

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Konsep Sistem Informasi**

Di era yang sudah sangat modern seperti ini, kita perlu setidaknya memahami sedikit tentang konsep sistem informasi. Bagaimana pun, suatu sistem bisa mempermudah dalam mencapai tujuan. Kehidupan ini selalu penuh dengan sistem-sistem tertentu. Sektor pendidikan mempunyai sistemnya sendiri. Sistem juga berlaku untuk sektor lain seperti perekonomian, teknologi dan lain sebagainya [5].

##### **2.1.1 Sistem**

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya antara satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap sistem pasti terdiri dari struktur dan proses. Struktur sistem merupakan unsur-unsur yang membentuk sistem tersebut. Sedangkan proses sistem menjelaskan cara kerja setiap unsur sistem tersebut dalam mencapai tujuan sistem [6].

Dalam mendefinisikan sistem, terdapat dua kelompok pendekatan, yang pertama yaitu menekankan pada prosedur dan menekankan pada komponen atau elemen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan bahwa sistem sebagai sebuah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran yang telah ditargetkan. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. Selanjutnya, pendekatan yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan bahwa sistem sebagai kumpulan dari elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan [6].

Sebuah sistem pasti memiliki maksud tertentu. Ada yang mengatakan bahwa suatu sistem untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan mencapai suatu sasaran (*objective*). Biasanya, tujuan dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit. Misalnya sistem bisnis, maka istilah *goal* yang cocok digunakan. Untuk sistem akuntansi atau sistem-sistem yang lain,

yang merupakan bagian atau sub sistem dari sistem bisnis, maka istilah *objectives* yang lebih tepat digunakan. Jadi, tergantung dari ruang lingkup mana memandang sistem tersebut. Sistem mempunyai karakteristik tertentu yaitu [6]:

1. Komponen (*components*): Komponen sistem atau elemen sistem adalah semua hal yang menjadi bagian penyusun sistem, dapat berupa benda nyata ataupun abstrak.
2. Batas (*boundary*): Batas sistem diperlukan untuk membedakan satu sistem dengan sistem yang lain agar tidak menyulitkan saat memberikan batasan *scope* tinjauan terhadap sistem.
3. Lingkungan (*environments*): Lingkungan sistem adalah semua hal yang berada di luar sistem, dapat merugikan ataupun menguntungkan.
4. Penghubung / antarmuka (*interface*): Penghubung atau antarmuka adalah semua hal yang menjadi penghubung antar komponen sistem. *Interface* menjadi sarana setiap komponen untuk saling berinteraksi dan berkomunikasi.
5. Masukan (*input*): Masukan adalah komponen sistem yang merupakan bahan yang akan diolah lebih lanjut untuk menghasilkan keluaran yang berguna.
6. Pengolahan (*processing*): Pengolahan adalah komponen sistem yang paling penting dalam mengolah masukan agar menghasilkan keluaran yang berguna.
7. Keluaran (*output*): Keluaran adalah komponen sistem yang merupakan hasil dari komponen pengolahan.
8. Sasaran (*objectives*) dan Tujuan (*goal*): Agar mencapai sasaran dan tujuan sistem, setiap komponen dalam sistem harus dijaga.
9. Kendali (*control*): Agar bekerja sesuai dengan fungsi masing-masing, setiap komponen harus diperhatikan dan dijaga.
10. Umpan balik (*feedback*): Umpan balik diperlukan oleh kontrol untuk mengetahui adanya penyimpangan agar dapat dikembalikan pada kondisi normal.

### 2.1.2 Informasi

Informasi secara umum dapat didefinisikan sebagai hasil pengolahan data. Sebuah informasi disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami sehingga bisa berguna untuk si penerima informasi. Informasi di dalamnya berisi tentang gambaran

suatu kejadian yang nyata yang dipakai untuk bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan [5].

Dalam menjalankan aktivitas bisnisnya perusahaan akan mengambil keputusan berdasarkan informasi-informasi yang disajikan. Informasi-informasi tersebut sangat beragam dan setiap jenis informasi juga memiliki banyak kandungan informasi. Terlalu sedikit informasi akan membuat pengambil keputusan tidak dapat menyeluruh. Di sisi lain terlalu banyak informasi akan membutuhkan waktu analisa yang lama, rumit dan bisa menjadi hambatan dalam mengambil keputusan sehingga informasi tersebut menjadi tidak berguna. Informasi yang berguna memiliki karakteristik tertentu yaitu [7]:

1. **Relevan:** Informasi yang disajikan harus sesuai dengan tema yang sedang didiskusikan. Informasi yang tidak relevan akan membuat pembicara tidak fokus pada topik dan juga membuang-buang waktu. Informasi dapat disebut relevan jika dapat mengurangi ketidakpastian, memperbaiki kemampuan pengambil keputusan untuk membuat prediksi, menginformasikan atau memperbaiki ekspektasi sebelumnya.
2. **Reliable:** Informasi yang disajikan harus akurat, dapat dipercaya dan tanpa bias atau tendensi tertentu. Informasi disebut *reliable* jika bebas dari kesalahan atau penyimpangan dan secara akurat dapat mewakili kejadian atau aktivitas suatu organisasi atau perusahaan.
3. **Lengkap:** Informasi yang relevan disajikan harus lengkap dari berbagai sisi. Tidak boleh ada satu bagian yang dihilangkan atau sengaja dihilangkan. Informasi dapat dikatakan lengkap jika tidak menghilangkan aspek-aspek penting dari kejadian yang merupakan dasar masalah atau aktivitas-aktivitas yang diukurnya.
4. **Sesuai waktu:** Informasi harus disajikan pada saat yang tepat untuk memungkinkan pengambil keputusan dapat menggunakannya dalam membuat keputusan. Jangan sampai informasinya bagus tetapi sudah sangat terlambat disajikan dan informasi menjadi tidak bermanfaat lagi.
5. **Dapat dimengerti:** Dalam menyampaikan informasi kita harus menggunakan bahasa yang tepat. Untuk kalangan teknis kita boleh menggunakan bahasa-

bahasa teknis, sedangkan untuk kalangan manajemen kita harus menggunakan istilah-istilah yang dapat dimengerti oleh pihak manajemen.

6. Dapat diverifikasi: Informasi yang disajikan harus dapat diverifikasi kebenarannya oleh pihak yang lain. Artinya informasi dapat diverifikasi jika ada dua orang dengan pengetahuan yang baik, bekerja secara independen dan masing-masing menghasilkan informasi yang sama.
7. Dapat diakses: Informasi yang bermanfaat harus dapat diakses oleh pihak terkait yang memerlukan informasi tersebut.

### 2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem, yang berisi jaringan SPD (sistem pengolahan data), yang dilengkapi dengan kanal-kanal komunikasi yang digunakan dalam sistem organisasi data. Elemen proses dari sistem informasi antara lain mengumpulkan data (*data gathering*), mengelola data yang tersimpan dan menyebarkan informasi. Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari komponen *input*, komponen model, komponen *output*, komponen teknologi, komponen *hardware*, komponen *software*, komponen basis data, dan komponen *control* [8].



Gambar 2.1 Komponen SI



Di dalam sistem informasi sendiri terdiri dari berbagai macam komponen seperti di bawah ini [9]:

1. Perangkat Keras: berkaitan dengan piranti fisik seperti printer dan juga komputer.
2. Perangkat Lunak: berhubungan dengan semua perintah atau instruksi yang membuat perangkat keras bisa memproses data.
3. Prosedur: sekumpulan aturan yang dipakai untuk menjalankan sebuah proses data dan juga untuk menghasilkan *output* sesuai dengan yang dikehendaki.
4. Orang: semua pihak yang memiliki tanggung jawab di dalam pengembangan sistem, pemrosesan, dan juga penggunaan *output* informasi.
5. *Database*: sekumpulan hubungan, tabel, dan lain sebagainya yang saling berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan komputer serta komunikasi data: suatu sistem penghubung yang digunakan untuk mengkoneksikan sumber atau *resources* yang digunakan dan diakses secara bersama-sama serta diakses oleh beberapa pengguna.

## 2.2 Rapid Application Development (RAD)

*Rapid Application Development* (RAD) atau *Rapid Prototyping* adalah model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik bertingkat (*incremental*). RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. *Rapid Application Development* menggunakan metode *iterative* (berulang) dalam mengembangkan sistem dimana model kerja (*working model*) sistem dikonstruksikan di awal tahap pengembangan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) pengguna. Model kerja digunakan hanya sesekali saja sebagai basis desain dan implementasi sistem akhir [10].

Ada tiga fase luas untuk RAD yang melibatkan pengguna dan analisis dalam penilaian, desain, dan implementasi, yaitu [11]:



Gambar 2.2 Fase RAD

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Syarat-Syarat)

Dalam fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. Orientasi dalam fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah perusahaan. Meskipun teknologi informasi dan sistem bisa mengarahkan sebagian dari sistem yang diajukan, fokusnya akan selalu tetap pada upaya pencapaian tujuan-tujuan perusahaan.

2. *RAD Design Workshop* (*Workshop* Desain RAD)

Fase ini adalah fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain RAD, pengguna merespon *prototype* yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendall menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi.

3. *Implementation* (Implementasi)

Pada fase implementasi ini, penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intens selama *workshop* dan merancang aspek-aspek bisnis dan nonteknis

perusahaan. Segera setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem-sistem dibangun dan disaring, sistem-sistem baru atau bagian dari sistem diuji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.

### 2.3 Basis Data (Database)

Basis Data adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang diorganisasikan berdasar sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di *hardware* komputer dan dengan *software* digunakan untuk melakukan manipulasi data (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, dan dihapus) dengan tujuan tertentu.

Manfaat Basis Data adalah [12]:

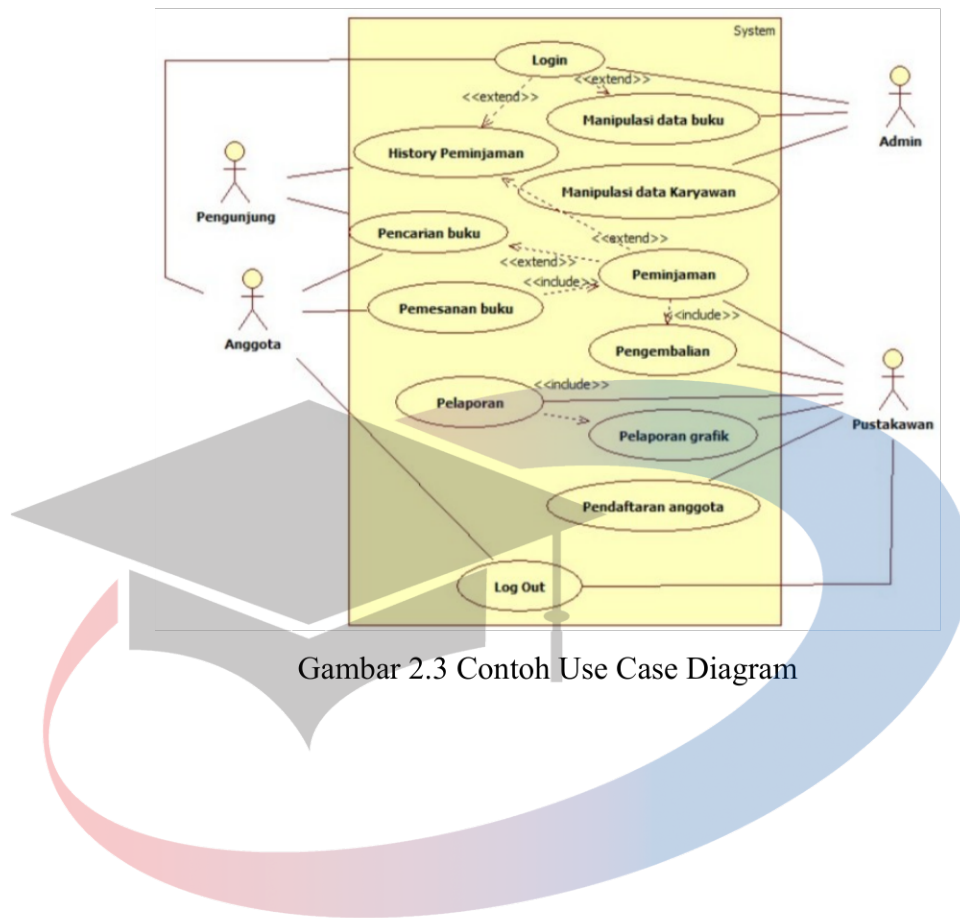
1. Kecepatan dan Kemudahan (*Speed*): Memungkinkan kita untuk dapat menyimpan dan melakukan perubahan atau manipulasi terhadap data atau menampilkan kembali data tersebut dengan lebih cepat dan mudah.
2. Kebersamaan Pemakaian (*Sharability*): Pemakai basis data tidak terbatas, pengisian data dapat dilakukan oleh beberapa orang dalam satu lokasi.
3. Pemusatan Kontrol Data (*Control*): Data yang ada menjadi terpusat pada satu tempat penyimpanan. Sehingga kita dapat mengaksesnya kapan saja.
4. Efisiensi Ruang Penyimpanan (*Space*): Tidak adanya redundansi data sehingga efisiensi atau optimalisasi penggunaan ruang penyimpanan dapat dilakukan. Penekanan jumlah redundansi data, dilakukan dengan menerapkan sejumlah pengkodean atau membuat relasi antar kelompok data yang saling berhubungan.
5. Keakuratan (*Accuracy*): Pemanfaatan pengkodean dengan batasan tertentu, yang membuat satu data menjadi unik dan berbeda dengan yang lain, sehingga ketika menyimpan data tidak akan ada data yang sama dalam penyimpanan.
6. Ketersediaan (*Availability*): Karena kepentingan pemakaian data, sebuah basis data dapat memiliki data yang disebar di banyak lokasi. Dengan pemanfaatan teknologi jaringan *computer*, data nasabah yang berada di suatu cabang sebuah bank dapat diakses (menjadi tersedia atau *availability*) di cabang lainnya.

7. Kelengkapan (*Completeness*): Data yang disinput ke dalam sebuah basis data memiliki ruang yang besar sehingga data dapat dimasukkan dalam jumlah yang banyak sesuai dengan kebutuhan pengguna.
8. Keamanan (*Security*): Adanya *password* setiap pemakai basis data. Kita juga dapat menentukan siapa saja yang boleh mengakses data penting atau data biasa.
9. Kemudahan dalam Pembuatan Program Aplikasi Baru: Data yang disimpan dalam diekspor ke program aplikasi lain dengan menjamin terjaga / terpeliharanya data.
10. *User View*: Pemakai dapat melihat langsung bentuk tampilan penginputan data, sehingga memudahkan pemakai dalam mengelola data.

#### 2.4 Use Case Diagram




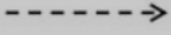
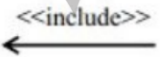
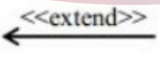
*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Atau secara umum, dapat diartikan sebagai sebuah teknik yang dimanfaatkan untuk pengembangan perangkat lunak (*software*), guna mengetahui kebutuhan fungsional dari sistem tersebut. *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [13]. Berikut contoh dan simbol pada *Use Case Diagram*:





Gambar 2.3 Contoh Use Case Diagram

# UNIVERSITAS MIKROSKIL

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 2.4 Simbol *Use Case Diagram*

## 2.5 Use Case Description

*Use Case Description* menyediakan sarana yang lebih untuk mendokumentasikan berbagai aspek dari masing-masing *Use Case*. *Use Case Description* didasarkan pada identifikasi kebutuhan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* yang mendeskripsikan proses bisnis. *Use Case Description* berisi semua informasi yang diperlukan untuk mendokumentasikan fungsionalitas dari proses bisnis [14].

Use Case Name: Make Old Patient Appt	ID: 2	Importance Level: Low
Primary Actor: Old Patient	Use Case Type: Detail, Essential	
Stakeholders and Interests: Old Patient – wants to make, change, or cancel an appointment Doctor – wants to ensure patient's needs are met in a timely manner		
Brief Description: This use case describes how we make an appointment as well as changing or canceling an appointment for a previously seen patient.		
Trigger: Patient calls and asks for a new appointment or asks to cancel or change an existing appointment		
Type: External		
Relationships: Association: Old Patient Include: Extend: Update Patient Information Generalization: Manage Appointments		
Normal Flow of Events: <ol style="list-style-type: none"> <li>The Patient contacts the office regarding an appointment.</li> <li>The Patient provides the Receptionist with his or her name and address.</li> <li>If the Patient's information has changed Execute the Update Patient Information use case.</li> <li>If the Patient's payment arrangements has changed Execute the Make Payments Arrangements use case.</li> <li>The Receptionist asks Patient if he or she would like to make a new appointment, cancel an existing appointment, or change an existing appointment.  <ul style="list-style-type: none"> <li>If the patient wants to make a new appointment, the S-1: new appointment subflow is performed.</li> <li>If the patient wants to cancel an existing appointment, the S-2: cancel appointment subflow is performed.</li> <li>If the patient wants to change an existing appointment, the S-3: change appointment subflow is performed.</li> </ul> </li> <li>The Receptionist provides the results of the transaction to the Patient.</li> </ol>		
SubFlows: S-1: New Appointment <ol style="list-style-type: none"> <li>The Receptionist asks the Patient for possible appointment times.</li> <li>The Receptionist matches the Patient's desired appointment times with available dates and times and schedules the new appointment.</li> </ol> S-2: Cancel Appointment <ol style="list-style-type: none"> <li>The Receptionist asks the Patient for the old appointment time.</li> <li>The Receptionist finds the current appointment in the appointment file and cancels it.</li> </ol> S-3: Change Appointment <ol style="list-style-type: none"> <li>The Receptionist performs the S-2: cancel appointment subflow.</li> <li>The Receptionist performs the S-1: new appointment subflow.</li> </ol>		
Alternate/Exceptional Flows: S-1, 2a1: The Receptionist proposes some alternative appointment times based on what is available in the appointment schedule. S-1, 2a2: The Patient chooses one of the proposed times or decides not to make an appointment.		

Gambar 2.5 Contoh *Use Case Description*

Berikut merupakan penjelasan mengenai elemen-elemen dari *Use Case Description* antara lain [14]:

1. *Overview Information*

*Overview Information* mengidentifikasi *use case* dan menyediakan informasi latar belakang mengenai *use case*. *Overview Information* terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain:

- a. *Use Case Name*, yaitu berisi mengenai nama *use case* dan harus menggunakan frasa *verb-noun*.
- b. *Use Case ID*, yaitu angka unik yang digunakan untuk mencari *use case* dan memungkinkan untuk melacak keputusan desain kembali ke persyaratan tertentu.
- c. *Use Case Type*, berupa *overview* atau *detail and essential* atau *real*.
- d. *Primary Actor*, biasanya berupa *trigger* dari sebuah *use case* atau seseorang yang memulai untuk mengeksekusi suatu *use case*.
- e. *Brief Description*, biasanya kalimat tunggal yang mendeskripsikan inti dari *use case*.
- f. *Importance Level*, digunakan untuk memprioritaskan *use case*, dan dapat menggunakan skala *fuzzy*, seperti *high*, *medium*, dan *low*.
- g. *Stakeholders and Interests*, sebuah *use case* memungkinkan untuk memiliki banyak *stakeholder* yang memiliki *interests* dalam satu *use case*.
- h. *Trigger*, peristiwa yang menyebabkan dimulainya *use case*.
- i. *Trigger Type*, merupakan tipe dari *trigger* yang dapat berupa *external trigger* dan *temporal trigger*.

2. *Relationships*

*Use case relationships* menjelaskan bagaimana suatu *use case* dapat berkaitan dengan *use case* dan pengguna lain. Terdapat empat tipe *relationships*, yaitu *association*, *extend*, *include*, dan *generalization*.

3. *Flow of events*

*Flow of events* mendeskripsikan langkah-langkah individu dalam proses bisnis. *Flow of events* terdiri dari tiga kategori, antara lain:

- a. *Normal flow of events*, menyertakan langkah-langkah yang biasanya dijalankan dalam *use case*.



- b. *Subflows*, dalam beberapa kasus, *flow of events* dapat diuraikan menjadi kumpulan *subflows* untuk menjaga *flow of events* sesederhana mungkin. Atau dapat mengganti *subflow* dengan *use case* terpisah yang dapat digabungkan menggunakan *include relationship*.
- c. *Alternative or exceptional flows*, merupakan suatu kejadian yang terjadi, namun tidak dipertimbangkan sebagai norma.

## 2.6 Pembelian

Pembelian adalah proses penemuan sumber dan pemesanan bahan, jasa, dan perlengkapan atau disebut juga pengadaan suatu barang. Sedangkan permintaan pembelian adalah suatu dokumen yang digunakan untuk memberi tahu departemen bahwa barang-barang tertentu diperlukan oleh perusahaan. Jadi tingkat pembelian adalah proses penemuan barang, bahan, jasa atau perlengkapan dalam jumlah yang tertentu atau belapis [15].

Jenis-jenis pembelian berdasarkan transaksi [15]:

1. Transaksi pembelian tunai: pembayaran dilakukan secara langsung pada saat barang diterima.
2. Taransaksi pembelian kredit: pembayaran tidak dilakukan secara langsung pada saat barang diterima, tetapi dilakukan selang beberapa waktu sesuai perjanjian kedua belah pihak.

Retur Pembelian adalah pembelian barang yang dilakukan perusahaan kepada pemasok terdapat beberapa barang yang rusak atau tidak sesuai pesanan. Adapun dua macam transaksi dalam retur pembelian, yaitu retur pembelian secara tunai dan kredit. Barang tersebut bisa ditukar dengan barang yang baru atau ditukar dengan uang jika pembelian atau penjualan secara tunai atau tidak di tukar dengan apapun jika kredit [16].

## 2.7 Penjualan

Dalam setiap transaksi bisnis, penjualan adalah bagian penting. 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. 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 [17].

Retur penjualan merupakan istilah yang merujuk pada pengembalian barang pembelian yang dilakukan oleh pembeli kepada penjual. Retur penjualan dalam suatu usaha mengindikasikan adanya penambahan jumlah barang, namun menimbulkan kerugian. Pengembalian barang yang rusak oleh pembeli menyebabkan penjual harus menutup biaya produksi barang tersebut. Penjual dapat memilih untuk mengganti barang yang rusak tersebut dengan dua cara, yaitu mengganti dalam bentuk uang atau barang baru. Jenis pengembalian retur penjualan ini tergantung pada kesepakatan antara penjual dan pembeli.

## 2.8 Persediaan

Persediaan adalah bahan atau barang yang disimpan untuk digunakan memenuhi kebutuhan tertentu, misalnya digunakan dalam proses produksi atau untuk dijual kembali. Persediaan barang dagangan merupakan elemen aktiva yang sangat aktif dalam operasi perusahaan-perusahaan dagang, karena pembelian dan penjualan barang dagangan merupakan aktivitas atau transaksi yang paling sering terjadi. Persediaan barang dagangan pada umumnya dinilai pada harga terendah antara harga perolehan dan harga pasar atau nilai yang diharapkan dapat direalisasikan [18].

Ada 2 metode pencatatan persediaan, yaitu [19]:

1. Pencatatan Persediaan Buku / Perpetual (*Perpetual Inventory System*)  
Penggunaan metode fisik mengharuskan adanya perhitungan barang yang masih ada pada tanggal penyusunan laporan keuangan. Dalam metode ini mutasi persediaan barang tidak diikuti dalam buku-buku, setiap pembelian barang dicatat dalam rekening pembelian. Karena tidak ada catatan mutasi persediaan barang maka harga pokok penjualan juga tidak dapat diketahui sewaktu-waktu. Harga pokok penjualan baru dapat dihitung apabila persediaan akhir dihitung.
2. Pencatatan Persediaan Fisik / Periodik (*Physical Inventory Method / Periodic System*)

Dalam metode buku (perpetual) setiap jenis persediaan dibuatkan rekening masing-masing yang merupakan buku pembantu persediaan. Rincian dalam buku pembantu bisa diawasi dari rekening kontrol persediaan barang dalam buku besar. Rekening yang digunakan untuk mencatat persediaan ini terdiri dari beberapa kolom yang dapat dipakai untuk mencatat pembelian, penjualan dan saldo persediaan. Setiap perubahan dalam persediaan diikuti dengan pencatatan dalam rekening persediaan sehingga jumlah persediaan sewaktu-waktu dapat diketahui dengan melihat kolom saldo rekening persediaan. Masing-masing kolom dirinci lagi untuk kuantitas dan harga perolehannya. Penggunaan metode buku akan memudahkan penyusunan neraca dan laporan laba rugi jangka pendek, karena tidak perlu lagi perhitungan fisik untuk mengetahui jumlah persediaan akhir.



# UNIVERSITAS MIKROSKIL