

## 2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Konsep Sistem Informasi

#### 2.1.1. Sistem

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri dari atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software*, *hardware*, dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain [1].

Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan. Prosedur adalah suatu urutan kegiatan, biasanya melibatkan beberapa orang dalam satu departemen atau lebih, yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang [2].

Suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem yang dimaksud adalah sebagai berikut [3]:

#### 1. Komponen

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem dapat berupa sub sistem atau bagian-bagian dari sistem.

#### 2. Batasan sistem (*boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luar dinamakan dengan batasan sistem. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai satu kesatuan dan juga menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

#### 3. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Apapun yang berada di luar batas dari sistem dan mempengaruhi sistem tersebut dinamakan dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar yang bersifat

menguntungkan wajib dipelihara dan yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sistem.

4. Penghubung sistem (*interface*)

Media penghubung diperlukan untuk mengalirkan sumber-sumber daya dari sub sistem ke sub sistem lainnya dinamakan dengan penghubung sistem.

5. Masukkan sistem (*input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem dinamakan dengan masukan sistem (*input*) dapat berupa perawatan dan masukan sinyal. Perawatan ini berfungsi agar sistem dapat beroperasi dan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran (*output*).

6. Keluaran sistem (*output*)

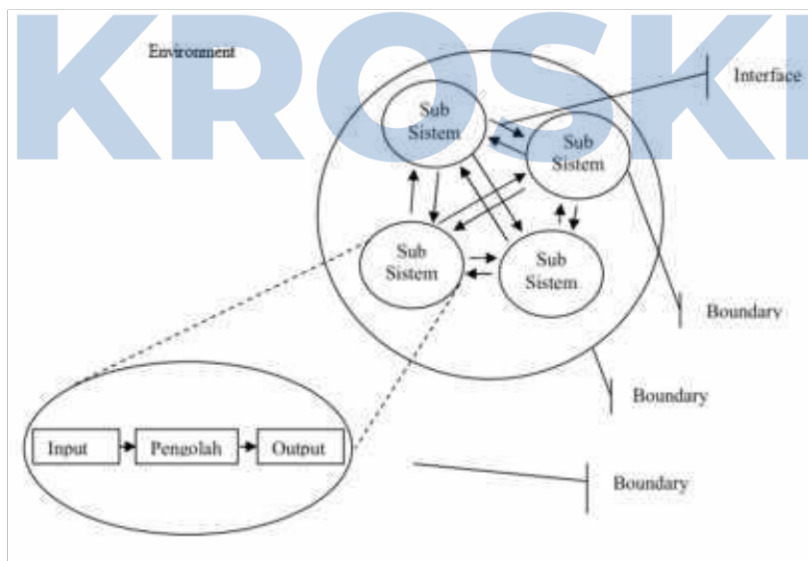
Hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dinamakan dengan keluaran sistem (*output*). Informasi merupakan contoh keluaran sistem.

7. Pengolah sistem

Untuk mengolah masukan menjadi keluaran diperlukan suatu pengolah yang dinamakan dengan pengolah sistem.

8. Sasaran sistem

Sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang sangat menentukan *input* yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan.



Gambar 2.1. Karakteristik Sistem

Tujuan sistem merupakan target atau sasaran akhir yang ingin dicapai oleh suatu sistem. Agar supaya target tersebut bisa tercapai, maka target atau sasaran tersebut harus diketahui terlebih dahulu ciri-ciri atau kriterianya. Upaya mencapai suatu sasaran tanpa mengetahui ciri-ciri atau kriteria dari sasaran tersebut kemungkinan besar sasaran tersebut tidak akan pernah tercapai. Ciri-ciri atau kriteria dapat juga digunakan sebagai tolak ukur dalam menilai suatu keberhasilan suatu sistem dan menjadi dasar dilakukannya suatu pengendalian [4].

### 2.1.2. Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti, dan manfaat [1].

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu [3].

Fungsi utama informasi yaitu menambah pengetahuan atau mengurangi ketidak pastian pemakai informasi, karena informasi berguna memberikan gambaran tentang suatu permasalahan sehingga pengambil keputusan dapat menentukan keputusan lebih cepat, informasi juga memberikan standar, aturan maupun indikator bagi pengambil keputusan. Kegunaan informasi tergantung pada [3]:

#### 1. Tujuan si penerima

Bila tujuannya untuk memberi bantuan, maka informasi itu harus membantu si penerima dalam apa yang ia usahakan untuk memperolehnya.

#### 2. Ketelitian penyampaian dan pengolahan data

Dalam menyampaikan dan mengolah data, inti dan pentingnya informasi harus dipertahankan.

#### 3. Waktu

Apakah informasi itu masih *up to date*?

#### 4. Ruang atau tempat

Apakah informasi itu tersedia dalam ruangan atau tempat yang tepat?

#### 5. Bentuk

Dapatkah informasi itu digunakan secara efektif? Apakah informasi itu menunjukkan hubungan-hubungan yang diperlukan, bidang-bidang yang memerlukan perhatian manajemen? Dan apakah informasi itu menekankan situasi-situasi yang ada hubungannya?

#### 6. Semantik

Apakah hubungan antara kata-kata dan arti yang ingin disampaikan cukup jelas? Apakah ada kemungkinan salah tafsir?

### 2.1.3. Sistem Informasi

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 [5].

Sistem Informasi adalah suatu sekumpulan elemen atau komponen berupa orang, prosedur, *database* dan alat yang saling terkait untuk memproses, menyimpan serta menghasilkan informasi untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) [6].

Sistem informasi memiliki lima komponen yang dapat diklasifikasikan sebagai berikut [7]:

#### 1. *Hardware* dan *Software* yang berfungsi sebagai mesin.

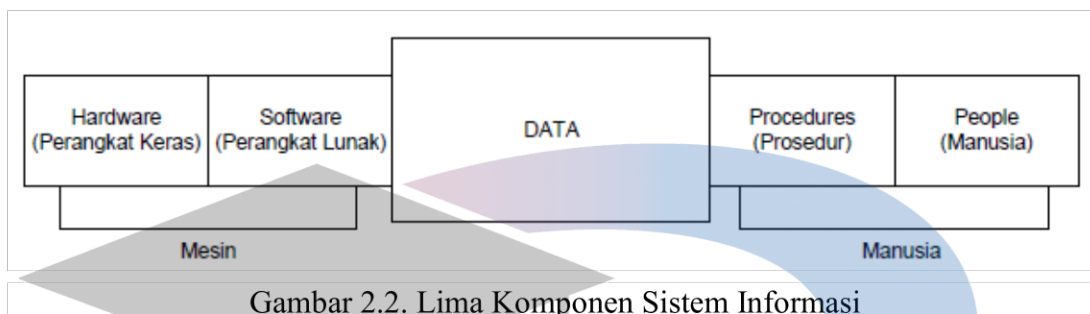
*Hardware* adalah perangkat keras komputer yang dapat dilihat secara fisik. *Hardware* dapat berupa peralatan penyimpanan data (*disk*), peralatan *input* (*keyboard, mouse, scanner*), peralatan *output* (*printer, speaker*), dan peralatan komunikasi data (*modem*). Sedangkan *software* adalah kumpulan dari perintah/fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu.

#### 2. *People* dan *Procedures* yang merupakan manusia dan tatacara menggunakan mesin.

Manusia adalah mereka yang terlibat dalam kegiatan sistem informasi seperti operator, pemimpin sistem informasi, dan sebagainya. Sedangkan prosedur merupakan dokumen yang berisi tentang bagaimana cara menggunakan dan menjalankan suatu sistem.

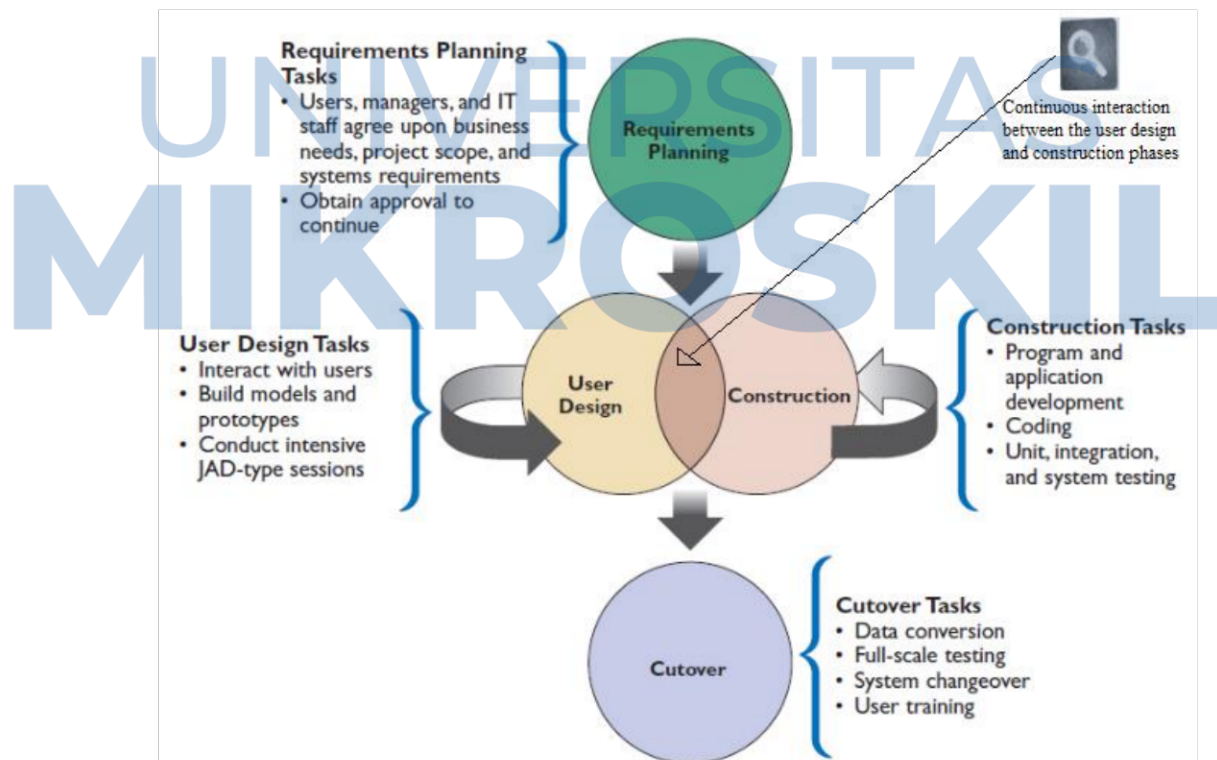
3. Data sebagai jembatan penghubung antara manusia dan mesin agar terjadi suatu proses pengolahan data.

Data adalah komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.



## 2.2. Rapid Application Development (RAD)

*Rapid Application Development (RAD)* adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan untuk mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam siklus hidup pengembangan sistem tradisional antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi [8].



Gambar 2.3. Siklus Metodologi RAD

Terdapat empat fase dalam metodologi RAD, yaitu sebagai berikut [9]:

#### 1. Perencanaan Persyaratan

Tahap perencanaan kebutuhan menggabungkan unsur dari perencanaan sistem dan analisa sistem fase SDLC. Pengguna, manajer, dan anggota staf TI membahas dan menyepakati kebutuhan bisnis, ruang lingkup proyek, kendala, dan persyaratan sistem. Tahap perencanaan persyaratan berakhir ketika tim setuju pada isu-isu penting dan memperoleh wewenang manajemen untuk melanjutkan.

#### 2. Rancangan Pengguna

Selama tahap rancangan pengguna, pengguna berinteraksi dengan sistem analisis dan mengembangkan model dan prototipe yang mewakili semua proses sistem, output dan input. Kelompok atau sub kelompok RAD biasanya menggunakan kombinasi Teknik JAD dan CASE Tools untuk menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam model kerja. Rancangan pemakai adalah proses interaktif yang memungkinkan pengguna untuk memahami, memodifikasi, dan akhirnya menyetujui model kerja dari sistem yang memenuhi kebutuhan mereka.

#### 3. Konstruksi

Tahap konstruksi berfokus pada program dan aplikasi tugas pembangunan mirip dengan SDLC. Dalam RAD, pengguna terus berpartisipasi dan masih dapat menyarankan perubahan atau perbaikan sebagai layer yang sebenarnya atau laporan dikembangkan.

#### 4. *Cutover*

Tahap ini menyerupai tugas akhir dalam tahap implementasi SDLC, termasuk konversi data, pengujian, *changeover* ke sistem baru dan pelatihan pengguna. Dibandingkan metode tradisional, sebuah proses kompresi. Akhirnya sistem baru dibangun, disampaikan, dan ditempatkan dalam operasi lebih cepat.

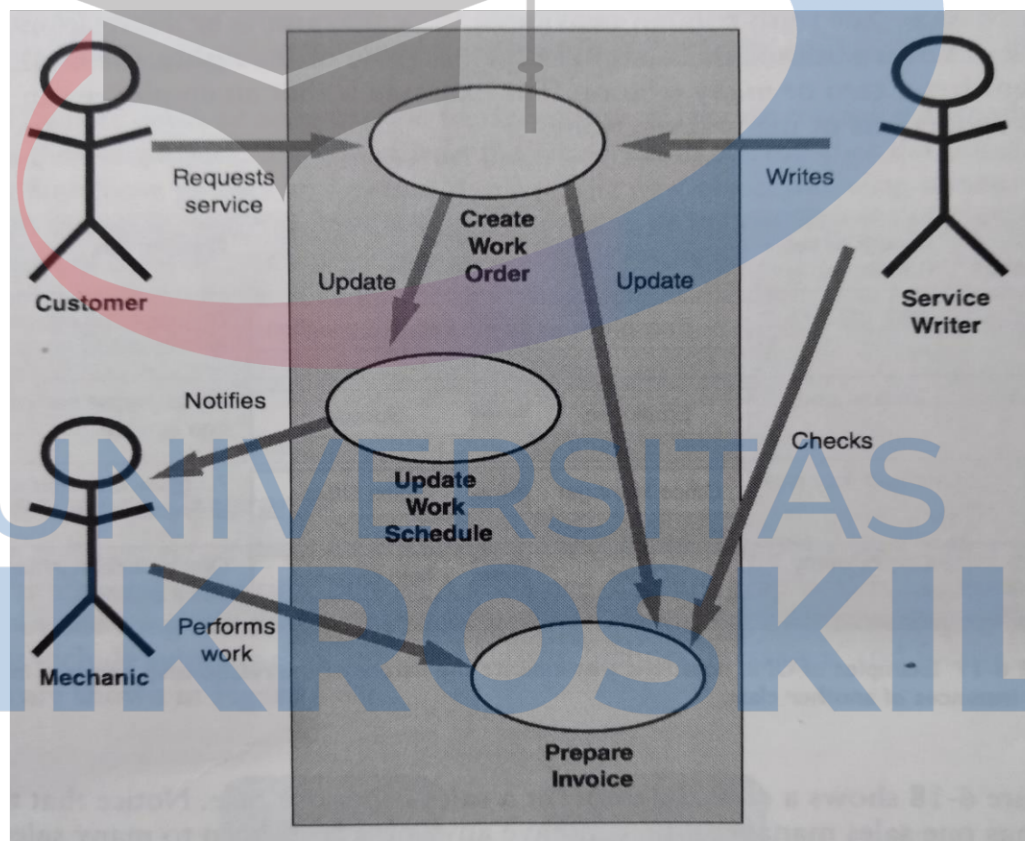
## 2.3. Teknik Pengembangan Sistem Informasi

### 2.3.1. Model Use Case

*Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu [10].

*Use case diagram* adalah ringkasan visual dari beberapa *use case* terkait dalam suatu sistem atau subsistem [11].

Berikut adalah contoh gambar *use case diagram* [11]:

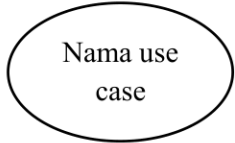
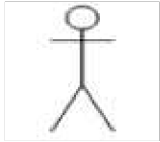


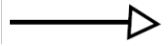



Gambar 2.4. *Use Case Diagram*

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case* [10]:

Tabel 2.1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
--------	------------

<p><i>Use cases</i></p> 	<p>Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i></p>
<p>Aktor / <i>Actor</i></p>  <p>Nama aktor</p>	<p>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 menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i></p>
<p>Asosiasi / <i>association</i></p> 	<p>Komunikasi antar aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i></p>
<p><i>Extend</i></p> <p>&lt;&lt;extend&gt;&gt;</p> 	<p>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; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; ditambahkan, misal arah panah mengarah pada <i>use case</i> yang ditambahkan; biasanya <i>use case</i> yang menjadi <i>extend</i>-nya merupakan jenis yang sama dengan <i>use case</i> yang menjadi induknya.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya</p>
<p><i>Include</i></p> <p>&lt;&lt;include&gt;&gt;</p> 	<p>Relasi <i>use case</i> 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></p>

Berikut adalah contoh skenario *use case* [11]:



Tabel 2.2. Skenario *Use Case* Tambah Siswa Baru

Nama	Tambah Siswa Baru
Aktor	Siswa / Manajer
Deskripsi	Menjelaskan proses yang digunakan untuk menambah siswa baru ke dalam suatu kelas kebugaran
<i>Successful completion</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manajer melakukan pengecekan ketersediaan jadwal kelas kebugaran</li> <li>2. Manajer memberitahukan kepada siswa</li> <li>3. Kelas kebugaran tersedia dan siswa membayar biaya</li> <li>4. Manajer mendaftarkan siswa</li> </ol>
<i>Alternative</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manajer melakukan pengecekan ketersediaan jadwal kelas kebugaran</li> <li>2. Kelas kebugaran sudah penuh</li> <li>3. Manajer memberitahukan kepada siswa</li> </ol>
<i>Precondition</i>	Siswa meminta untuk masuk kelas kebugaran
<i>Postcondition</i>	Siswa sudah terdaftar ke kelas kebugaran dan biaya sudah dibayar
<i>Assumptions</i>	Tidak ada

### 2.3.2. Prototype

*Prototype* adalah satu versi dari sebuah sistem potensial yang memberikan ide dari para pengembang dan calon pengguna, bagaimana sistem akan berfungsi dalam bentuk yang telah selesai [12].

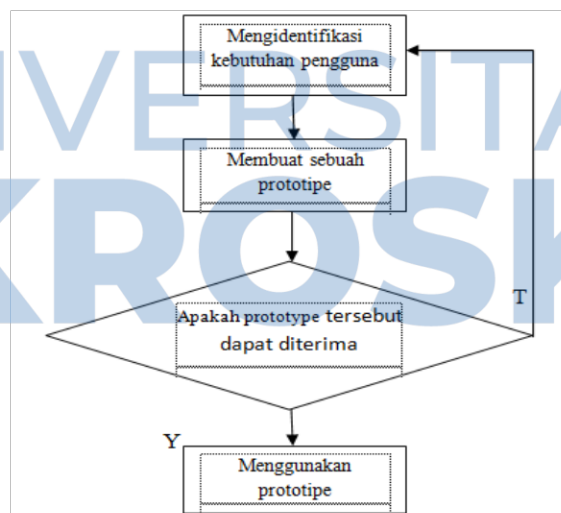
Proses pembuatan *prototype* ini disebut *prototyping*. Dasar pemikirannya adalah membuat *prototype* secepat mungkin, bahkan dalam waktu semalam, lalu memperoleh umpan balik dari pengguna yang akan memungkinkan *prototype* tersebut diperbaiki kembali dengan sangat cepat.

Terdapat dua jenis *prototype* evolusioner dan persyaratan. *Prototype* evolusioner (*evolutionary prototype*) terus-menerus disempurnakan sampai memiliki seluruh fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna dari sistem yang baru. *Prototype* ini kemudian dilanjutkan produksi. Jadi satu *prototype* evolusioner akan menjadi sistem aktual. Akan tetapi, *prototype* persyaratan (*requirement prototype*) dikembangkan

sebagai satu cara untuk mendefinisikan persyaratan - persyaratan fungsional dari sistem baru ketika pengguna tidak mampu mengungkapkan apa yang diinginkan. Dengan meninjau *prototype* persyaratan seiring dengan ditambahkannya fitur- fitur, pengguna akan mampu mendefinisikan pemrosesan yang dibutuhkan dari sistem yang baru. Ketika persyaratan ditentukan, *prototype* persyaratan telah mencapai tujuan dan proyek lain akan dimulai untuk pengembangan sistem baru.

Empat langkah dalam pembuatan suatu *prototype* evolusioner, yaitu [12]:

1. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna. Pengembang mewawancarai pengguna untuk mendapatkan ide mengenai apa yang diminta dari sistem.
2. Membuat satu *prototype*. Pengembang mempergunakan satu alat *prototyping* atau lebih untuk membuat *prototype*.
3. Menentukan apakah *prototype* dapat diterima, pengembang mendemonstrasikan *prototype* kepada para pengguna untuk mengetahui apakah telah memberikan hasil yang memuaskan, jika sudah, langkah keempat akan diambil; jika tidak, *prototype* direvisi dengan mengulang langkah satu, dua dan tiga dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pengguna.
4. Menggunakan *prototype*, *prototype* menjadi sistem produksi.



Gambar 2.5. Alur Pembuatan *Prototype*

## 2.4. Basis Data

*Database Management System* (DBMS) merupakan sebuah program yang digunakan untuk mengelola dan mengatur basis data. DBMS merupakan sebuah

program yang berinteraksi langsung dengan program aplikasi dan basis data pengguna [13].

Data merupakan komponen yang paling penting dalam DBMS, berasal dari sudut pandang *end-user*. Data bertindak sebagai jembatan yang menghubungkan antara komponen manusia dengan komponen mesin. Basis data adalah sekumpulan data yang secara logis dan terkait keterangannya. Basis data dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi [13].

Secara khusus, suatu DBMS menyediakan fasilitas-fasilitas sebagai berikut [13]:

#### 1. *Data Definition Language* (DDL)

Adalah bahasa yang memungkinkan pengelola atau pengguna basis data untuk menjelaskan dan memberi nama sebuah entitas, atribut, dan hubungan yang dibutuhkan oleh aplikasi. DDL juga memberikan batasan integritas dan keamanan. Beberapa perintah dasar yang termasuk didalam DDL yaitu:

- a. *Create*: Digunakan untuk membuat *database* baru, tabel baru, *view* baru, dan kolom.
- b. *Alter*: Digunakan untuk mengubah struktur tabel yang telah dibuat yang mencakup pergantian nama tabel, menambah kolom, mengubah kolom, menghapus kolom, maupun memberikan atribut pada kolom.
- c. *Drop*: Digunakan untuk menghapus *database* dan tabel.

#### 2. *Data Manipulation Language* (DML)

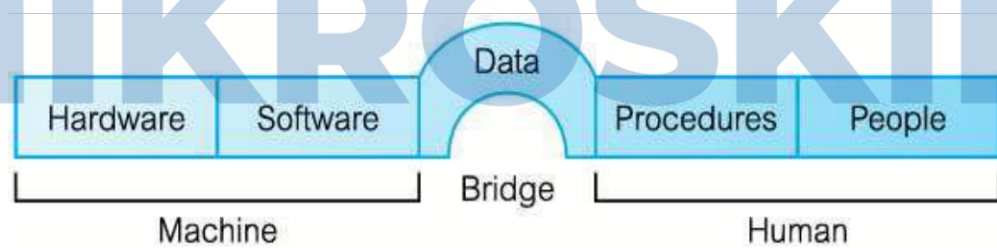
Adalah bahasa yang menyediakan sekumpulan operasi untuk mendukung manipulasi data dasar yang ada di dalam basis data. DML dapat menyisipkan data baru, mengubah data yang ada, mengambil data, dan menghapus data yang ada di dalam basis data. Perintah SQL yang termasuk DML adalah:

- a. *Update*: Untuk memperbaharui data lama menjadi data yang baru, jika ada data yang salah maupun kurang maka dapat diubah isi data dengan menggunakan perintah *UPDATE*.
- b. *Insert*: Untuk menyisipkan data baru kedalam tabel setelah *database* dan tabel dibuat.
- c. *Select*: Untuk mengambil data atau menampilkan data dari suatu tabel atau beberapa tabel dalam relasi.

- d. *Delete*: Untuk menghapus data dari tabel. Biasa data yang dihapus adalah data yang tidak diperlukan lagi.
3. Menyediakan *access control* pada basis data, contohnya:
- Sistem keamanan, untuk mencegah pengguna yang tidak berkepentingan untuk mengakses basis data.
  - Sistem integritas, untuk menjaga konsistensi dari data yang tersimpan.
  - A *user-accessible catalog*, terdapat deskripsi dari data yang di dalam basis data.
  - Recovery control system*, melakukan proses restorasi data jika terjadi kesalahan pada perangkat lunak maupun perangkat keras.

Lima komponen utama dalam lingkungan DBMS, yaitu:

- Perangkat Keras (*Hardware*)**  
Pengaplikasian DBMS membutuhkan perangkat keras untuk menjalankannya.
- Perangkat Lunak (*Software*)**  
Komponen perangkat lunak DBMS itu sendiri, seperti sistem operasi.
- Data**  
Komponen paling penting dalam DBMS yang menghubungkan antara komponen mesin dan komponen manusia.
- Prosedur**  
Berupa instruksi dan peraturan design *database*.
- Manusia**  
Komponen terakhir, manusia ikut terlibat dalam sistem.



Gambar 2.6. Komponen Utama DBMS

## 2.5. Pembelian dan Retur Pembelian

Pembelian merupakan total jumlah yang dibebankan oleh pemasok atas barang yang dibeli perusahaan, baik meliputi pembelian tunai maupun pembelian secara kredit [14].

Fungsi yang terkait dalam sistem akuntansi pembelian adalah [2]:

1. Fungsi gudang

Dalam sistem akuntansi pembelian, fungsi gudang bertanggung jawab untuk mengajukan pembelian sesuai dengan posisi persediaan yang ada di gudang dan untuk menyimpan barang yang telah diterima oleh fungsi penerimaan. Untuk barang-barang yang langsung dipakai (tidak ada persediaan barangnya di gudang), permintaan pembelian diajukan oleh pemakai barang.

2. Fungsi pembelian

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

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 apakah barang tersebut dapat diterima atau tidak oleh perusahaan. Fungsi ini bertanggung jawab untuk menerima barang dari pembeli yang berasal dari transaksi retur penjualan.

4. Fungsi akuntansi

Fungsi akuntansi yang terkait dalam transaksi pembelian adalah fungsi pencatat hutang dan fungsi pencatat persediaan.

Dokumen / formulir yang digunakan dalam sistem informasi pembelian adalah

[2]:

1. Surat permintaan pembelian

Merupakan dokumen yang berbentuk suatu formulir yang diisi di bagian fungsi gudang untuk meminta kepada fungsi pembelian agar melakukan pembelian barang dengan jenis, jumlah, dan mutu seperti yang diminta dalam surat permintaan pembelian.

2. Surat permintaan penawaran harga

Dokumen ini digunakan untuk meminta penawaran harga untuk barang yang sifat pengadaannya tidak berulang kali terjadi, yang menyangkut rupiah pembelian yang besar.

3. Surat order pembelian

Merupakan dokumen yang berbentuk formulir yang digunakan untuk memesan barang kepada pemasok yang telah dipilih.

4. Laporan penerimaan barang

Merupakan dokumen yang dibuat oleh fungsi penerimaan untuk menunjukkan bahwa barang yang diterima dari pemasok telah memenuhi jumlah, kualitas, jenis dan spesifikasi seperti yang diminta dalam surat order pembelian.

5. Surat perubahan order pembelian

Dokumen yang digunakan ketika kadangkala diperlukan perubahan terhadap isi surat order pembelian yang sebelumnya telah diterbitkan. Perubahannya dapat berupa jumlah barang, spesifikasi, jadwal penyerahan barang, penggantian atau hal lain yang bersangkutan dengan perubahan desain ataupun bisnis.

Retur pembelian yaitu kegiatan mengembalikan barang pembelian yang akan mengurangi jumlah pembelian karena sesuatu hal tertentu [15].

Retur pembelian yaitu pembelian barang dagangan yang karena suatu hal barang yang bersangkutan dikembalikan kepada penjualnya [16].

## 2.6. Penjualan dan Retur Penjualan

Penjualan merupakan total jumlah yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dagangan yang dijual perusahaan, baik meliputi penjualan tunai maupun penjualan secara kredit [14].

Fungsi yang terkait dalam sistem penjualan tunai adalah [2]:

1. Fungsi Penjualan

Fungsi penjualan mempunyai tanggung jawab sebagai penerima pesanan dari pembeli, dan mengisi faktur penjualan tunai dan menyerahkan faktur penjualan tunai tersebut kepada pembeli sebagai kepentingan pembayaran ke fungsi kas.

2. Fungsi Kas

Fungsi kas ini mempunyai tanggung jawab untuk menerima kas dari pembeli.

3. Fungsi Gudang

Fungsi gudang mempunyai tanggung jawab sebagai penyimpan barang yang diorder dari pembeli, dan menyerahkan barang pembelian tersebut ke fungsi pengiriman.

4. Fungsi Pengiriman

Fungsi pengiriman bertanggung jawab sebagai pengepak barang dan memberikan barang yang sudah dibayar kepada pembeli.

#### 5. Fungsi Akuntansi

Fungsi akuntansi ini bertanggung jawab sebagai pencatatan transaksi transaksi pada penjualan dan penerimaan kas serta membuat laporan penjualan yang terjadi.

Dokumen yang digunakan pada sistem penjualan tunai:

##### 1. Faktur penjualan tunai

Faktur penjualan tunai ini dimanfaatkan oleh fungsi penjualan untuk pengantar pembayaran oleh pembeli kepada fungsi kas dan dijadikan sebagai dokumen sumber untuk mencatat transaksi-transaksi ke dalam jurnal penjualan.

##### 2. Pita register kas

Pita register kas ini berfungsi sebagai bukti penerimaan kas yang sudah dikeluarkan oleh fungsi kas dan dijadikan dokumen pendukung faktur penjualan tunai.

##### 3. *Credit card slip*

*Credit card slip* ini berupa dokumen yang diisi oleh fungsi kas dan digunakan sebagai alat untuk menagih uang tunai dari bank yang mengeluarkan kartu kredit berkaitan dengan transaksi penjualan yang sudah dilakukan pemegang kartu kredit tersebut.

##### 4. *Bill of lading*

*Bill of lading* ini berupa dokumen yang merupakan bukti penyerahan barang dari perusahaan penjualan barang kepada perusahaan angkutan umum.

##### 5. Bukti setor bank

Bukti setor bank ini berupa dokumen yang dibuat oleh fungsi kas yang dijadikan sebagai bukti penyetoran kas ke bank. Bukti setor bank ini diserahkan oleh fungsi kas kepada fungsi akuntansi yang dijadikan sebagai dokumen sumber untuk mencatat transaksi-transaksi ke dalam jurnal penerimaan kas.

##### 6. Rekapitulasi harga pokok penjualan

Dokumen ini dimanfaatkan oleh fungsi akuntansi untuk meringkas harga pokok produk yang telah dijual selama satu periode.

Retur penjualan merupakan barang yang dikembalikan oleh pelanggan dan pemberian potongan penjualan yang diberikan atau penukaran barang tersebut untuk faktor-faktor, seperti kerusakan barang yang terjadi selama pengiriman, barang yang

cacat pada saat setelah dijual dan setelah diproduksi atau jenis barang yang tidak benar [17].

Retur penjualan adalah barang dagang yang dijual mungkin dikembalikan oleh pelanggan karena kerusakan atau alasan-alasan lain, pelanggan diberikan potongan harga (*sales allowance*) [18].

