

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Penjualan

2.1.1 Pengertian Penjualan

Penjualan adalah kegiatan jual beli yang dilakukan oleh dua belah pihak (Penjual dan Pembeli) untuk mendatangkan keuntungan dari produk atau jasa yang dijual oleh penjual dan memberikan kepuasan kepada pembeli.

Menurut Solihin dkk, (2017:108), penjualan merupakan sebuah proses dimana kebutuhan pembeli dan kebutuhan penjualan dipenuhi, melalui antar pertukaran informasi dan kepentingan”.

Menurut Mulyadi, dalam Delin dkk (2019:196), penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh penjual dalam menjual barang atau jasa dengan harapan akan memperoleh laba dari adanya transaksi-transaksi tersebut dan penjualan dapat diartikan sebagai pengalihan atau pemindahan hak kepemilikan atas barang atau jasa dari pihak penjual ke pembeli.

2.1.2 Tujuan Penjualan

Dalam suatu perusahaan kegiatan penjualan merupakan salah satu kegiatan yang penting, karena dengan adanya kegiatan penjualan perusahaan akan mendapatkan laba atau keuntungan, sebisa mungkin perusahaan mendapatkan keuntungan yang maksimal dengan modal yang sekecil-kecilnya.

Menurut Swastha, (2014:8) tujuan penjualan dalam perusahaan adalah untuk mencapai volume penjualan tertentu, memperoleh laba, dan menunjang pertumbuhan serta perkembangan perusahaan.

2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Penjualan

Kegiatan penjualan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam meningkatkan aktivitas perusahaan oleh karena itu manajemen harus memperhatikan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan

penjualan tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi penjualan adalah sebagai berikut Menurut Swastha (1988:129-131) :

1. Kondisi dan Kemampuan Penjual

Kegiatan penjualan atau transaksi jual-beli pada prinsipnya melibatkan dua pihak, yaitu penjual sebagai pihak pertama dan pembeli sebagai pihak kedua. Peran penjual pada kegiatan penjualan ini harus dapat meyakinkan pembeli terhadap produknya agar berhasil dalam mencapai sasaran penjualan yang diharapkan. Maka dari itu penjual harus memahami beberapa hal penting dalam kegiatan penjualan, yaitu:

- a. Jenis dan karakteristik barang yang ditawarkan
- b. Harga produk
- c. Syarat penjualan, seperti pembayaran, pengantaran, pelayanan purna jual, garansi dan sebagainya.

Beberapa hal tersebut biasanya menjadi hal pertama yang diperhatikan oleh pembeli sebelum melakukan pembelian. Selain itu pimpinan harus memperhatikan jumlah serta sifat-sifat dari tenaga penjual karena dengan tenaga penjual yang baik dapat menghindari timbulnya rasa kecewaa dari para pembeli dalam melakukan transaksi pembelian.

2. Kondisi Pasar

Pasar sebagai kelompok pembeli atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan, dapat pula mempengaruhi kegiatan penjualannya. Berikut beberapa faktor kondisi pasar yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a. Jenis pasar, apakah pasar konsumen, pasar industri, pasar penjual, pasar pemerintah atau pasar internasional.
- b. Kelompok pembeli atau segmen pasar
- c. Daya beli
- d. Frekuensi pembelinya
- e. Keinginan dan kebutuhan

3. Modal

Modal bagi suatu usaha, perusahaan atau instansi sangat dibutuhkan, sebagai penunjang kegiatan operasional atau untuk mengembangkan usaha yang ada.

4. Kondisi Organisasi Perusahaan

Pada perusahaan besar, umumnya masalah mengenai penjualan ditangani oleh bagian penjualannya tersendiri yang dipegang oleh orang-orang yang ahli di bidangnya.

5. Faktor-faktor Lainnya

Faktor-faktor lain seperti periklanan, pemberian hadiah atau diskon, peragaan juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi penjualan, karena faktor-faktor ini menjadi daya tarik yang pertama kali dilihat oleh calon pembeli sebelum membeli.

2.2. Konsep Aplikasi Berbasis Website

2.2.1. Pengertian Aplikasi Berbasis *Website*

Aplikasi berbasis *website* merupakan aplikasi yang mudah diakses oleh pengguna dengan perangkat apapun yang di miliki, yang paling penting mempunyai *browser* itulah suatu aplikasi *website* dapat dengan leluasa di akses. Berbeda dengan aplikasi berbasis *desktop*, karena harus melakukan instalasi program secara lokal dengan berbagai pengaturan yang terlihat rumit.

2.3 Konsep Dasar Perancangan

2.3.1. Pengertian Perancangan

Perancangan adalah suatu proses perencanaan atau penggambaran dari beberapa komponen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh untuk menganalisis, menilai, memperbaiki, menyusun suatu sistem untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada.

Menurut Jakaria dan Sukmono (2021:1) Perancangan atau merancang merupakan suatu usaha untuk menyusun, mendapatkan dan menciptakan hal-hal baru yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

2.4. Konsep Dasar Sistem dan Aplikasi

2.4.1. Pengertian Sistem

Menurut Hutahaean (2014:2) Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

Menurut Lucas dalam Solihin dkk (2017:108) Sistem sebagai suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu.

Sehingga dari pengertian diatas dapat dikatakan bahwa sistem adalah komponen-komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya, yang nantinya berfungsi untuk mencapai tujuan secara bersama-sama.

2.4.2. Pengertian Aplikasi

Menurut Habib dan Karnovi dalam Novria dkk (2022:16) menyatakan bahwa aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri. Dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan perangkat lunak (*software*) yang dibuat untuk menolong beberapa aktivitas manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

2.5 Konsep Dasar Website

2.5.1 Pengertian Website

Menurut Sari dkk (2019:1) *website* merupakan kumpulan halaman digital yang berisi informasi berupa teks, animasi, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang terkoneksi oleh internet, sehingga dapat dilihat oleh seluruh siapapun yang terkoneksi jaringan internet.

Menurut Novria dkk (2022:16) *website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), berfungsi memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Karakteristik utama dari *website* adalah halaman-halaman yang saling terhubung dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (*url*) atau *World Wide Web* (www) dan juga hosting sebagai media penyimpanan banyak data.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa web adalah aplikasi yang berisi milyaran dokumen atau laman web yang menggunakan browser untuk mengaksesnya.

2.5.2 Fungsi Website

Website mempunyai beberapa fungsi tergantung tujuan dari pembuatan *website* itu sendiri, secara umum fungsi *website* adalah sebagai berikut menurut Ali, dalam Harminingtyas (2014:46-47) :

1. Sebagai Media Promosi

Website sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama yaitu berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online* atau menjadi penunjang promosi utama yang dapat berisi informasi lengkap dari pada media promosi *offline* seperti koran atau majalah.

2. Sebagai Media Penjualan

Pada toko *online* merupakan media penjualan yang cukup baik dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, dalam membangun toko *online* hanya diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik *website* tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat serta dapat diakses dimana saja tanpa terikat ruang dan waktu.

3. Sebagai Media Informasi

Website menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama dapat

terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas dari pada media informasi konvensional seperti koran dan majalah.

4. Sebagai Media Pendidikan

Website yang berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah atau penunjang pendidikan.

5. Sebagai Media Komunikasi

Website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu

2.5.3. Unsur-unsur dalam Penyediaan *Website*

Dalam menyediakan sebuah *website*, diperlukan unsur-unsur penunjangnya sebagai berikut Menurut Ali, dalam Harminingtyas (2014:43-45):

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

Nama domain atau yang 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. Nama domain sendiri mempunyai identifikasi ekstensi/akhiran sesuai dengan kepentingan dan lokasi keberadaan *website* tersebut. Contoh nama domain ber-ekstensi internasional adalah com, net, org, info, biz, name, ws. Contoh nama domain ber-ekstensi lokasi negara Indonesia adalah:

- a. .co.id : Untuk badan usaha yang mempunyai badan hukum sah.
- b. .ac.id : Untuk lembaga pendidikan.
- c. .go.id : Khusus untuk lembaga pemerintahan Republik Indonesia.

- d. .mil.id : Khusus untuk lembaga militer Republik Indonesia.
- e. .or.id : Untuk segala macam organisasi yang tidak termasuk dalam kategori “co.id”, “ac.id”, “go.id”, “mil.id” dan lain-lain.
- f. .war.net.id : Untuk industri warung internet di Indonesia.
- g. .sc.id : Khusus untuk lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan seperti SD, SMP, dan SMA/SMU.
- h. .web.id : Ditujukan bagi badan usaha, organisasi ataupun perseorangan melakukan kegiatannya di *World Wide Web*.

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 dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*.

3. Bahasa program

Merupakan bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* pada saat diakses.

4. Desain *website*

Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain *website* sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*. Program-program untuk membuat desain *website* diantaranya adalah *Macromedia Firework*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Dreamweaver*, *Microsoft Frontpage*, dll.

5. Program transfer data ke pusat data

Website yang telah di rancang dan di desain file tersebut bisa dibuka menggunakan program penjelajah (browser) sehingga terlihatlah sebuah *website* utuh di dala komputer sendiri (*offline*) agar *website* tersebut dapat diakses oleh seluruh dunia maka file-file tersebut harus diletakkan di *web hosting*.

6. Publikasi *website*

Untuk mengenal situs kepada masyarakat memerlukan publikasi atau promosi. Situs publikasi di masyarakat dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya yaitu melalui *search* Indonesia, dan lain-lain.

7. Pemeliharaan *website*

Untuk mendukung kelanjutan dari *website* tersebut diperlukan pemeliharaan sesuai kebutuhan seperti penambahan informasi, berita, artikel, link, gambar atau lain sebagainya. Pemeliharaan situs dapat dilakukan per periode tertentu bisa tiap hari, tiap minggu atau tiap satu bulan sekali secara rutin atau secara periodik tergantung dengan kebutuhan (tidak rutin). Pemeliharaan rutin biasanya dipakai oleh situs-situs berita, penyedia artikel, organisasi atau lembaga pemerintah. Sedangkan pemeliharaan periodik biasanya untuk situs-situs pribadi, penjualan/*e-commers*, dan lain sebagainya.

2.6 Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Website*

2.6.1 Komponen-komponen *website*

Komponen-komponen yang ada di dalam *website* yang akan dirancang pada aplikasi penjualan berbasis *website* sebagai media penjualan ini adalah sebagai berikut:

1. Beranda

Beranda merupakan halaman yang berisi gambaran produk-produk yang terdapat pada Catering Sugeng Rawuh Palembang secara garis besar dan laman ini dapat difungsikan juga sebagai halaman-halaman yang menyajikan informasi ringan.

2. Profil

Berisikan Informasi tentang Catering Sugeng Rawuh Palembang.

3. Menu

Merupakan semua yang dapat ditawarkan ke pasar untuk perhatian, perolehan, pemakaian, atau konsumsi yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen.

4. Kontak

Kontak ini memungkinkan pengunjung *website* bisa dapat berkomunikasi dan saling tanggapan, karena dengan adanya kontak dapat memudahkan pengunjung untuk bertanya, memberi kritik atau saran serta testimoni.

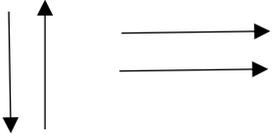
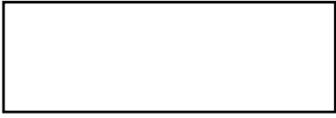
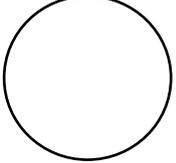
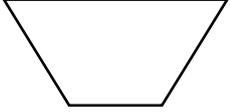
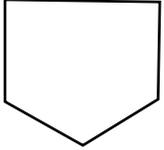
5. Keranjang

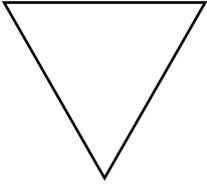
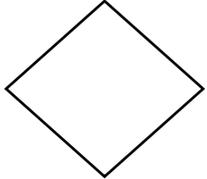
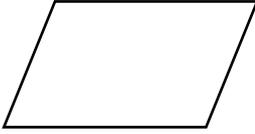
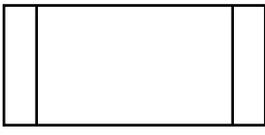
Berisikan informasi tentang produk yang telah dipilih untuk dipesan atau dibeli.

2.6.2 Simbol-simbol *Flow Chart*

Menurut Alicia dkk (2022:9) *flowchart* memiliki 5 jenis yang masing-masing jenis memiliki karakteristik dalam penggunaannya yang mana kelima jenis itu adalah *Flowchart* dokumen, program, proses, sistem, dan skematik. Berikut adalah simbol-simbol *flowchart* yang sering digunakan dalam proses pembuatan *flowchart*:

Tabel. 2.1
Simbol-simbol *Flow Chart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Simbol arus/ <i>Flowline</i> berfungsi untuk menunjukkan jalannya arus suatu proses
2.		Simbol <i>Process</i> berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
3.		Simbol <i>connector</i> berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.
4.		Simbol <i>manual</i> berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
5.		Simbol <i>terminal/terminator</i> berfungsi untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
6.		Simbol <i>offline connector</i> berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.

7.		Simbol <i>offline-storage</i> menunjukkan bahwa data dalam <i>symbol</i> ini akan disimpan ke dalam suatu media tertentu.
8.		Simbol <i>predefined process</i> berfungsi untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal.
9.		Simbo <i>Decision</i> berfungsi untuk kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban yaitu ya atau tidak.
10.		Simbol <i>input/output</i> berfungsi untuk menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
11.		Simbol <i>document</i> berfungsi untuk menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dala bentuk fisik atau output yang perlu dicetak.
12.		Simbol <i>predefine proses</i> yang berfungsi untuk pelaksanaan suatu bagian (sub program) atau prosedur.
13.		Simbol <i>display</i> berfungsi untuk menyatakan peerangkat output yang di gunakan.

Sumber: Hasil Olah Data, 2023