

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

##### 2.1.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling terkait seperti mengumpulkan, memanipulasi, menyimpan, menyebarkan informasi dan menyediakan mekanisme umpan balik untuk memenuhi suatu tujuan. Ini adalah mekanisme umpan balik yang membantu organisasi mencapai tujuan mereka, seperti meningkatkan keuntungan atau meningkatkan layanan pelanggan. Dalam sistem informasi, *input* adalah kegiatan mengumpulkan dan menangkap data. Dalam menghasilkan pembayaran kerja, misalnya, jumlah jam kerja setiap karyawan harus dikumpulkan agar dapat dihitung atau dicetak. Dalam sistem penilaian universitas, instruktur harus menyerahkan nilai siswa sebelum ringkasan nilai untuk semester dapat disusun dan dikirim ke siswa [2].

Untuk memahami pengertian Sistem Informasi, bisa dilihat keterkaitan antara data dan informasi sebagai *entitas* penting pembentuk sistem informasi. Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sementara itu informasi adalah data yang diproses, atau data yang memiliki arti. Sehingga sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa, sehingga bermanfaat bagi penerimanya [3].

##### 2.1.2 Komponen-Komponen Sistem Informasi

Komponen Sistem informasi diilustrasikan sebagai infrastruktur teknologi organisasi yang mencakup semua perangkat keras, perangkat lunak, *database*, jaringan, orang dan prosedur yang dikonfigurasi untuk mengumpulkan dan memanipulasi data [2]:

###### 1. *Hardware* (Perangkat Keras)

Perangkat keras terdiri dari peralatan komputer yang digunakan untuk melakukan aktivitas input, pemrosesan, penyimpanan dan keluaran. Tren di industri komputer adalah memproduksi perangkat keras seluler yang lebih kecil, lebih cepat, dan lebih banyak, seperti telepon pintar, lapto dan komputer tablet. Selain itu, produsen perangkat keras dan pengusaha sedang bekerja keras mengembangkan perangkat keras baru yang inovatif, seperti berikut ini:

- a. *Keyboard* tingkat lanjut yang mengubah tombol individual pada *keyboard* menjadi tombol yang tertutup *trackpad* di mana tombol tujuan ganda tertentu dapat ditekan ke beberapa *level* untuk menyelesaikan tugas yang berbeda; bilah spasi, misalnya, dapat berfungsi seperti biasanya. Tapi tambahkan sentuhan kapasitif dan itu menjadi kursor; tekan sedikit lebih keras untuk menghasilkan klik *mouse*. (Sentuhan kapasitif bergantung pada sifat listrik tubuh manusia untuk mendeteksi kapan dan di mana pada layar yang disentuh pengguna. Karena itu, layar kapasitif dapat dikontrol dengan sentuhan jari yang sangat ringan).
  - b. Laptop dan layar yang terhubung secara nirkabel, sehingga menghilangkan kebutuhan kabel layar HDMI atau *DisplayPort* yang mahal.
  - c. Perangkat komputasi dengan kamera 3D tertanam, yang akan dapat mengenali objek dan bahkan mengukur jarak antar benda.
  - d. *Keyboard* yang memungkinkan pengguna untuk masuk ke situs *web* melalui otentikasi sidik jari sehingga mereka tidak perlu mengingat lusinan kata sandi untuk situs yang berbeda.
  - e. Perangkat layar beresolusi sangat tinggi yang akan menampilkan konten dengan detail luar biasa dan secara dramatis meningkatkan pengalaman menonton (kejernihan dan resolusi jauh melampaui 1080p HD).
  - f. Pererekam data kejadian terkomputerisasi yang, seperti hitam pesawat terbang dan banyak lagi.
2. *Software* (Perangkat Lunak)

Perangkat lunak terdiri dari program komputer yang mengatur pengoperasian perangkat komputasi tertentu, baik itu komputer *desktop*, *laptop*, *tablet*, *smartphone* atau perangkat lain. Ada dua jenis perangkat lunak: perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi. Perangkat lunak sistem seperti Google Android atau iOS Apple mengawasi operasi komputer dasar seperti *start-up*, mengontrol akses ke sumber daya sistem, dan mengelola memori dan *file*. Perangkat lunak aplikasi, seperti Microsoft Office, memungkinkan Anda menyelesaikan tugas tertentu, termasuk mengedit dokumen teks, membuat grafik, dan bermain *game*. Baik perangkat lunak sistem maupun perangkat lunak aplikasi diperlukan untuk semua jenis komputer, mulai dari perangkat genggam kecil hingga superkomputer besar. Dalam memilih

perangkat lunak aplikasi, Anda harus memilih perangkat lunak yang akan bekerja dengan sistem operasi yang diinstal pada perangkat komputasi Anda.

### 3. *Database* (Basis data)

*Database* adalah kumpulan fakta dan informasi yang terorganisir, biasanya terdiri dari dua atau lebih *file* data yang terkait. Basis data organisasi dapat berisi fakta dan informasi tentang pelanggan, karyawan, inventaris, penjualan, pembelian *online*, dan banyak lagi. Basis data sangat penting untuk pengoperasian sistem informasi berbasis komputer.

### 4. *Networks* (Jaringan)

Jaringan menghubungkan komputer dan peralatan di ruangan, gedung, kampus, kota, di seluruh negeri atau di seluruh dunia untuk memungkinkan komunikasi elektronik. Jaringan transmisi nirkabel memungkinkan penggunaan perangkat *seluler*, seperti *smartphone* dan *tablet*. Perusahaan telekomunikasi sekarang sedang mengerjakan komunikasi nirkabel generasi kelima yang akan memungkinkan kecepatan transmisi 10 kali lebih cepat daripada yang tersedia saat ini di jaringan nirkabel dengan area jangkauan yang lebih besar dan konsumsi baterai yang lebih rendah mungkin segera setelah tahun 2020. Teknologi tersebut akan diperlukan untuk mendukung peningkatan permintaan untuk *transfer* data dan video yang lebih cepat.

### 5. *People* (Orang)

Orang membuat perbedaan antara kesuksesan dan kegagalan di semua organisasi. Jim Collins, dalam bukunya, *Good to Great*, berkata, "Mereka yang membangun perusahaan hebat memahami bahwa penghambat utama pertumbuhan untuk setiap perusahaan hebat bukanlah pasar atau teknologi atau persaingan atau produk. Ini adalah satu hal di atas segalanya. : kemampuan untuk mendapatkan dan menyimpan cukup banyak orang yang tepat, jadi tidak mengherankan jika orang adalah elemen terpenting dalam sistem informasi berbasis komputer.

Sistem yang baik dapat memungkinkan orang untuk menghasilkan hasil yang luar biasa. Mereka juga dapat meningkatkan kepuasan kerja dan produktivitas pekerja. Personil sistem informasi mencakup semua orang yang mengelola, menjalankan, memprogram, dan memelihara sistem, termasuk *chief information officer* (CIO), yang memimpin organisasi SI. Pengguna akhir adalah orang yang bekerja secara langsung dengan informasi/sistem untuk

mendapatkan hasil. Mereka termasuk eksekutif keuangan, perwakilan pemasaran dan operator lini manufaktur.

#### 6. *Procedure* (Prosedur)

Prosedur mendefinisikan langkah-langkah yang harus diikuti untuk mencapai hasil akhir tertentu, seperti memasukkan pesanan pelanggan, membayar faktur pemasok, atau meminta laporan inventaris terkini. Prosedur yang baik menggambarkan bagaimana mencapai hasil akhir yang diinginkan, siapa yang melakukan apa dan kapan, dan apa yang harus dilakukan jika terjadi kesalahan. Ketika orang-orang terlatih dengan baik dan mengikuti prosedur yang efektif, mereka dapat menyelesaikan pekerjaan lebih cepat, memotong biaya, memanfaatkan sumber daya dengan lebih baik, dan lebih mudah beradaptasi dengan perubahan. Ketika prosedur didokumentasikan dengan baik, mereka dapat sangat mengurangi biaya pelatihan dan memperpendek kurva pembelajaran.

## 2.2 Rapid Application Development

*Rapid Application Development* (RAD) adalah teknologi (atau metodologi) untuk pengembangan sistem komputer yang menekankan keterlibatan pengguna secara ekstensif selama proses pengembangan [4].

*Rapid Application Development* (RAD) adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek [5].



Gambar 2.1 *Rapid Application Development* (RAD)

RAD terbagi menjadi tiga tahapan yang terstruktur dan saling bergantung satu dengan yang lainnya, yaitu [5]:

#### 1. *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan)



Pada tahap ini, *user dan analyst* melakukan semacam pertemuan untuk melakukan identifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan melakukan identifikasi kebutuhan informasi untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini hal terpenting adalah adanya keterlibatan dari kedua belah pihak, bukan hanya sekedar persetujuan akan proposal yang sudah dibuat. Untuk lebih jauh lagi, keterlibatan *user* bukan hanya dari satu tingkatan pada suatu organisasi, melainkan beberapa tingkatan organisasi sehingga informasi yang dibutuhkan untuk masing-masing *user* dapat terpenuhi dengan baik.

## 2. *Design Workshop*

Pada tahap ini adalah melakukan proses desain dan melakukan perbaikan-perbaikan apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain antara *user dan analyst*. Untuk tahap ini maka keaktifan *user* yang terlibat sangat menentukan untuk mencapai tujuan, karena *user* bisa langsung memberikan komentar apabila terdapat ketidaksesuaian pada desain. Biasanya, *user dan analyst* berkumpul menjadi satu dan duduk di meja melingkar dimana masing-masing orang bisa melihat satu dengan yang lain tanpa ada halangan.

## 3. *Implementation (Penerapan)*

Setelah desain dari sistem yang akan dibuat sudah disetujui baik itu oleh *user dan analyst*, maka pada tahap ini *programmer* mengembangkan desain menjadi suatu program. Setelah program selesai baik itu sebagian maupun secara keseluruhan, maka dilakukan proses pengujian terhadap program tersebut apakah terdapat kesalahan atau tidak sebelum diaplikasikan pada suatu organisasi. Pada saat ini maka *user* bisa memberikan tanggapan akan sistem yang sudah dibuat serta persetujuan mengenai sistem tersebut.

## 2.3 Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem [6].

UML adalah salah satu model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object oriented*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blueprint*, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen yang diperlukan dalam sistem *software* [7].




### 2.4.1 Use Case Diagram




*Use Case Scenario* merupakan penjelasan secara tekstual dari sekumpulan skenario interaksi. Setiap skenario mendeskripsikan urutan aksi/langkah yang dilakukan aktor ketika berinteraksi dengan sistem, baik yang berhasil maupun gagal. *Use case description (scenario use case)* dijelaskan secara tekstual dalam beberapa format tergantung kebutuhannya, yaitu singkat (*brief*), informal (*casual*), atau lengkap (*fully dressed*) yang bisa dijelaskan dalam bentuk tabel dengan 1 kolom atau 2 kolom [8].

*Use case* bekerja dengan menggunakan scenario yang merupakan deskripsi dari urutan atau langkah - langkah yang menjelaskan apa yang dilakukan oleh *user* terhadap sistem maupun sebaliknya. *Use case* mengidentifikasi fungsionalitas yang dipunya sistem, interaksi *user* dengan sistem dan keterhubungan antara *user* dengan fungsionalitas system [9].

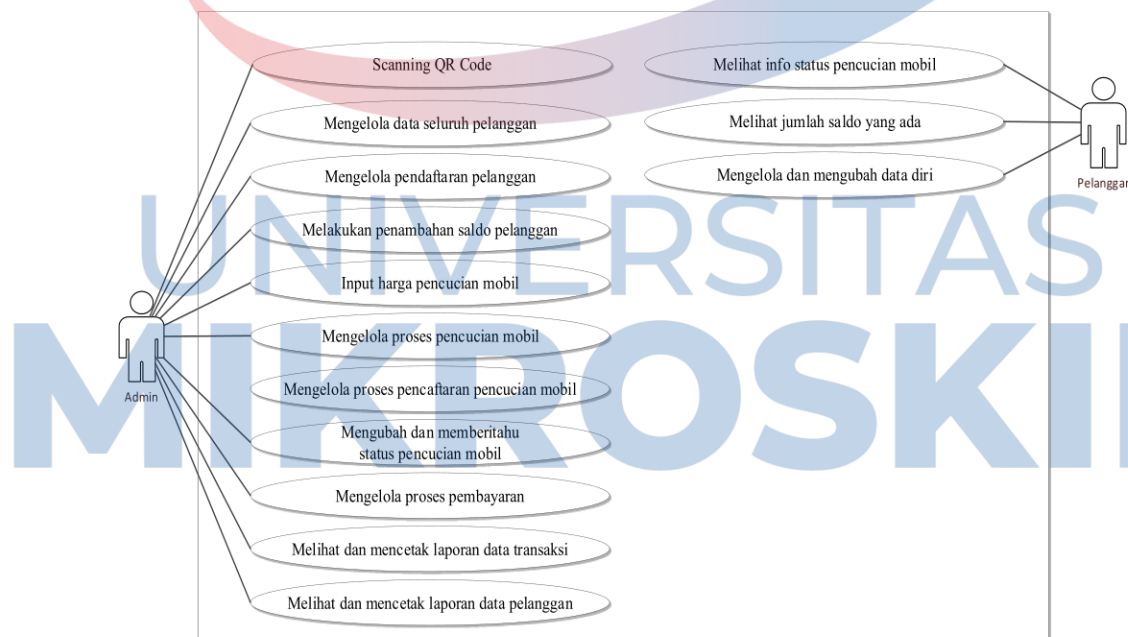
Simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* dapat dilihat pada tabel dibawah ini [10]:

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use Case Diagram*

| No | Simbol   | Deskripsi  |
|----|--|--|
| 1  | <p><i>Use Case</i></p>                | Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit yang saling bertukar proses antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .   |
| 2  | <p>Aktor / <i>Actor</i></p>           | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor. |
| 3  | <p>Asosiasi / <i>Association</i></p>  | Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.   |

| No | Simbol  | Deskripsi   |
|----|---|---|
| 4  | Ekstensi / <i>Extend</i><br>               | Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu                                  |
| 5  | <i>Include</i><br>                         | Relasi tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini. |
| 6  | Generalisasi/<br><i>Generalitation</i><br> | Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya.                                   |

Berikut ini merupakan contoh pembuatan *use case diagram* sistem pengelolaan pencucian mobil [11].









Gambar 2.2 *Use Case Diagram* Sistem Pengelolaan Pencucian Mobil.

## 2.4.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas *atau activity diagram* menggunakan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau komponen yang ada pada perangkat lunak [12].

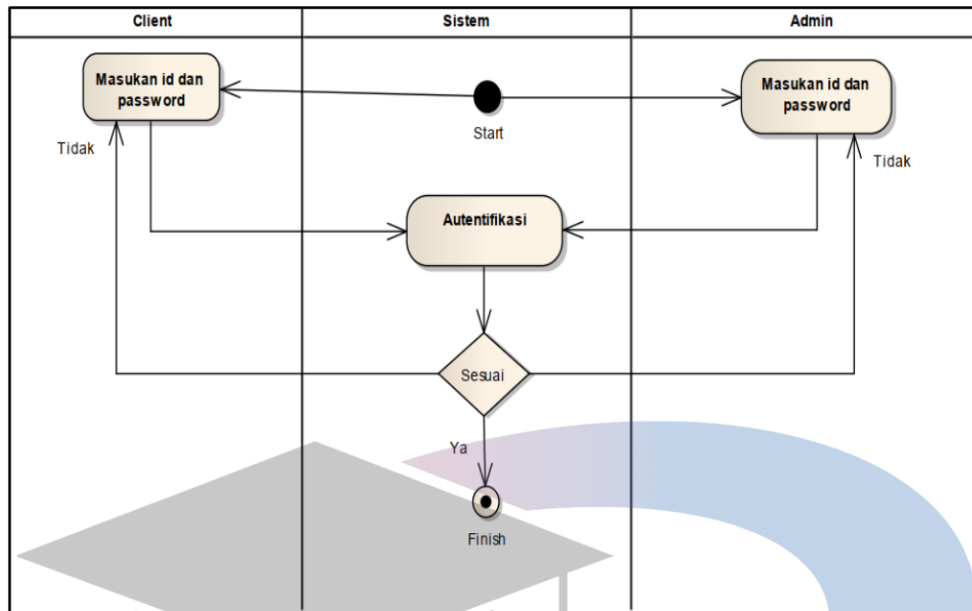
Dibawah ini terdapat beberapa simbol *activity diagram* yaitu sebagai berikut [10] :

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

| No | Simbol  | Nama            | Deskripsi   |
|----|---|-----------------|---|
| 1  |    | Status Awal     | Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.               |
| 2  |    | Aktivitas       | Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.                              |
| 3  |    | <i>Decision</i> | Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.                           |
| 4  |    | <i>Join</i>     | Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.                  |
| 5  |  | Status Akhir    | Status akhir yang dilakukan sebuah sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir. |
| 6  |  | <i>Swimlane</i> | Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.              |

Berikut ini merupakan contoh pembuatan *activity diagram* mengenai proses login sistem jasa restorasi [13].





Gambar 2.3 Activity Diagram Proses Login


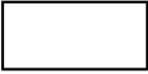


Dalam proses ini *client* dan *admin* dapat melakukan proses *login* ke sistem jasa restorasi, yang telah mendapatkan *username* dan *password*, *Client* dapat mengisi data untuk permintaan jasa restorasi dan *admin* dapat merespon ketika sedang *login* sistem jasa restorasi.

### 2.4.3 Sequence Diagram

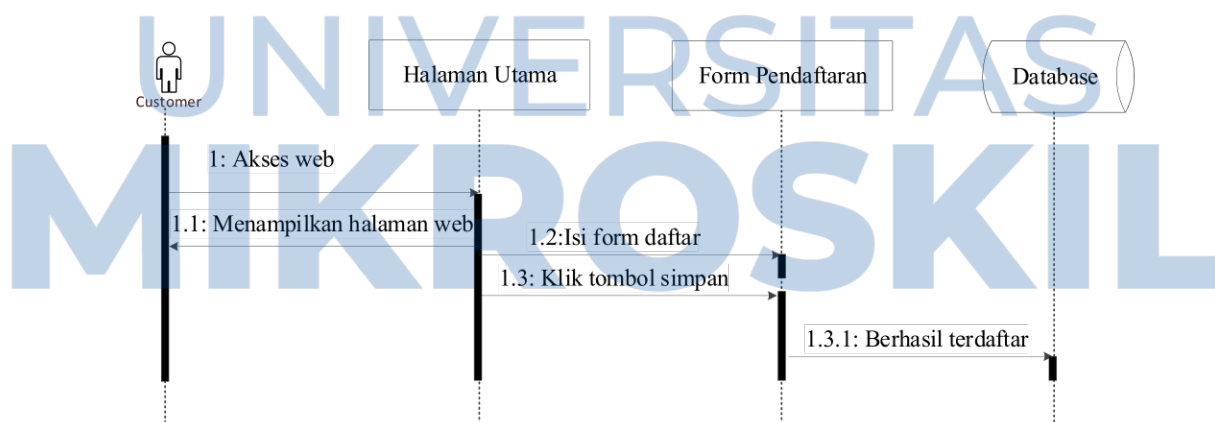
*Sequence diagram* adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek didalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu [14]. Simbol - simbol yang digunakan dalam *activity diagram* [15]:

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

| No. | Simbol | Nama         | Deskripsi  |
|-----|--------|--------------|--|
| 1   |        | <i>Actor</i> | Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan |

| No. | Simbol  | Nama            | Deskripsi  |
|-----|---|-----------------|--|
|     |   |                 | menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.  |
| 2   |  | <i>Lifeline</i> | Menyatakan kehidupan suatu objek   |
| 3   |  | Objek           | Menyatakan objek yang berinteraksi pesan   |
| 4   |  | Waktu Aktif     | Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya. |
| 5   |  | <i>Message</i>  | Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).  |

Berikut ini merupakan contoh pembuatan *sequence diagram* proses pendaftaran member [16].



Gambar 2.4 *Sequence Diagram* Daftar Member

Berdasarkan gambar di atas. *Sequence diagram* daftar member yang diusulkan terdapat:

1. Terdapat 1 (satu) actor, sebagai sebagai pelaku kegiatan.
2. Terdapat 2 (dua) *life line* antar muka yang saling berinteraksi.

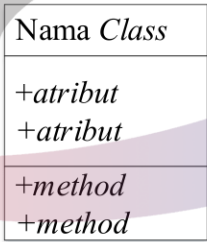


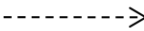
3. Terdapat 1 (satu) database sebagai media penyimpanan hasil pendaftaran yang saling berinteraksi dengan *life line*.
4. Terdapat 5 (lima) *message*, spesifikasi dari komunikasi antar obyek yang membuat informasi-informasi aktifitas terjadi.


#### 2.4.4 Class Diagram

*Class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas dan operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas [12].

Simbol-simbol yang ada pada diagram kelas dapat dilihat pada tabel di bawah berikut [10]:

Tabel 2.4 Simbol-Simbol *Class Diagram*

| No | Simbol                               | Simbol  | Deskripsi   |
|----|--------------------------------------|---|---|
| 1  | Kelas                                |   | Kelas pada struktur system  |
| 2  | Antarmuka /<br><i>Interface</i>      |  | Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.   |
| 3  | Asosiasi /<br><i>Association</i>     |  | Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> . |
| 4  | Generalisasi                         |  | Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).   |
| 5  | Kebergantungan/<br><i>dependency</i> |  | Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.   |

|   |                                  |   |   |
|---|----------------------------------|---|---|
| 6 | Agregasi /<br><i>aggregation</i> |  | Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> ) |
|---|----------------------------------|---|---|

## 2.4 Basis Data

Basis Data adalah representasi kumpulan fakta yang saling berhubungan disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redudansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan [17].

Basis Data merupakan sekumpulan informasi yang saling berkaitan pada suatu subjek tertentu pada tujuan tertentu pula. Basis Data adalah susunan record data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna. Berikut ini terdapat beberapa tujuan efektivitas Basis Data (*database*) secara umum yaitu [17]:

1. Memastikan bahwa data dapat dibagi di antara pengguna untuk berbagai aplikasi.
2. Pemeliharaan data yang akurat dan konsisten.
3. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi saat ini dan masa mendatang akan tersedia.
4. Membiarkan *database* berkembang sebagai kebutuhan pengguna.
5. Memungkinkan pengguna untuk membangun pandangan pribadi mereka dari data tanpa memperhatikan cara penggunaannya.

## 2.5 Konsep Dasar Website

*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar, data animasi, suara, video dan gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*Hyperlink*) [18]. *World Wide Web* adalah suatu program yang ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991. Awalnya Berners-Lee hanya ingin menemukan cara untuk menyusun arsip-arsip risetnya [18].

Untuk menyediakan sebuah *website*, maka harus tersedia unsur-unsur atau komponen penunjangnya, yaitu [19]:

1. Nama *domain* (*Domain name/URL – Uniform Resource Locator*)



Nama *domain* atau biasa disebut dengan *Domain Name* atau URL adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah *website*, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet.

2. Rumah tempat *website* (*Web hosting*)

*Web Hosting* dapat diartikan sebagai ruangan yang terdapat dalam *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, file-file, gambar, video, data email, statistik, *database* dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*.

3. Bahasa Program (*Scripts Program*)

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*.

4. Desain *website*.

Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan bahasa program (*scripts program*), unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*.

5. Program transfer data ke pusat data.

Para *web designer* mengerjakan *website* dikomputernya sendiri. Berbagai bahasa program, data informasi teks, gambar, video, dan suara telah menjadi file-file pendukung adanya *website*. File tersebut bisa dibuka menggunakan program penjelajah (*browser*) sehingga terlihatlah sebuah *website* utuh di dalam komputer sendiri (*offline*).

6. Publikasi *website*.

Publikasi situs di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan pamlet-pamlet, selebaran, baliho, kartu nama dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine-search engine* (mesin pencari, spt : Yahoo, Google, MSN, Search Indonesia, dsb).

## 7. Pemeliharaan *Website*

Untuk mendukung kelanjutan dari situs diperlukan pemeliharaan setiap waktu sesuai yang diinginkan seperti penambahan informasi, berita, artikel, *link*, gambar atau lain sebagainya.

## 8. Perpanjangan Masa Sewa *Domain Name* dan *Web Hosting*

Perlu dipahami bahwa *domain name* dan *web hosting* berstatus sewa. Selama kedua hal itu dibayarkan masa sewa perpanjangannya, maka Anda berhak untuk memilikinya dan mempergunakannya.

## 2.6 Penjualan

Penjualan dapat dilakukan secara kredit maupun tunai dan pada umumnya kepada beberapa langganan. Penjualan secara kredit menimbulkan piutang yang biasanya dicatat dalam akun “Piutang Dagang“. Seperti halnya waktu membeli, ketika menjual, perusahaan juga terikat dengan syarat jual beli tertentu. Pada dasarnya sistem penjualan terdiri dari 2 jenis yaitu [20]:

### 1. Penjualan Tunai

Penjualan tunai adalah penjualan yang pelunasannya dilaksanakan pada saat terjadinya transaksi jual-beli. Penjualan tunai merupakan salah satu bentuk transaksi dari barang dan jasa dalam transaksi penjualan secara tunai ini. Penjualan barang menyerahkan barang langsung kepada pihak pembeli setelah pembeli membayar uang kepada penjual. Sistem penjualan tunai lebih mudah pelaksanaannya dan prosesnya juga lebih cepat.

### 2. Penjualan Kredit

Penjualan kredit adalah penjualan yang proses pelunasannya tidak dilakukan secara langsung. Penjualan kredit ini lebih mirip transaksi dari barang dan jasa yang dilaksanakan secara berjangka atau dengan kata lain transaksi yang pembayarannya secara bertahap. Dalam transaksi penjualan kredit, pelanggan dapat melakukan pembelian dengan penyerahan sejumlah nilai tukar dari barang yang dibelinya sesuai persyaratan ataupun ketentuan perusahaan.

Aktivitas penjualan banyak dipengaruhi oleh faktor yang dapat meningkatkan aktivitas perusahaan, oleh karena itu manajer penjualan perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan. Faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan sebagai berikut [21]:

### 1. Kondisi dan Kemampuan Penjual

Kondisi dan kemampuan terdiridari pemahaman atas beberapa masalah penting yang berkaitan dengan produk yang dijual, jumlah dan sifat dari tenaga penjual adalah:

- a. Jenis dan karakteristik barang atau jasa yang ditawarkan
- b. Harga produk atau jasa
- c. Syarat penjualan, seperti: pembayaran, pengiriman

## 2. Kondisi Pasar

Pasar mempengaruhi kegiatan dalam transaksi penjualan baik sebagai kelompok pembeli atau penjual. Kondisi pasar dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni : jenis pasar, kelompok pembeli, daya beli, frekuensi pembelian serta keinginan dan kebutuhannya.

## 3. Modal

Modal atau dana sangat diperlukan dalam rangka untuk mengangkut barang dagangan ditempatkan atau untuk membesar usahanya. Modal perusahaan dalam penjelasan ini adalah modal kerja perusahaan yang digunakan untuk mencapai target penjualan yang dianggarkan, misalnya dalam menyelenggarakan stok produk dan dalam melaksanakan kegiatan penjualan memerlukan usaha seperti alat transportasi, tempat untuk menjual, usaha promosi dan sebagainya.

## 4. Kondisi Organisasi Perusahaan

Pada perusahaan yang besar, biasanya masalah penjualan ini ditangani oleh bagian tersendiri, yaitu bagian penjualan yang dipegang oleh orang-orang yang ahli dibidang penjualan.

## 5. Faktor-faktor lain

Faktor-faktor lain seperti periklanan dan pemberian hadiah sering mempengaruhi minat pembelian kembali membeli lagi barang yang sama.

## 2.7 Catering

Usaha catering menyediakan pelayanan berupa pemesanan makanan siap saji seperti acara pernikahan, acara ulang tahun, acara khitanan, syukuran dan berbagai macam jenis acara lainnya [22].

Katering berasal dari bahasa Inggris *catering*, yang artinya melayani kebutuhan untuk pesta. Berdasarkan artinya tersebut, biasanya katering memang diperuntukan untuk penyediaan makanan dalam pesta, seperti pernikahan, ulang tahun, ataupun pesta perayaan lainnya. Katering adalah suatu usaha di bidang jasa dalam hal menyediakan / melayani permintaan makanan, untuk berbagai macam keperluan. Katering adalah jenis penyelenggaraan makanan yang tempat memasak makanan berbeda dengan tempat menghidangkan makanan. Makanan jadi diangkut ke tempat lain untuk dihidangkan, misalnya ke tempat penyelenggaraan pesta, rapat, pertemuan, kantin atau kafetaria industri [23].



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL