

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Sistem Informasi

##### 2.1.1 Sistem

Ada dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem. Ada yang menekankan pada komponen dan ada yang menekankan pada prosedurnya. Definisi sistem menurut pendekatannya adalah [1]:

1. Pendekatan pertama menekankan sistem pada komponennya, yaitu: “Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu”.
2. Pendapat kedua menekankan sistem pada prosedurnya. “Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

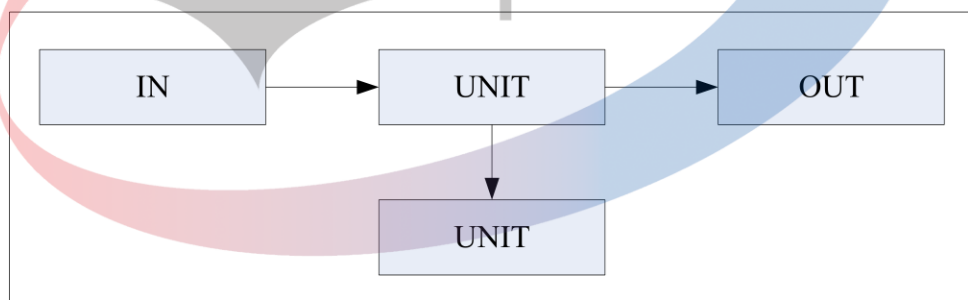
Sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu "*systema*", yang berarti himpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan. Selain itu, bisa diartikan sekelompok elemen yang independen, namun saling berkaitan sebagai satu kesatuan. Definisi sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [2]. Dari definisi ini, dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum sebagai berikut [2]:

1. Setiap sistem terdiri dari berbagai unsur. Unsur-unsur suatu sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil, yang terdiri pula dari kelompok-kelompok unsur yang membentuk subsistem tersebut.
2. Unsur-unsur merupakan bagian tidak terpisahkan dari sistem yang bersangkutan. Unsur-unsur sistem berhubungan erat satu sama lain, dimana sifat serta kerja sama antar unsur dalam sistem tersebut mempunyai bentuk tertentu.
3. Unsur-unsur di dalam sistem bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem.
4. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar.

### 2.1.2 Informasi

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Informasi dan data memiliki keterkaitan erat. Data didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak, yang menunjukkan jumlah, tindakan atau hal [2].

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Transformasi data menjadi informasi dapat digambarkan seperti terlihat pada gambar 2.1 berikut [2].



Gambar 2.1. Transformasi Data Menjadi Informasi

### 2.1.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan [3].

Sistem informasi mempunyai elemen-elemen yang mempunyai suatu tujuan tertentu dengan karakteristik sebagai berikut [4]:

#### 1. Blok masukan (*input block*)

*Input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* di sini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen dasar.

2. Blok model (*model block*)

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

3. 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.

4. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari unsur utama, yaitu:

- a. Teknisi (*human ware* atau *brain ware*)
- b. Perangkat lunak (*software*)
- c. Perangkat keras (*hardware*)

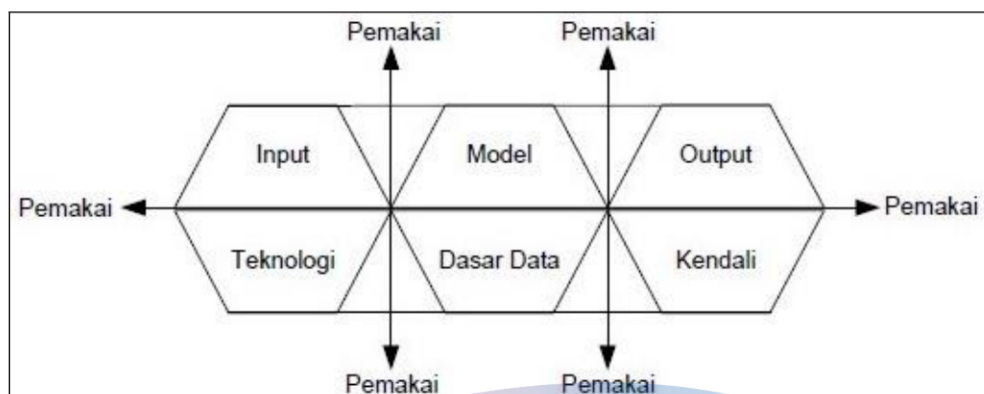
5. Blok basis data (*database block*)

Blok basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali (*control block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam, api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, ketidakefisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*). Sebagai suatu sistem, keenam blok-blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk suatu kesatuan mencapai sasarannya. Interaksi dari blok sistem informasi dapat dilihat pada gambar 2.2 berikut ini [5].



Gambar 2.2. Blok Sistem Informasi

## 2.2 *Data Flow Diagram (DFD)*

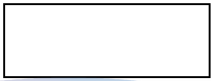
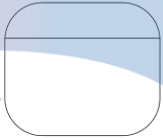


*Data Flow Diagram (DFD)* disebut juga dengan Diagram Arus Data (DAD). DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut [6].

DFD yang di dalam bahasa Indonesia disebut sebagai DAD (Diagram Arus Data atau Diagram Aliran Data) memperlihatkan gambaran tentang masukan- proses-keluaran dari suatu sistem atau perangkat lunak, yaitu obyek-obyek data mengalir ke dalam perangkat lunak, kemudian ditransformasi oleh elemen-elemen pemrosesan, dan obyek-obyek data hasilnya akan mengalir keluar dari sistem atau perangkat lunak. Obyek-obyek data dalam penggambaran DFD biasanya direpresentasikan menggunakan tanda panah berlabel, dan transformasi-transformasi biasanya direpresentasikan menggunakan lingkaran-lingkaran yang sering disebut sebagai gelembung-gelembung. DFD pada dasarnya digambarkan dalam bentuk hirarki, yang pertama sering disebut sebagai DFD level 0 yang menggambarkan sistem secara keseluruhan sedangkan DFD-DFD berikutnya merupakan penghalusan dari DFD sebelumnya [6].

*Data Flow Diagram (DFD)* merupakan suatu diagram yang menggambarkan alir data dalam suatu entitas ke sistem atau sistem ke entitas. DFD juga dapat diartikan sebagai teknik grafis yang menggambarkan alir data dari input atau

masukannya atau output. Simbol-simbol yang digunakan di dalam DFD dapat dilihat pada tabel 2.1 [7].

Tabel 2.1. Simbol dalam DFD

Nama Simbol	Simbol DFD
Entitas Eksternal	
Proses	
Aliran Data	
Data Store	

Bentuk rambu-rambu atau aturan main yang baku dan berlaku dalam penggunaan DFD untuk membuat model sistem adalah sebagai berikut [8]:

1. Tidak boleh menghubungkan antara satu *external entity* dengan *external entity* lainnya secara langsung di dalam DFD.
2. Tidak boleh menghubungkan *data store* yang satu dengan *data store* yang lainnya secara langsung di dalam DFD.
3. Tidak boleh menghubungkan *data store* dengan *external entity* secara langsung di dalam DFD.
4. Setiap proses harus ada memiliki *data flow* yang masuk dan ada juga *data flow* yang keluar.

Aturan-aturan dalam membuat DFD adalah sebagai berikut [9]:

1. Semua proses harus memiliki nama yang unik. Jika dua arus data (atau *data store*) memiliki label atau nama yang sama, keduanya harus mengacu pada arus data (*data store*) yang sama.
2. *Input* ke suatu proses harus berbeda dengan *output* dari proses
3. Suatu DFD sebaiknya tidak lebih dari tujuh proses

4. Tidak ada proses yang hanya memiliki *output*. Ini berarti proses menghasilkan informasi dari sesuatu yang tidak ada. Jika suatu objek hanya memiliki *output*, maka itu haruslah sumber (*source*).
5. Tidak ada proses yang hanya memiliki *input* (sering disebut sebagai “*black hole*”). Jika suatu objek hanya memiliki *input*, maka itu haruslah tujuan (*sink*).
6. Suatu proses memiliki label / nama berupa kata kerja (*verb phrase*).
7. Data tidak bisa mengalir secara langsung dari satu *data store* ke *data store* lainnya. Data harus dialirkan oleh suatu proses.
8. Data tidak bisa mengalir secara langsung dari sumber luar / *outside source* ke suatu *data store*. Data harus dialirkan oleh suatu proses yang menerima data dari *source* dan menemukannya pada *data store*.
9. Data tidak bisa mengalir secara langsung ke tujuan / *outside sink* dari suatu *data store*. Data harus dialirkan oleh suatu proses.
10. Suatu *data store* memiliki nama atau label berupa kata benda (*noun phrase*).
11. Data tidak dapat mengalir secara langsung dari sumber (*source*) ke tujuan (*sink*). Data harus dialirkan oleh proses. Jika data dialirkan secara langsung dari *source* ke *sink* (dan tidak melibatkan pemrosesan) maka itu diluar lingkup sistem dan tidak ditunjukkan pada DFD.
12. Sumber (*source*) dan tujuan (*sink*) memiliki nama atau label berupa kata benda (*noun phrase*).
13. Suatu aliran data hanya memiliki satu arah. Bisa saja memiliki dua arah di antara suatu proses dan sebuah *data store* untuk menunjukkan pembacaan sebelum pembaharuan (*update*). Untuk menunjukkan secara efektif pembacaan sebelum update, gambarkan dua aliran data yang terpisah sebab kedua langkah tersebut (*read dan update*) terjadi pada waktu yang berbeda.
14. Pencabangan pada aliran data memiliki makna data yang sama dari suatu lokasi ke dua atau lebih proses, *data store*, sumber (*sources*) atau tujuan (*sink*) yang berbeda. Ini biasanya menunjukkan salinan data yang sama ke lokasi yang berbeda.
15. Gabungan suatu aliran data memiliki makna data yang sama datang dari dua atau lebih proses, *data store*, sumber (*sources*) atau tujuan (*sinks*) yang berbeda ke suatu lokasi.

16. Suatu aliran data tidak dapat langsung kembali ke proses yang sama. Setidaknya harus ada satu proses lain yang menangani aliran data, menghasilkan beberapa aliran data lain dan kembali ke proses semula.
17. Suatu aliran data ke suatu *data store* memiliki makna *update* (bisa *delete*, *add*, atau *change*).
18. Suatu aliran data dari suatu *data store* memiliki makna mengambil atau menggunakan.
19. Suatu aliran data memiliki nama atau label berupa kata benda (*noun phrase*). Lebih dari satu nama data dapat dinyatakan dengan satu simbol aliran data, sepanjang data pada aliran data dialirkan bersama-sama sebagai satu kesatuan data (satu paket).

### 2.3 Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) atau penyimpanan metadata (*metadata repository*) merupakan tempat penyimpanan informasi yang terpusat mengenai data. Kamus data adalah teknologi informasi yang digunakan untuk mendokumentasikan, menyimpan dan mengambil bentuk representasi maupun beberapa semantik dari elemen-elemen data dan konsep data lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kamus data adalah pedoman yang berisi seluruh informasi mengenai data yang terdiri dari pengertian data, hubungan data, kegunaan data dan format data untuk mempermudah pengelolaan data [10]. Tabel 2.2 menunjukkan simbol-simbol yang digunakan dalam kamus data [13].

Tabel 2.2. Simbol-Simbol Kamus Data

Notasi	Keterangan
=	Terdiri dari
+	Dan
{ }	Elemen-elemen repetitif (kelompok berulang)
[ ]	Salah satu dari dua situasi tertentu
( )	Pilihan (boleh dikosongkan)

## 2.4 Basis Data

Basis data atau *database* adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data merupakan fakta mengenai obyek, orang dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau simbol) [11].

Basis data bertujuan untuk mengatur data sehingga diperoleh kemudahan, ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan kembali. Syarat sebuah basis data yang baik adalah sebagai berikut [11]:

1. Tidak adanya redundansi dan inkonsistensi data.

Redundansi terjadi jika suatu informasi disimpan di beberapa tempat, misalnya ada data mahasiswa yang menyimpan NIM, nama, alamat dan atribut lainnya, sementara data KHS mahasiswa juga menyimpan NIM, nama dan alamat mahasiswa. Atribut yang disimpan berulang adalah nama dan alamat.

2. Kemudahan pengaksesan data.

Basis data memiliki fasilitas untuk melakukan pencarian informasi dengan menggunakan *Query* ataupun dari *tool* untuk melihat tabel basis data. Selain itu, basis data dapat dihubungkan dengan program aplikasi sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses informasi. Informasi yang diperoleh dari sebuah kumpulan data dari *database*, dapat berupa keseluruhan data, sebagian data atau data dengan filter dan data yang terurut.

3. *Multiple User*

Basis data memungkinkan penggunaan data bersama-sama oleh banyak pengguna pada saat yang bersamaan atau pada saat yang berbeda. Akses semua pengguna ke basis data dapat dilakukan dengan meletakkan basis data pada bagian *server* yang dapat diakses oleh banyak *client*.

*Database* atau basis data adalah sekumpulan data yang memiliki hubungan secara logika dan diatur dengan susunan tertentu serta disimpan dalam media penyimpanan komputer. Data adalah representasi dari semua fakta yang ada pada dunia nyata. *Database* sering digunakan untuk melakukan proses terhadap data-data tersebut untuk menghasilkan informasi tertentu, misalnya, dari data nama siswa dan tanggal lahir siswa, bisa diperoleh informasi nama siswa yang berulang tahun pada hari ini. Tentu saja informasi tersebut akan didapatkan dari *software* pemroses



*database* dengan cara memberikan perintah dalam bahasa tertentu seperti sintaks atau perintah dalam bahasa SQL (*Structured Query Language*) [12].

Nilai informasi sangat penting pada era kemajuan teknologi seperti sekarang ini, terlebih bagi untuk kemajuan perusahaan. Sebutan-sebutan untuk satuan data di dalam *database* yaitu [12]:

1. Karakter, ini adalah satuan data terkecil. Data terdiri dari susunan karakter yang pada akhirnya mewakili data yang memiliki arti dari sebuah fakta.
2. *Field*, adalah kumpulan dari karakter yang mewakili fakta tertentu, misalnya seperti nama siswa, tanggal lahir dan lain-lain. *Field* juga disebut atribut. *Field* memiliki dua properti utama yaitu properti *name* dan properti *type*. *Field* merupakan kolom.
3. *Record*, adalah kumpulan dari *field*. Informasi penting dapat ditemukan banyak sekali pada *record* dengan cara mengombinasikan *field-field* yang ada.
4. Tabel, adalah sekumpulan dari *record-record* yang memiliki kesamaan *entity* dalam dunia nyata. Kumpulan dari tabel adalah *database*, wujud fisik sebuah *database* dalam komputer adalah sebuah *file* yang di dalamnya terdapat berbagai tingkatan data yang telah disebutkan sebelumnya.
5. *File*, adalah bentuk fisik dari penyimpanan data. *File database* berisi semua data yang telah disusun dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga memudahkan pemberian informasi.

## 2.5 Normalisasi

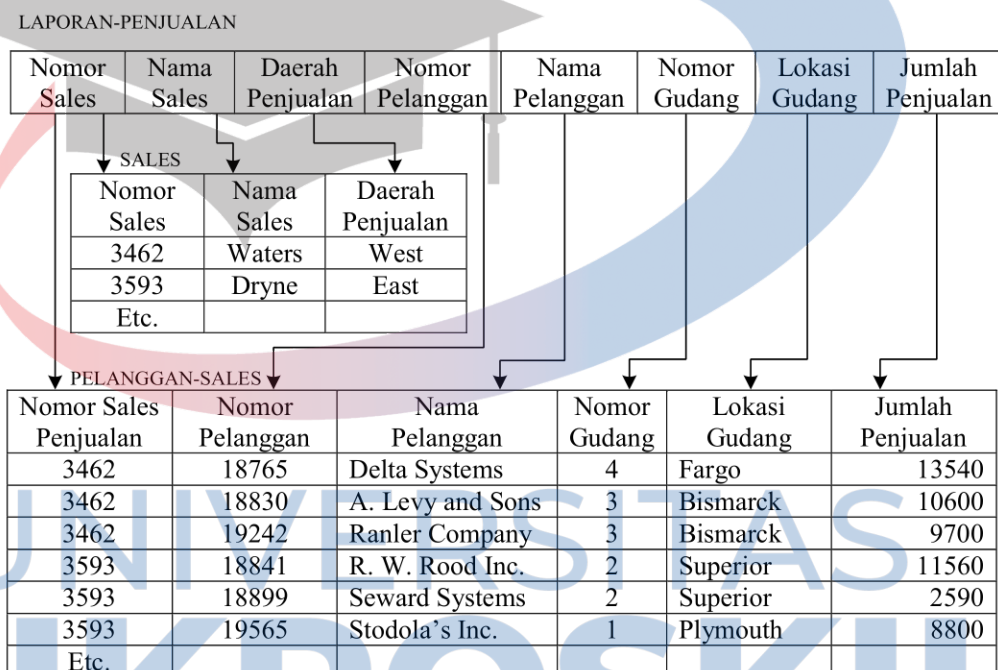
Normalisasi merupakan teknik analisis data yang mengorganisasikan atribut-atribut data dengan cara mengelompokkan sehingga terbentuk entitas yang non-*redundant*, stabil, dan fleksibel. Normalisasi dilakukan sebagai uji coba pada suatu relasi secara berkelanjutan untuk menentukan apakah relasi itu sudah baik, yaitu dapat dilakukan proses *insert*, *update*, *delete* dan modifikasi pada satu atau beberapa atribut tanpa mempengaruhi integritas data dalam relasi tersebut [13].

Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan elemen data menjadi tabel-tabel yang menunjukkan entitas dan relasinya. Proses ini selalu diuji pada beberapa kondisi, apakah ada kesulitan pada saat menambah data, menghapus, mengubah atau membaca data pada satu *database*. Relasi dapat dipecah menjadi

beberapa relasi lagi bila ada kesulitan pada proses membaca data [13]. Tahapan normalisasi yaitu:

### 1. Tahapan Pertama

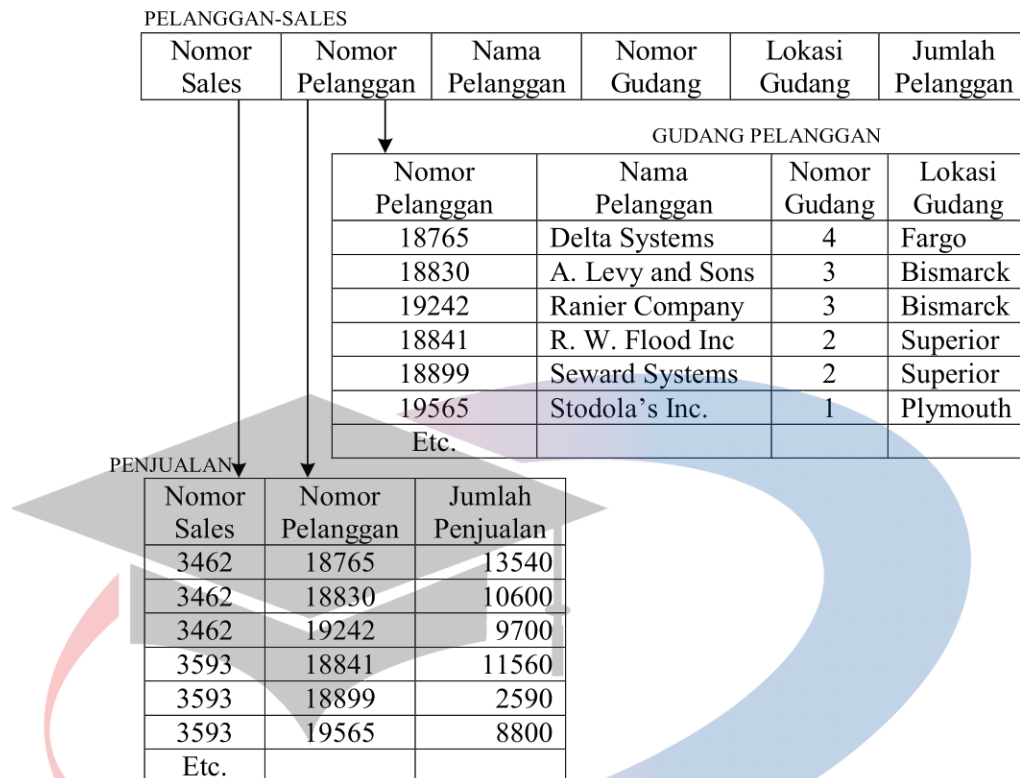
Tahap pertama dari proses meliputi menghilangkan semua kelompok terulang dan mengidentifikasi kunci utama. Hubungan perlu dipecah ke dalam dua atau lebih hubungan. Hubungan mungkin sudah menjadi bentuk normalisasi ketiga pada titik ini, bahkan lebih banyak tahap akan diperlukan untuk mentransformasi hubungan ke bentuk normalisasi ketiga [10]. Contoh tahapan normalisasi pertama dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3. Hubungan tidak normal dari LAPORAN-PENJUALAN

### 2. Tahapan Kedua

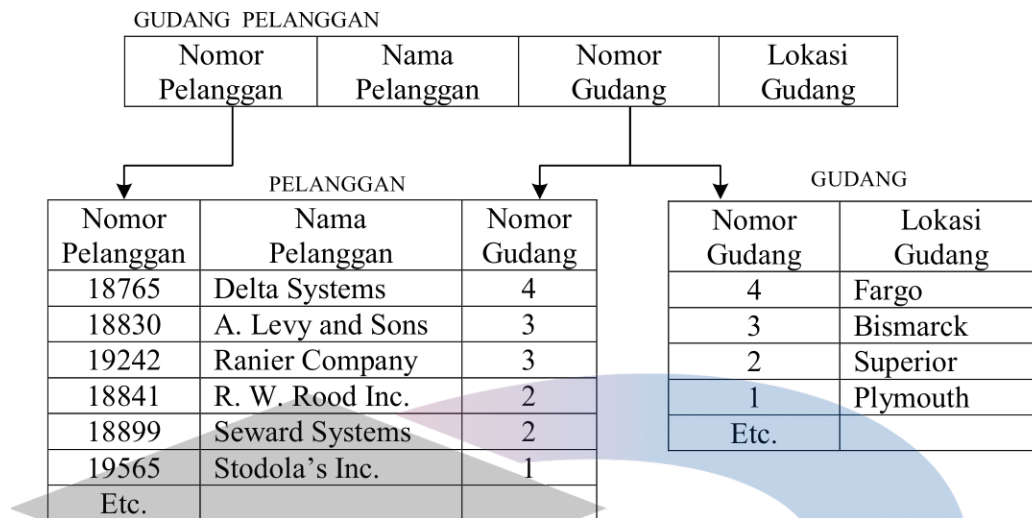
Tahap kedua menjamin bahwa semua atribut bukan kunci sepenuhnya tergantung pada kunci utama. Semua ketergantungan parsial diubah dan diletakkan dalam hubungan lain. Bentuk normal kedua mempunyai syarat, yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci haruslah bergantung secara fungsi kepada kunci utama/*primary key*. Contoh tahapan normalisasi kedua dapat dilihat pada gambar 2.4.



Gambar 2.4. Hubungan PELANGGAN-SALES

### 3. Tahapan Ketiga

Tahap ketiga mengubah ketergantungan transitif manapun. Suatu ketergantungan transitif adalah sesuatu di mana atribut bukan kunci tergantung pada atribut bukan kunci lainnya. Relasi haruslah dalam bentuk normal kedua untuk menjadi bentuk normal ketiga dan semua atribut bukan primer tidak punya hubungan yang transitif, atau dengan kata lain, setiap atribut bukan kunci harus bergantung pada *primary key*. Contoh tahapan normalisasi ketiga dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5. Hubungan GUDANG-PELANGGAN

## 2.6 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Siklus Hidup Pengembangan Sistem (SHPS) atau *System Development Life Cycles (SDLC)* 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 [13].

Siklus hidup pengembangan sistem informasi dibagi ke dalam tujuh tahap, yang dilakukan secara simultan, berulang dan saling tumpah tindih, yaitu [13]:

### 1. Mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan

Tahap pertama berarti bahwa penganalisis melihat dengan jujur pada apa yang terjadi didalam bisnis. Kemudian, bersama-sama dengan anggota organisasional lain, penganalisis menentukan dengan cepat masalah-masalah dengan anggota organisasi lain, penganalisis menentukan dengan tepat masalah-masalah tersebut.

### 2. Menentukan syarat-syarat informasi

Tahap berikutnya, penganalisis memasukkan apa saja yang menentukan syarat-syarat informasi untuk para pemakai yang terlibat. Di antara perangkat-perangkat yang dipergunakan untuk menetapkan syarat - syarat informasi dalam bisnis diantaranya ialah menentukan sampel dan memeriksa data mentah, wawancara

dan mengamati perilaku pembuat keputusan dan lingkungan kantor dan prototyping.

3. Menganalisis kebutuhan sistem

Tahap berikutnya adalah menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem. Sekali lagi perangkat dan teknik-teknik tertentu akan membantu penganalisis menentukan kebutuhan. Perangkat yang dimaksud ialah penggunaan diagram aliran data untuk menyusun daftar input, proses dan output fungsi bisnis dalam bentuk grafik terstruktur.

4. Merancang sistem yang direkomendasikan

Dalam tahap ini, penganalisa sistem menggunakan informasi-informasi yang terkumpul sebelumnya untuk mencapai desain sistem informasi yang logik. Penganalisis merancang prosedur *data-entry* sedemikian rupa sehingga data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi benar-benar akurat. Selain itu, penganalisis menggunakan teknik-teknik bentuk dan perancangan layar tertentu untuk menjamin keefektifan input sistem informasi.

5. Mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak

Dalam tahap kelima ini, penganalisis bekerja bersama-sama dengan pemrogram untuk mengembangkan suatu perangkat lunak awal yang diperlukan. Beberapa teknik terstruktur untuk merancang dan mendokumentasikan perangkat lunak meliputi rencana struktur, *Nassi-Shneiderman charts*, dan *pseudocode*.

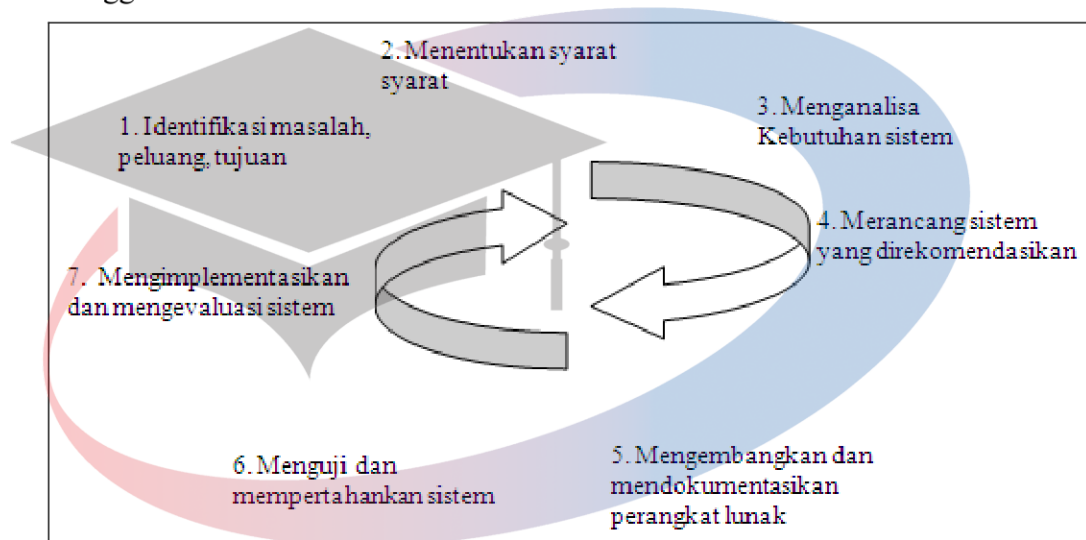
6. Menguji dan mempertahankan sistem

Sebelum sistem informasi dapat digunakan, maka harus dilakukan pengujian terlebih dulu. Akan bisa menghemat biaya bila dapat menangkap adanya masalah sebelum sistem tersebut ditetapkan. Sebagian pengujian dilakukan oleh pemrogram sendiri, dan lainnya dilakukan oleh penganalisis sistem. Rangkaian pengujian ini pertama-tama dijalankan bersama-sama dengan data contoh serta dengan data aktual dari sistem yang telah ada. Mempertahankan sistem dan dokumentasinya dimulai di tahap ini dan dilakukan secara rutin selama sistem informasi dijalankan.

7. Mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem

Di tahap terakhir ini, penganalisis membantu untuk mengimplementasikan sistem informasi. Tahap ini melibatkan pelatihan bagi pemakai untuk mengendalikan

sistem. Sebagian pelatihan tersebut dilakukan oleh vendor, namun kesalahan pelatihan merupakan tanggung jawab penganalisis sistem. Selain itu, penganalisis perlu merencanakan konversi perlahan dari sistem lama ke sistem baru. Evaluasi yang ditunjukkan sebagai bagian dari tahap terakhir ini biasanya dimaksudkan untuk pembahasan. Sebenarnya, evaluasi dilakukan di setiap tahap. Kriteria utama yang harus dipenuhi ialah apakah pemakai yang dituju benar-benar menggunakan sistem.



Gambar 2.6 Tujuh Tahap Siklus Hidup Pengembangan Sistem

## 2.7 Sistem Informasi Pembelian, Penjualan, Persediaan dan Service

### 2.7.1 Pembelian

Sistem akuntansi pembelian adalah sistem yang digunakan oleh perusahaan untuk melaksanakan pengelolaan bahan baku, bahan penolong, bahan keperluan kantor dan aktiva tetap yang dibutuhkan dalam kegiatan perusahaan secara keseluruhan. Sistem pembelian berguna dalam mengenali kebutuhan untuk membeli persediaan fisik (seperti bahan baku) dan melakukan pesanan ke pemasok. Ketika barang diterima, sistem pembelian mencatat peristiwa tersebut dengan menambah persediaan dan membuat akun utang untuk dibayar pada tanggal yang telah ditetapkan [14]. Fungsi yang terkait dengan pembelian adalah sebagai berikut [14]:

#### 1. Fungsi Gudang.

Dalam sistem akuntansi pembelian, fungsi gudang bertanggung jawab untuk mengajukan permintaan pembelian sesuai dengan posisi persediaan yang ada di

gudang dan untuk menyimpan barang yang telah diterima oleh fungsi penerimaan.

#### 2. Fungsi Pembelian.

Fungsi pembelian bertanggung jawab untuk memperoleh informasi mengenai harga barang, menentukan pemasok yang dipilih dalam pengadaan barang dan mengeluarkan *order* pembelian barang.

#### 3. Fungsi Penerimaan.

Dalam sistem akuntansi pembelian, fungsi ini bertanggung jawab untuk melakukan pemeriksaan terhadap jenis, mutu, dan kuantitas barang yang diterima dari pemasok guna menentukan dapat atau tidaknya barang tersebut diterima oleh perusahaan.

#### 4. Fungsi Akuntansi.

Fungsi akuntansi yang terkait dalam transaksi pembelian adalah fungsi pencatat utang yang bertanggung jawab untuk mencatat transaksi pembelian ke dalam register bukti kas keluar dan untuk menyelenggarakan arsip dokumen sumber yang berfungsi sebagai catatan utang, atau menyelenggarakan kartu utang sebagai buku pembantu utang serta fungsi pencatat persediaan yang bertanggung jawab untuk mencatat harga pokok persediaan barang yang dibeli ke dalam kartu persediaan.

### 2.7.2 Penjualan

Penjualan merupakan syarat mutlak keberlangsungan suatu usaha, karena dengan penjualan maka akan didapatkan keuntungan. Semakin tinggi penjualan maka keuntungan yang akan didapatpun akan semakin maksimal. Untuk mencapai tujuan ini maka sangat diperlukan usaha-usaha agar konsumen mempunyai daya tarik dan sifat loyal dalam berbelanja disuatu unit usaha. Suatu perusahaan tidak akan berkembang apa bila tidak mampu menjual produk yang dihasilkan, sebaliknya suatu perusahaan mampu untuk terus meningkatkan penjualan maka perusahaan tersebut akan mampu untuk eksis dalam persaingan usaha [15].

Istilah penjualan sering dianggap sama dengan istilah pemasaran, pemasaran mempunyai kegiatan yang lebih luas sedangkan penjualan hanya merupakan suatu kegiatan saja dalam pemasaran. Untuk memperoleh gambaran lebih jelas tentang

penjualan, maka dapat ditinjau dulu definisi penjualan menurut para ahli. Penjualan menurut Kotler diketahui bahwa penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi-pribadi dan mengajak orang lain agar bersedia membeli barang yang ditawarkan. Menurut Swastha, penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan. Jadi dengan adanya penjualan dapat tercipta suatu proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli. Penjualan pada umumnya langsung ditawarkan kepada masyarakat atau konsumen dengan atau tanpa melalui perantara seperti wiraniaga, yang berfungsi sebagai mata rantai yang menghubungkan perusahaan dengan pelanggannya [15].

### 2.7.3 Persediaan

Dalam suatu perusahaan, baik perusahaan manufaktur maupun perusahaan jasa, persediaan memegang peran penting dalam operasi bisnis. Persediaan merupakan bekal untuk memulainya suatu produksi. Setiap perusahaan memiliki persediaan yang berbeda-beda tergantung jumlah kebutuhan maupun jenis persediaan yang dibutuhkan. Perusahaan manufaktur memiliki tiga jenis persediaan, yaitu persediaan bahan baku atau bahan mentah (*Inventory of raw material*), persediaan barang setengah jadi (*Inventory of work in process*) dan persediaan barang jadi (*Inventory of finished goods*) [16].

Persediaan merupakan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau dapat digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual dan berpengaruh terhadap laporan keuangan perusahaan [17].

Persediaan dapat memiliki berbagai fungsi yang menambah fleksibilitas operasi perusahaan. Empat fungsi persediaan adalah sebagai berikut [17]:

1. Untuk memberikan pilihan barang, agar dapat memenuhi permintaan pelanggan.
2. Untuk memisahkan beberapa tahapan dari proses produksi.
3. Untuk mengambil keuntungan dari potongan jumlah karena pembelian dalam jumlah besar dapat menurunkan biaya pengiriman barang.
4. Untuk menghindari inflasi dan kenaikan harga.

Alasan-alasan mengapa sebuah perusahaan perlu memiliki persediaan adalah [17]:



1. Untuk menyeimbangkan biaya pemesanan atau *setup* dengan biaya penyimpanan.
2. Untuk memuaskan permintaan pelanggan, misalnya pengiriman yang tepat waktu.
3. Untuk menghindari kemungkinan kegagalan produksi.
4. Sebagai cadangan terhadap proses produksi yang tidak andal.
5. Untuk memperoleh keuntungan berupa diskon karena membeli dalam kuantitas yang lebih banyak.

Biaya-biaya yang berkaitan dengan persediaan meliputi [17]:

1. Biaya Penyimpanan (*Holding Cost*)
2. Biaya Pemesanan (*Ordering Cost*)
3. Biaya Pemasangan (*Setup Cost*)

#### 2.7.4 Servis

Pengertian servis atau *service* adalah suatu aktivitas atau manfaat yang tidak memiliki wujud dan dapat diserahkan kepada orang lain yang bertindak sebagai *customer* dan tidak bersifat kepemilikan [18]. Pengertian *service* menurut Kotler yaitu suatu tindakan, jasa, maupun kinerja yang ditawarkan kepada orang lain dan tidak memiliki wujud apapun serta tidak menimbulkan kepemilikan [18].

Menurut beberapa pengertian para ahli yang telah dijabarkan diatas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan dari pengertian *service* yaitu seluruh tindakan, kinerja, manfaat ataupun aktivitas yang dapat diserahkan melalui satu pihak ke pihak lainnya, yang memiliki sifat dasar tidak berwujud dan tidak menimbulkan kepemilikan apapun [18].