

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Pencatatan

2.1.1 Pengertian Pencatatan

Menurut Mulyadi (2015:196), pencatatan adalah suatu urutan ketiga klerikal biasanya melibatkan beberapa orang dalam suatu departemen atau lebih yang dibuat untuk menjamin penanganan secara seragam terhadap transaksi perusahaan yang terjadi berulang-ulang.

Menurut Henry Simamora (2015:4) menyebutkan bahwa “pencatatan merupakan pembuatan suatu catatan harian kronologis kejadian yang teratur melalui suatu cara yang sistematis dan teratur”.

2.1.2 Manfaat Pencatatan

Menurut Syahlan (253), manfaat pencatatan adalah sebagai berikut :

- a. Memberi informasi tentang keadaan masalah atau kegiatan
- b. Sebagai bukti dari suatu kegiatan atau peristiwa
- c. Bahan proses belajar dan bahan penelitian
- d. Sebagai pertanggungjawaban
- e. Bahan pembuatan laporan
- f. Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi
- g. Bukti hukum
- h. Alat komunikasi dalam penyampaian pesan serta mengingatkan kegiatan peristiwa khusus.

2.2 Konsep Dasar Penjualan

2.2.1 Pengertian Penjualan

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

Menurut 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

2.2.2 Tujuan Penjualan

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

2.2.3 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 kecewadari 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 di pegang 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 fakto-faktor ini menjadi daya tarik yang pertama kali dilihat oleh calon pembeli sebelum membeli.

2.3. Konsep Aplikasi Berbasis *Website*

2.3.1. Pengertian Aplikasi Berbasis *Website*

Aplikasi berbasis *website* merupakan aplikasi yang mudah diakses oleh pengguna dengan perangkat apapun yang di miliki, hanya dengan mempunyai *browser* maka dengan 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.

2.4 Konsep Dasar Perancangan

2.4.1. Pengertian Perancangan

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.

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.

2.5. Konsep Dasar Aplikasi

2.5.1. 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.

2.6 Konsep Dasar Website

2.6.1 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 di atas dapat disimpulkan bahwa *website* adalah aplikasi yang berisi milyaran dokumen atau laman web yang menggunakan *browser* untuk mengaksesnya.

2.6.2 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.

2.6.3 Unsur-unsur dalam Penyediaan *Website*

Penyediaan 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.

2.7 Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis *Website*

2.7.1 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 Menurut Nanda (2023) :

1. Beranda

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

2. Profil

Berisikan Informasi tentang penjualan.

3. Produk

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

4. Kontak

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

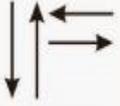
5. Shop

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

2.7.2 Simbol-simbol *Flowchart*

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 sistematis.

Berikut ini adalah simbol-simbol *flowchart* yang sering digunakan dalam proses pembuatan *flowchart*:

	Flow Direction symbol Yaitu simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting line.		Simbol Manual Input Simbol untuk memasukan data secara manual on-line keyboard
	Terminator Symbol Yaitu simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan		Simbol Preparation Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage.
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar / halaman yang sama.		Simbol Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program)/prosedure
	Connector Symbol Yaitu simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses pada lembar / halamainya berbeda.		Simbol Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.
	Processing Symbol Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer		Simbol disk and On-line Storage Simbol yang menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk.
	Simbol Manual Operation Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer		Simbol magnetik tape Unit Simbol yang menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik.
	Simbol Decision Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.		Simbol Punch Card Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol Input-Output Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya		Simbol Dokumen Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.

Gambar 2.1 Simbol-simbol *Flowchart*

Sumber: <https://www.jagoanhosting.com>, 2024

