

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Menurut Aziz dkk (2020:2), Perancangan adalah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya”.

Menurut Hidayat dkk (2016:49), perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk-bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur, sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik. Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses mendesain spesifikasi baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah berdasarkan rekomendasi analisis untuk mendapatkan sistem baru di dalam sistem.

2.2 Sistem

Sistem dapat diartikan suatu kesatuan yang terdiri atas komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi, atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, dimana suatu model matematika sering kali bisa dibuat.

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2016:3), sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan,

yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu.

2.3 Informasi

2.3.1 Pengertian Informasi

Menurut Lumbangaol (2020:80), informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya.

Menurut Sallaby (2020:49), informasi adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan.

Dari berbagai pendapat berdasarkan penelitian diatas mengenai pengertian informasi dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sesuatu yang mengandung makna yang sangat penting dalam kegiatan proses pengambilan keputusan. Karena informasi harus benar-benar bebas dari kesalahan-kesalahan yang menyesatkan dan informasi itu sendiri itu mengandung nilai penuh yakni keakuratan, tepat waktu, dan relevan.

2.3.2 Kriteria Informasi

Menurut Rasto (2015:110), informasi merupakan sumber daya yang penting bagi individu maupun organisasi tetapi tidak semua informasi berguna dan agar dapat berguna informasi harus memenuhi kriteria berikut ini :

1. Relevan
Informasi harus berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi. Informasi juga harus disajikan dengan cara yang mudah dipahami dalam konteks tertentu.
2. Lengkap
Informasi tersebut harus memiliki penjelasan yang rinci dan jelas dari setiap aspek peristiwa yang diukurnya.

3. Akurat
Informasi yang keliru akan menyebabkan keputusan yang salah
4. Mutakhir.
Keputusan seringkali didasarkan pada informasi terbaru yang tersedia.
5. Ekonomis
Dalam lingkungan bisnis, biaya memperoleh informasi harus dianggap sebagai salah satu elemen biaya yang terlibat dalam pengambilan keputusan.

2.4 Sistem Informasi

2.4.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sallaby (2020:49), sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas.

“Sistem informasi merupakan gabungan dari berbagai komponen teknologi informasi yang saling bekerjasama dan menghasilkan suatu informasi guna untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok (Seah, 2020:2)”.

Pengertian sistem informasi menurut Hutahae, (2015:15). “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam 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”.

Menurut pendapat ahli diatas, dapat di simpulkan sistem informasi merupakan sebuah kumpulan dari beberapa komponen yang mengelola

data supaya data yang diolah dapat dijadikan sebagai informasi yang bermakna dan dapat membantu mencapai tujuan organisasi.

2.4.2 Tujuan Sistem Informasi

Tujuan Sistem Informasi menurut Krismiaji (2015:23) yaitu :

1. Mengumpulkan dan memproses data tentang kegiatan organisasi bisnis secara efisien dan efektif
2. Menghasilkan informasi yang berguna untuk pembuatan keputusan
Melakukan pengawasan yang memadai untuk menjamin bahwa data tentang transaksi bisnis telah dicatat dan diproses secara akurat, dan untuk melindungi data tersebut serta aktiva lain yang dimiliki oleh perusahaan.

2.4.3 Komponen Sistem Informasi

Menurut Rajab (2017:153) sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yang mendukungnya, yaitu :


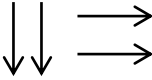




1. Perangkat Keras
Komponen yang mencakup peranti fisik seperti perangkat komputer yang berfungsi sebagai media input, proses, output.
2. Perangkat Lunak
Sekumpulan instruksi pemrograman untuk memproses data.
3. Prosedur
Sekumpulan aturan untuk mengatur kerja dari sistem informasi
4. Orang
Pihak yang bertanggung jawab terhadap pengembangan, penggunaan, pemeliharaan sistem informasi.
5. Basis Data
Kumpulan data yang saling terintegrasi berkaitan dengan penyimpanan data.
6. Jaringan Komputer dan Komunikasi Data
Sekumpulan komputer yang saling terhubung sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi dan pertukaran data satu sama lain.

2.4.4 Flowchart

Menurut Supardi (2013:51), flowchart adalah diagram alur yang sering digunakan sistem analis dalam membuat atau menggambarkan logika program. Bagan Alir Dokumen (*Document Flowchart*) atau disebut juga di dalam bagan Alir Formulir (*Document Flowchart*) atau Paper Flowchart) merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

Simbol yang umum digunakan pada bagan alir dokumen dapat dilihat sebagai berikut:

Table 2.1
Simbol-Simbol *Flowchart*

Nomor	Gambar	Nama	Keterangan
1		Proses	Untuk proses pengolahan data secara komputerisasi
2		Aliran Sistem	Untuk arah pengaliran data proses
3		Basis Data	Untuk menyimpan media penyimpanan
4		Terminator	Mulai dan akhir
5		Input output	Digunakan untuk mewakili data input/output
6		Display/output elektronik	Informasi output elektronik perangkat seperti terminal, monitor, atau layar

Sumber: (Supardi,2013)

2.5 Manajemen Penjualan

2.5.1 Pengertian Transaksi

Transaksi adalah situasi atau kejadian yang melibatkan unsur lingkungan dan mempengaruhi posisi keuangan. Setiap transaksi harus dibuatkan keterangan tertulis seperti faktur atau nota penjualan atau kuitansi yang biasa disebut dengan Bukti Transaksi.

2.5.2 Pengertian Penjualan

Menurut Abdullah (2017:23), Penjualan merupakan kegiatan pelengkap atau suplemen dari pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Jadi kegiatan pembelian dan penjualan merupakan satu kesatuan untuk dapat terlaksananya transfer hak dan transaksi”.

2.5.3 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. Tujuan umum dari penjualan menurut Swastha (2016:15) adalah:

1. Mencapai volume penjualan tertentu
2. Mendapatkan laba tertentu
3. Menunjang pertumbuhan perusahaan.

2.5.4 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kegiatan Penjualan

Menurut Swastha (2016:15-16), kegiatan penjualan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam meningkatkan aktivitas perusahaan yaitu sebagai berikut:

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 pokok
 - c. Syarat penjualan, seperti pembayaran, pengantaran, pelayanan purna jual, garansi dan sebagainya.
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 industry, 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 dibidangnya.
 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.

2.6 Microsoft Excel

Menurut Azhar (2019:42) yang mengatakan, *Microsoft Excel* adalah program aplikasi *Microsoft Office* yang digunakan dalam pengolahan angka (Aritmatika). *Microsoft Office Excel* adalah sebuah program aplikasi lembar kerja spreadsheet yang dibuat dan didistribusikan oleh *Microsoft Corporation* untuk sistem operasi *Microsoft Windows* dan *Mac OS*. Aplikasi ini memiliki fitur kalkulasi dan pembuatan grafik yang, dengan menggunakan strategi marketing *Microsoft* yang agresif, menjadikan *Microsoft Excel* sebagai

salah satu program komputer yang populer digunakan di dalam komputer mikro hingga saat ini.

2.7 Microsoft Visual Basic

2.7.1 Pengertian Microsoft Visual Basic

Menurut Kurniadi (2010:28), *Microsoft Visual Basic 6.0* merupakan turunan bahasa pemrograman *BASIC* dan menawarkan pengembangan perangkat lunak computer berbasis grafik dengan cepat. Beberapa bahasa skrip seperti *Visual Basic For Application (VBA)* dan *Visual Basic Scripting Edition (VB Script)*, mirip seperti hanya *Visual Basic*, tetapi cara kerjanya yang berbeda. Para programmer dapat membangun aplikasi dengan menggunakan komponen-komponen yang disediakan oleh *Microsoft Visual Basic*.

2.7.2 Elemen Microsoft Visual Basic

Sebelum menggunakan *Microsoft Visual Basic 6.0*, sebaiknya mengenal terlebih dahulu fungsi dan kegunaan elemen-elemen yang terdapat pada Jendela *Microsoft Visual Basic 6.0*, menurut Andi (2010:7):

1. Title Bar
Merupakan bagian judul yang terletak pada bagian atas jendela program *Microsoft Visual Basic 6.0* yang berfungsi menunjukkan nama proyek yang sedang aktif.
2. Menu Bar
Merupakan batang menu yang berisi menu-menu utama, seperti *File, Edit, View, Project* dan lain-lain yang berfungsi untuk mengoperasikan program *Microsoft Visual Basic 6.0*.
3. Main Toolbar
Merupakan sebuah batang tool yang berisi tombol-tombol dengan gambar ikon yang dapat diklik untuk melakukan suatu perintah khusus secara cepat.
4. Toolbox
Merupakan kotak perangkat yang terdiri dari beberapa class object digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.
5. Project
Merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan proyek-proyek, form, atau modul-modul yang terlibat dalam proses pembuatan aplikasi.

6. Form

Merupakan tempat yang digunakan untuk merancang aplikasi yang sedang dibuat. Dalam form kita dapat merancang sebuah program aplikasi dengan menempatkan kontrol-kontrol yang ada di bagian toolbox. Untuk mengaktifkan form, digunakan salah satu cara berikut:

- a. Klik tombol *View Object* pada jendela project
- b. Klik menu *View*, pilih perintah *Object*
- c. Tekan tombol Shift+F7 pada *keyboard*.

7. Jendela Code

Merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan atau menuliskan kode program. Untuk mengaktifkan jendela kode, gunakan salah satu cara berikut:

- a) Klik tombol *View Code* pada jendela project
- b) Klik menu *View*, pilih perintah *Code*
- c) Klik ganda pada form atau kontrol yang sudah disiapkan pada form.

8. Jendela Properties

Merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan dan mengubah properti-properti yang dimiliki sebuah objek. Pada jendela properties terdapat dua pilihan tabulasi, yaitu alphabetic (urut berdasarkan abjad) dan C ategoried (urut berdasarkan kelompok).

9. Jendela Form Layout

Merupakan jendela yang digunakan untuk mengatur posisi form pada layar monitor saat program dijalankan. Untuk memindahkan posisi form melalui jendela form layout *view*, lakukan proses klik tahan dan geser ke posisi yang diinginkan. Selanjutnya tekan F5 pada *keyboard* untuk melihat hasil perubahan posisi form.

10. Jendela Immediate

Merupakan jendela yang digunakan untuk melihat dan memeriksa hasil suatu ekspresi secara langsung. Untuk mengaktifkan jendela Immediate, Klik menu *View*, lalu *Immediate Windows* atau gunakan Ctrl+G pada *keyboard*.

11. Jendela Object Browser

Merupakan jendela yang digunakan untuk melihat objek - objek yang terlibat dalam pembuatan aplikasi. Pada jendela ini kita dapat melihat metode, even, dan properti yang dimiliki sebuah objek. Untuk menampilkan jendela *Object Browser*, klik menu *View* lalu *Object Browser*.

