkan bentuk yang lebih berguna dari sebelumnya dan berguna untuk yang menerimanya. [3]

Fungsi utama informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi. Informasi yang disampaikan kepada pemakai mungkin merupakan hasil dari data yang dimasukkan ke dalam pengelolaan. Akan tetapi dalam kebanyakan pengambilan keputusan informasi yang kompleks, informasi hanya dapat menambah kemungkinan kepastian atau mengurangi bermacam-macam pilihan. Informasi yang disediakan bagi pengambilan keputusan memberikan suatu kemungkinan faktor resiko pada tingkat-tingkat pendapatan yang berbeda. [1]

### 2.1.5. Sistem Informasi

Sistem informasi, yang kadang kala disebut sebagai sistem pemrosesan data, merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen baik manual ataupun berbasis komputer yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi kepada pihak-pihak yang berkepentingan sebagai pemikat informasi tersebut.



Gambar 2.1. Komponen Sistem Informasi

Definisi umum sistem informasi adalah: “sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan”.

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*). Masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran. [1]

a. Blok Masukan (*Input Block*)

*Input* mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model (*Model Block*)

Block ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi merupakan “*tool box*” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

e. Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras computer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS (*Database Management System*).

f. Blok Kendali (*Control Block*)

Banyak hal dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

## 2.2. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

SHPS adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik. [2]

Tahapan utama dari siklus hidup pengembangan sistem ditunjukkan pada gambar berikut :



Penjelasan dari siklus hidup pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi masalah

Pada tahap pertama siklus hidup pengembangan sistem ini, analisis yang bersangkutan dengan benar mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan-tujuan yang ingin dicapai [2].

2. Menentukan syarat-syarat informasi

Penganalisis memasukkan apa saja yang menentukan syarat-syarat informasi bagi para pemakai yang terlibat, dengan cara menentukan sampel dan memeriksa data mentah, melakukan wawancara, kuisioner, mengamati perilaku pembuat keputusan dan lingkungan tempat usaha [2].

3. Menganalisa kebutuhan-kebutuhan sistem

Cara untuk menganalisis kebutuhan sistem yaitu menggunakan diagram alir data untuk menyusun data *input*, proses dan *output* fungsi bisnis dalam grafik terstruktur. Penganalisis juga menganalisis keputusan terstruktur yang dibuat [2].

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Pada tahap ini, penganalisis menggunakan informasi yang terkumpul sebelumnya untuk mencapai rancangan sistem informasi yang logika. Penganalisis merancang

prosedur data sedemikian rupa sehingga data yang dimasukkan kedalam sistem informasi menjadi akurat. Kemudian penganalisis menggunakan bentuk dan perancangan layar tertentu untuk menjamin keefektifan *input* sistem informasi [2].

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Di dalam tahap kelima siklus hidup pengembangan sistem ini, penganalisis bekerja sama dengan pemrograman untuk mengembangkan suatu perangkat lunak awal yang diperlukan [2].

6. Menguji dan mempertahankan sistem

Sebelum sistem informasi dapat digunakan, maka harus dilakukan pengujian terlebih dahulu. Rangkaian pengujian dijalankan bersama dengan data contoh serta dengan data actual dari sistem yang ada. Mempertahankan sistem dan dokumentasinya dimulai ditahap ini dan dilakukan secara rutin selama informasi dijalankan [2].

7. Mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem

Di tahap terakhir ini, penganalisis membantu untuk mengimplementasikan sistem informasi. Tahap ini melibatkan pelatihan bagi pemakai untuk mengendalikan sistem yang merupakan tanggung jawab seorang vendor [2].

### 2.3. Teknik Pengembangan Sistem

Adapun beberapa teknik dalam pengembangan sistem diantaranya adalah:

#### 2.3.1. *Flow Of Diagram*

*Flow Of document* (FOD) merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan untuk dokumentasi. Adapun pedoman penggambarannya adalah:



1. Sebaiknya digambar dari atas ke bawah dan dimulai dari bagian kiri suatu halaman.
2. Kegiatannya harus ditunjukkan dengan jelas.
3. Ditunjukkan dengan jelas dimulai dan berakhirnya suatu kegiatan.
4. Masing-masing kegiatan sebaiknya menggunakan suatu kata yang mewakili suatu pekerjaan.

5. Kejadiannya sudah dalam urutan yang benar.
6. Kegiatan yang terpotong dan akan disambung ditunjukkan dengan jelas oleh simbol penghubung.
7. Menggunakan simbol-simbol yang standar. [3]

Bagan alir dokumen (*document flow chart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flow chart*) merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir, termasuk tembusan-tembusannya. Adapun simbol-simbolnya dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini.

Tabel. 2.1. Simbol – Simbol *Flow Of Document*

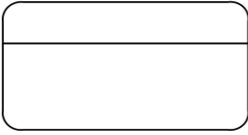
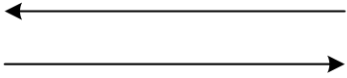
No	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku, berkas atau cetakan.
2		Proses manual.
3		Menandakan dokumen yang diarsipkan (arsip manual).
4		Pengambilan keputusan ( <i>decision</i> ).
5		Pemasukan data secara manual.

6		Data penyimpanan ( <i>data storage</i> )
7		Proses yang dilakukan oleh komputer.



### 2.3.2. Data Flow Diagram (DFD)

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data pada suatu sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. *Data flow diagram* sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik. Pendekatan aliran data menekankan logika yang mendasari sistem, dengan menggunakan kombinasi dari empat simbol, penganalisis sistem dapat menciptakan suatu gambaran proses proses yang bisa menampilkan dokumentasi sistem yang solid [2]. Beberapa notasi simbol yang digunakan pada DFD yaitu:

Tabel. 2.2. Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Simbol	Nama	Penjelasan
1		Proses	Menunjukkan adanya proses transformasi.
2		Aliran data	Menunjukkan perpindahan data dari satu titik ke titik yang lain, dengan kepala



			tanda panah mengarah ke tujuan data.
3		Entitas	Diagram kotak untuk menggambarkan suatu entitas <i>external</i> yang dapat mengirim data atau menerima data dari sistem.
4		Data Store	Diagram dengan dua garis paralel yang tertutup oleh sebuah garis pendek di sisi kiri dan ujungnya terbuka disisi sebelah kanan.

### 2.3.3. PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan layanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (*performance, information, economy, control, efficiency dan service*). Dari analisis ini biasanya didapatkan masalah utama. Hal ini penting karena biasanya yang muncul di permukaan bukanlah masalah utama, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.

#### 1. Analisis Kinerja

Masalah kinerja terjadi ketika tugas-tugas bisnis yang dijalankan tidak mencapai sasaran. Kinerja diukur dengan jumlah produksi dan waktu tanggap.

#### 2. Analisis Informasi

Evaluasi terhadap kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan informasi yang bermanfaat perlu dilakukan untuk menyikapi peluang dan menangani masalah yang muncul.

### 3. Analisis Ekonomi

Alasan ekonomi merupakan motivasi paling umum bagi suatu proyek, pijakan dasar bagi suatu manager adalah biaya atau rupiah. Persoalan ekonomis dan peluang berkaitan dengan biaya. Biaya biasanya terdiri dari biaya tidak diketahui, biaya tidak dapat dilacak ke sumber dan biaya terlalu tinggi.

### 4. Analisis Keamanan

Tugas tugas bisnis perlu dimonitor dan dibetulkan jika ditemukan kinerja yang dibawah standar. Kontrol dipasang untuk meningkatkan kinerja sistem, mencegah, atau mendeteksi kesalahan sistem, menjamin keamanan data, informasi, dan persyaratan.

### 5. Analisis Efisiensi

Efisiensi menyangkut bagaimana menghasilkan output sebanyak banyaknya dengan inputan sekecil mungkin

### 6. Layanan

Kualitas layanan suatu sistem bisa dikatakan buruk apabila sistem menghasilkan produk yang tidak akurat, tidak konsisten, tidak dipercaya, sistem tidak mudah dipelajari, tidak mudah digunakan, sistem canggung dan tidak fleksibel [4].

#### 2.3.4. Kamus Data

Kamus data merupakan kumpulan data mengenai data-data yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai definisi, struktur, pemakai dari masing masing elemen ( unit data yang terkecil).

Struktur data biasanya digambarkan menggunakan notasi aljabar. Metode ini memungkinkan penganalisis membuat suatu gambaran mengenai elemen-elemen yang membentuk struktur data dann bersama-sama dengan informasi-informasi mengenai elemen-elemen tersebut [2].

Sebagai contoh, penganalisis akan menunjukkan apakah ada beberapa elemen yang sama dalam struktur data tersebut (kelompok berulang) atau apakah dua elemen saling terpisah satu sama lain. Notasi aljabar menggunakan simbol-simbol sebagai berikut

1. Tanda sama dengan ( $=$ ), artinya “terdiri dari”

2. Tanda plus (+), artinya “dan”
3. Tanda kurung ({}), menunjukkan elemen-elemen *repetitive*, juga disebut kelompok berulang atau tabel-tabel. Kemungkinan bisa ada satu atau beberapa elemen berulang di dalam kelompok tersebut. Kelompok berulang bisa mengandung keadaan tertentu, seperti misalnya, jumlah pengulangan yang pasti atau batas tertinggi dan batas terendah untuk jumlah pengulangan.
4. Tanda kurung ([ ]), menunjukkan salah satu dari dua situasi tertentu. Satu elemen bisa ada sedangkan elemen lainnya juga ada, tetapi tidak bisa kedua-duanya ada secara bersamaan. Elemen-elemen yang ada di dalam tanda kurung ini saling terpisah satu sama lain.
5. Tanda kurung ( ), menunjukkan suatu elemen yang bersifat pilihan. Elemen-elemen yang bersifat pilihan bisa dikosongkan pada layar masukan atau bisa juga dengan memuat spasi atau nol untuk *field-field numeric* pada struktur *file*.

Contoh:

- Item Data Barang Jual = Kode Barang + Nama Barang + Kuantitas + Harga + Jumlah + Total Harga
- Data Penjualan = No. Faktur Jual + Tgl Faktur + Kode *Customer* Nama *Customer* (Keterangan) + {Item Data Barang Jual} + Total Harga

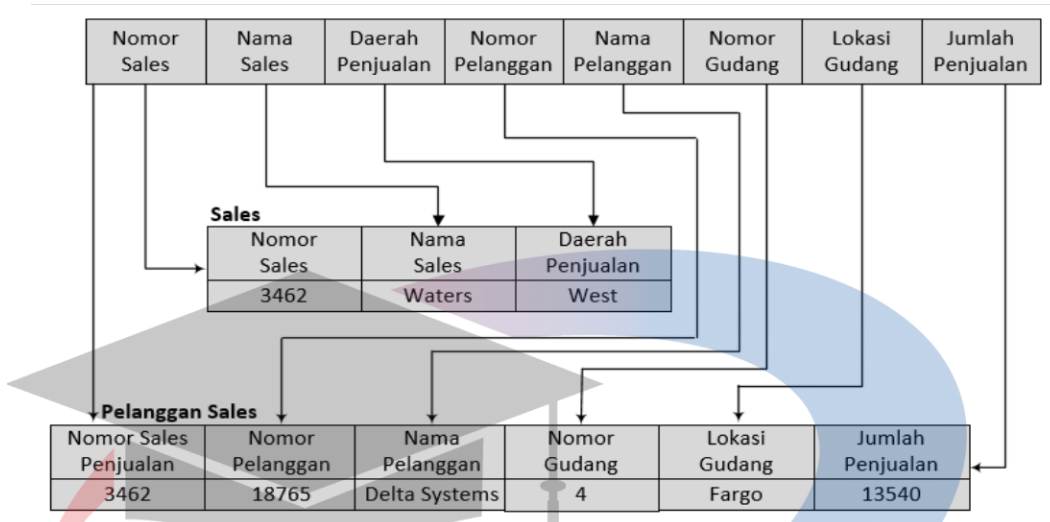
### 2.3.5. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasikan data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi. Normalisasi adalah transformasi tinjauan pemakai yang kompleks dan data tersimpan ke kumpulan bagian-bagian struktur data yang kecil dan stabil. Disamping menjadi lebih sederhana dan lebih stabil, struktur data yang dinormalisasikan lebih mudah diatur daripada struktur data lainnya.

Pada proses normalisasi terdapat bentuk-bentuk normalisasi. Bentuk-bentuk normalisasi yaitu:

- a) Bentuk normal kesatuan (*1NF/first normal form*)

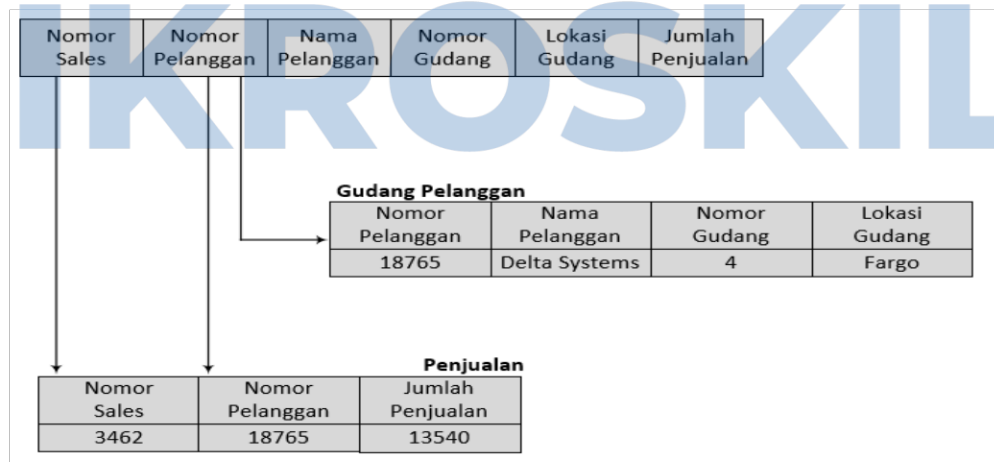
Bentuk normal kesatuan mempunyai ciri yaitu setiap data dibentuk dalam *flat file* (*file* datar/rata), data dibentuk dalam satu demi *record* dan nilai. Contoh normalisasi pertama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.3. Contoh Bentuk Normalisasi Pertama (1NF)

b) Bentuk normal kedua (2NF/ *second normal form*)

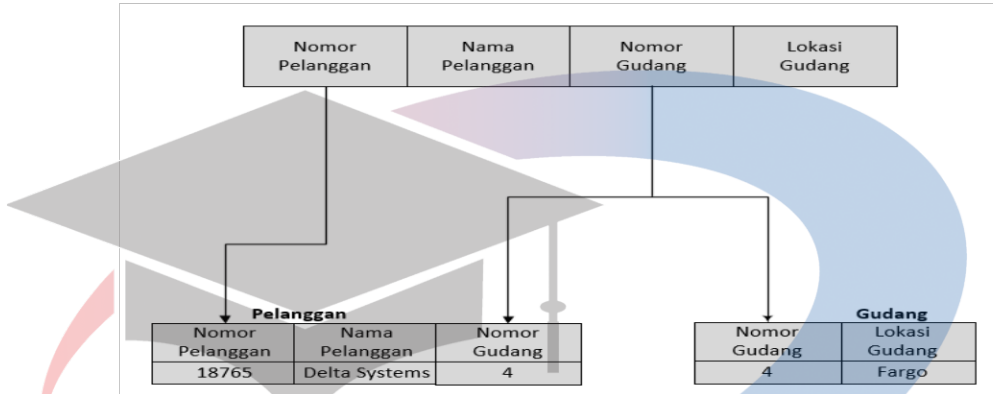
Bentuk normal kedua mempunyai syarat dimana bentuk data telah memenuhi bentuk norma kesatu. Atribut yang bukan kunci haruslah bergantung secara fungsi pada kunci utama / *primary key*. Untuk membentuk normal kedua harus sudah ditentukan kunci kunci *field* dimana kunci *field* harus unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya. Contoh normalisasi kedua dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2.4. Contoh Bentuk Normalisasi Kedua

c) Bentuk normal ketiga (3NF/ *third normal form*)

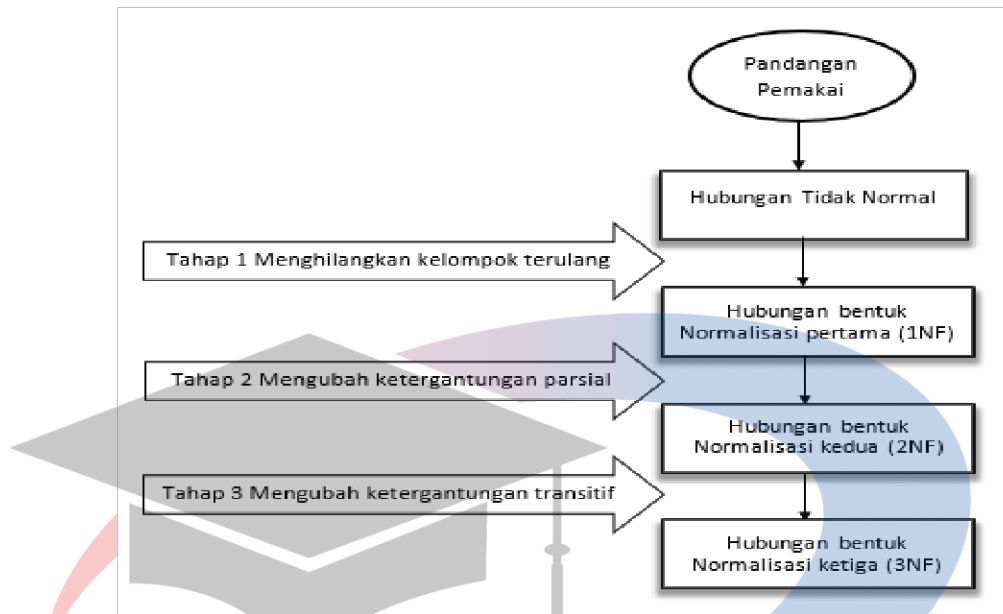
Untuk bentuk normal ketiga maka relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak mempunyai hubungan yang transitif. Setiap atribut bukan kunci harus bergantung hanya pada *primary key*. Contoh normalisasi ketiga dapat dilihat pada gambar :



Gambar 2.5. Contoh Bentuk Normalisasi Ketiga

Hubungan dari ketiga tahapan normalisasi dapat dilihat pada gambar :

# UNIVERSITAS MIKROSKIL



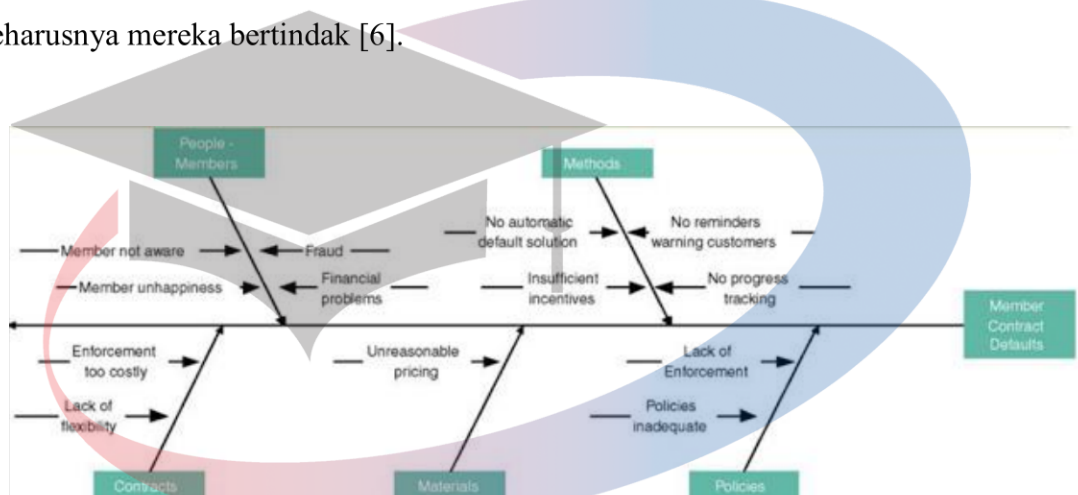
Gambar 2.6. Tahapan Normalisasi

### 2.3.6. *Fishbone*

Diagram *fishbone/Ishikawa diagram* adalah sebuah alat grafis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi, dan menggambarkan suatu masalah, sebab dan akibat dari masalah itu. Sering disebut diagram sebab-akibat (*cause and effect diagram*) atau diagram tulang ikan (*fishbone diagram*) karena menyerupai tulang ikan.

Konsep dasar dari diagram *fishbone* adalah nama masalah yang mendapat perhatian dicantumkan di sebelah kanan diagram (atau pada kepala ikan) dan penyebab masalah yang mungkin digambarkan sebagai tulang-tulang dari tulang utama. Secara khusus, ‘tulang-tulang’ ini mendeskripsikan empat kategori dasar: material, mesin, kekuatan manusia, dan metode (empat M: *material, machine, manpower, method*). Nama lain dapat digunakan untuk menyatakan masalah, kategori alternatif atau tambahan meliputi tempat, prosedur, kebijakan, dan orang (empat P: *place, procedure, policy, people*) atau lingkungan sekeliling, pemasok, sistem, dan keterampilan (empat S: *surrounding, supplier, system, skill*).

Kuncinya adalah memiliki tiga sampai enam kategori utama yang mencakup semua area penyebab yang mungkin. Teknik *brainstorming* biasa dilakukan untuk menambahkan penyebab pada tulang utama. Setelah tulang ikan lengkap, ia memberikan gambaran lengkap mengenai semua kemungkinan yang dapat menjadi akar masalah untuk masalah yang telah ditentukan. Tim pengembangan kemudian dapat menggunakan diagram ini untuk memutuskan dan menetapkan akar masalah yang paling mungkin dan bagaimana seharusnya mereka bertindak [6].



Gambar 2.7. Contoh *Diagram Fishbone*


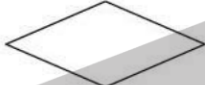





#### 2.4. Basis Data

Basis data tidak hanya merupakan kumpulan file. Lebih dari itu, basis data adalah pusat sumber data yang caranya dipakai oleh banyak pemakai untuk berbagai aplikasi. Inti dari basis data adalah *DataBase Management System (DBMS)*, yang membolehkan pembuatan, modifikasi, dan pembaharuan basis data; mendapatkan kembali data; dan membangkitkan laporan [2].

Tujuan basis data yang efektif yaitu:

1. Memastikan bahwa data dapat dipakai di antara pemakai untuk berbagai aplikasi.
2. Memelihara data baik keakuratan maupun kekonsistennannya.
3. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi sekarang dan yang akan datang akan disediakan dengan cepat.
4. Membolehkan basis data untuk berkembang dan kebutuhan pemakai untuk berkembang.

5. Membolehkan pemakai untuk membangun pandangan personalnya tentang data tanpa memperhatikan cara data disimpan secara fisik [2].

Simbol	Penjelasan Resmi	Arti Sebenarnya
	Entitas	Sekelompok orang, tempat, atau sesuatu
	Entitas terhubung	Digunakan untuk menghubungkan dua
	Entitas atribut	Digunakan untuk kelompok terulang
	Ke 1 hubungan	Tepat satu
	Ke banyak hubungan	Satu atau lebih
	Ke 0 atau 1 hubungan	Hanya satu atau nol
	Ke lebih dari 1 hubungan	Lebih besar dari satu

Gambar 2.8. Basis Data

## 2.5. Penjualan

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 [7].

Penjualan adalah bagian dari kegiatan pemasaran, kerana penjualan sangat penting dan sangat menentukan suatu pemasaran untuk produknya yaitu dengan cara menjual produk tersebut dan apabila penjualan tidak dapat dilaksanakan maka fungsi-fungsi lain dari pemasaran tidak akan berjalan dengan baik. Kegiatan penjualan terbagi dalam dua cara yaitu:



1. Penjualan kredit yaitu penjualan barang yang dilakukan dengan cara mengirim barang sesuai dengan pesanan dari pembeli dan tidak ada pembayaran langsung yang terjadi dalam jangka waktu tertentu tetapi pihak perusahaan yang menjual mempunyai tugas untuk memberikan tagihan pada pembeli tersebut.
2. Penjualan tunai yaitu apabila perusahaan tersebut menjual produknya sesuai langsung pada pembeli dan dibayar pada saat itu juga oleh pembeli.

Ketidakhahaman terhadap proses penjualan akan menyebabkan peluang kegagalan dalam penjualan semakin besar. Sebagai contoh, seringkali penjual langsung menawarkan atau mempresentasikan produk-produk yang di miliknya tanpa terlebih dahulu mencoba memahami kebutuhan calon pelanggan yang sebenarnya. Akibatnya calon pelanggan pun melakukan penolakan karena menganggap kehadiran penjual tidak bisa menyelesaikan permasalahan yang di hadapinya.

## **2.6. Sistem Informasi Penjualan**

Sistem informasi penjualan adalah sistem informasi yang menyangkut pengolahan data penjualan. Dengan demikian sistem informasi penjualan mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu sistem penjualan dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang terdiri dari kumpulan orang, peralatan dan prosedur yang memadukan antara pekerjaan mesin (komputer) dan

manusia yang menyajikan keakuratan informasi bagi para pemakai dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah didalam perusahaan.

Sistem Informasi penjualan ini bertujuan untuk membantu manajer dalam berbagai hal seperti :

1. Membantu manajemen dalam pengambilan keputusan.
2. Manajemen dapat menerima laporan lebih sering dan terperinci.
3. Manajemen dapat memonitor prestasi produk, pasar, karyawan, penjualan dan berbagai unit pemasaran lainnya.

Sistem informasi penjualan ini sangat berperan dalam setiap perusahaan, agar aktivitas penjualan yang dilakukan dapat cepat serta akurat diselesaikan dan informasi yang tersaji dapat tepat waktu pada saat dibutuhkan.



# UNIVERSITAS MIKROSKIL