

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Sistem**

Menurut Lestari dan Amri (2020:07) bahwa sistem adalah dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi membentuk kesatuan kelompok sehingga menghasilkan satu tujuan.

Menurut Pratiwi (2019:3) sistem merupakan gabungan dari komputer dan pengguna yang bekerja sama dalam melaksanakan kegiatan operasi, manajemen, analisis, dan pengambilan keputusan terhadap suatu tindakan dalam sebuah organisasi untuk mencapai sebuah tujuan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu komponen atau unsur yang saling berhubungan bekerja sama untuk mencapai tujuan atau hasil tertentu.

#### **2.2 Informasi**

Menurut Lumbangaol (2020:84) informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunanya.

Menurut Tukino (2020:26) informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk mengambil keputusan.

#### **2.3 Sistem Informasi**

Menurut Seah (2020:2) sistem Informasi adalah gabungan dari komponen-komponen teknologi informasi yang saling bekerja sama dan menghasilkan suatu informasi untuk memperoleh satu jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok.

Menurut Arifin et al. (2021:12) sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang meliputi berbagai macam komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai temuan yaitu menghasilkan informasi.

Jadi dapat diartikan bahwa sistem informasi adalah kumpulan atau gabungan dari seluruh komponen yang saling berhubungan dan terintegrasi, baik pengguna maupun perangkatnya, yang tujuannya mengumpulkan,

mengolah, dan menghasilkan informasi yang digunakan untuk pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau kelompok untuk menyelesaikan tugas bisnis.

### 2.3.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut Zufria (2022:9), sistem informasi terdiri dari beberapa komponen yaitu:

1. *Hardware*  
Perangkat keras komponen fisik yang digunakan untuk input, proses, dan output data.
2. *Software*  
Program dan instruksi yang diberikan kepada komputer
3. *Data Base*  
Kumpulan dan informasi yang terorganisir dengan baik untuk memudahkan akses oleh pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi  
Sistem komunikasi yang menghubungkan pengguna sistem dengan komputer dalam jaringan kerja yang efisien.

### 2.3.2 Jenis-jenis Sistem Informasi

Menurut McLeod dan Schell dalam Mulyani (2016:13) terdapat jenis-jenis sistem informasi yaitu:

1. *Transaction Processing System (TPS)*  
*Transaction Processing System (TPS)* adalah sebuah sistem informasi transaksi bisnis yang merekam data berupa penjualan suatu produk seperti harga, jumlah, dan kapan terjadinya transaksi penjualan produk tersebut. Data ini nantinya dapat diolah untuk menentukan produk mana yang penjualannya paling tinggi dan produk mana yang kira-kira kurang diminati oleh pelanggan, sehingga perusahaan dapat mengontrol jumlah pasokan produk-produk tersebut dalam jumlah tertentu.
2. *Management Information System (MIS)*  
*Management Information System (MIS)* adalah sistem informasi yang melayani fungsi level manajemen di organisasi, memberikan laporan kepada manajemen menyediakan fasilitas akses secara online dan menyajikan informasi kinerja organisasi dan catatan-catatan historisnya. Tugas utama *Management Information System (MIS)* yaitu merencanakan, mengendalikan, dan membuat keputusan pada level manajemen. Sistem Informasi Manajemen memberikan laporan secara rutin, harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.

### 3. *Decision Support System (DSS)*

*Decision Support System (DSS)* adalah sistem computer di level manajemen dalam suatu organisasi yang mengombinasikan analisa dan data yang mendalam dengan menggunakan model berbentuk grafik dan penggunaanya sangat fleksibel. Fungsi utama *Decision Support System (DSS)* yaitu untuk mendukung pengambilan keputusan yang bersifat semistruktur dan tidak berstruktur. DSS mempunyai komponen dasar subsistem berupa dialog, basis data, dan model yang memungkinkan seseorang mengambil keputusan untuk menelusuri setiap konsekuensi dengan berinteraksi secara leluasa.

### 4. *Executive Information System (EIS)*

*Executive Information System (EIS)* adalah suatu sistem yang menyediakan informasi mengenai kinerja seluruh perusahaan, di mana informasi tersebut dapat diakses dengan mudah dan akses langsung kepada laporan-laporan manajemen. EIS mudah dihubungkan dengan pelayanan informasi online dan melalui surel (surat elektronik). EIS berguna untuk menghemat waktu pengguna dalam mendapatkan informasi yang merupakan bagian penting dalam pengambilan keputusan

## 2.4 Manajemen Penjualan

### 2.4.1 Pengertian Transaksi

Menurut Kartomo dan Sudarman (2019:15) pengertian transaksi adalah suatu aktivitas perusahaan yang menimbulkan perubahan terhadap posisi harta keuangan perusahaan, misalnya seperti menjual, membeli, membayar gaji, serta membayar berbagai macam biaya yang lainnya.

### 2.4.2 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.

Menurut Suparman (2018:2) penjualan merupakan proses pertukaran barang atau jasa antara penjual dan pembeli, dengan alat tukar berupa uang dan orang yang menjual sesuatu akan mendapatkan imbalan uang.

### 2.4.3 Tujuan Penjualan

Menurut Sumiyati dan Yatimun (2021:2) tujuan penjualan adalah keuntungan atau laba dari produk atau barang yang dihasilkan produsen dengan pengelolaan yang baik. Dalam pelaksanaannya penjualan tidak

dapat dilakukan tanpa adanya pelaku yang bekerja di dalamnya, misalnya pedagang, agen, dan tenaga pemasaran.

#### **2.4.4 Faktor-faktor yang Memengaruhi Penjualan**

Menurut Sumiyati dan Yatimatun (2021:2) faktor-faktor yang memengaruhi penjualan antara lain sebagai berikut:

##### **1. Kondisi dan Kemampuan Penjual**

Sebuah perusahaan akan mapan apabila mampu mengelola penjualan produknya dengan baik. Transaksi jual beli atau pemindahan hak milik secara komersial atas barang dan jasa pada prinsipnya melibatkan dua pihak, yaitu penjual sebagai pihak pertama dan pembeli sebagai pihak kedua. Penjual harus mampu meyakinkan pembeli untuk memperoleh penjualan yang diharapkan. Beberapa masalah penting yang harus dipahami penjual, antara lain sebagai berikut:

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

##### **2. Kondisi Pasar**

Pasar sebagai kelompok pembeli atau pihak yang menjadi sasaran dalam penjualan, dapat pula memengaruhi kegiatan penjualnya. Adapun faktor kondisi pasar yang perlu diperhatikan antara lain sebagai berikut.

- a. Jenis pasarnya, apakah pasar konsumen, pasar industri, pasar penjual, pasar pemerintah, atau pasar elektronik.
- b. Kelompok pembeli atau segmen pasar.
- c. Daya belinya.
- d. frekuensi pembeliannya.
- e. Keinginan dan kebutuhannya.

##### **3. Modal**

Modal adalah daya beli yang ada dalam barang-barang modal. Modal berada di neraca sebelah kredit. Sedangkan yang dimaksud dengan kekayaan adalah seluruh barang- barang modal sebagai unsur kekayaan yang ada di neraca sebelah debet. Modal merupakan keseluruhan kekayaan yang terdapat dalam neraca yang merupakan pendapatan setiap periode, triwulan, bulan, minggu, maupun, harian dari setiap orang atau sekelompok orang.

##### **4. Kondisi Organisasi Perusahaan**

Pemasaran barang dan jasa di perusahaan besar biasanya ditangani oleh bagian pemasaran/penjualan. Berbeda dengan perusahaan kecil, masalah pemasaran ditangani oleh orang yang juga melakukan fungsi-fungsi lain. Hal ini disebabkan jumlah tenaga kerja yang sedikit, sistem organisasi lebih sederhana, masalah-masalah yang dihadapi, serta sarana yang dimiliki juga tidak sekompleks perusahaan besar. Biasanya masalah pemasaran/penjualan ini

ditangani sendiri oleh pimpinan perusahaan dan tidak diberikan kepada orang lain.

#### 5. Faktor Lain

Faktor-faktor lain, seperti periklanan, peragaan, kampanye, dan pemberian hadiah sering memengaruhi penjualan, Namun, untuk melaksanakannya diperlukan dana yang tidak sedikit. Kegiatan seperti ini dapat rutin dilakukan oleh perusahaan bermodal kuat. Sedangkan bagi perusahaan kecil dengan modal relatif kecil, akan jarang dilakukan.

## 2.5 *Microsoft Excel*

### 2.5.1 *Pengertian Microsoft Excel*

Menurut Azhar (2019:42) bahwa *Microsoft Excel* adalah program aplikasi *Microsoft Office* yang digunakan dalam pengolahan angka (*Aritmatika*). *Micorsoft excel* salah satu perangkat lunak yang mengolah data secara otomatis meliputi perhitungan dasar, penggunaan fungsi-fungsi, pembuatan grafik dan manajemen data. Oleh karena itu, penulis bertujuan untuk menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* untuk proses transaksi penjualan untuk memudahkan penginputan barang dan pencatatan laporan keuangan.

### 2.5.2 *Fungsi dan Kegunaan Microsoft Excel*

Menurut Musdalifah (2022:193) adapun fungsi dan kegunaan *Microsoft Excel* diantaranya adalah:

1. Membuat, mengedit mengurutkan, menganalisis, meringkas, dan memformat data serta grafiknya.
2. Membuat catatan keuangan dan anggaran keuangan.
3. Menghitung dan mengelola investasi, pinjaman, penjualan, inventaris, dan lain-lain.
4. Melakukan analisa dan riset harga.
5. Melakukan perhitungan statistika.
6. Membantu berbagai sektor bisnis untuk mempermudah melakukan laporan keuangan.
7. Membuat daftar nilai sekolah maupun universitas.
8. Konversi mata uang.
9. Membuat Grafik persamaan matematika.
10. Membuat program Excel dengan Visual Basic.
11. Melakukan penelitian dengan berbagai metode penelitian
12. Sarana pembelajaran komputer dan logika.

### 2.5.3 *Kelebihan Microsoft Excel*

Adapun kelebihan *Microsoft Excel* antara lain: antarmuka pengguna yang cukup mudah untuk dimengerti, kompatibilitas dengan

berbagai bentuk sistem operasi, untuk pemula cukup mudah untuk memahami dan juga dipelajari, terdapat lisensi dalam versi grosir yang telah disediakan, memiliki *extensi* terkenal yang digunakan untuk *software spreadsheet*, mampu membaca *extensi* standar pada *spreadsheet*, terdapat fitur pivot yang digunakan untuk mempermudah mengolah data, terdapat *spreadsheet* yang besar, bisa digunakan sebagai jalan alternatif SQL dalam penggunaan sederhana, *Resource* RAM dan kapasitas memori yang kecil dibandingkan dengan aplikasi program yang sejenis, dapat dioperasikan oleh berbagai macam industri, perusahaan dan juga pekerjaan, serta mendukung adanya *Visual Basic* (Musdalifah, 2022:194).

#### 2.5.4 Pengertian *Microsoft Excel Visual Basic For Application*

Menurut Wicaksono & Kantor (2017:1) bahwa *Visual Basic for Application (VBA)* atau biasa dikenal dengan istilah *Macro* merupakan Pengembangan bahasa pemrograman Visual Basic yang diterapkan dalam program Excel.

Menurut Madcoms (2018:1), *Macro* merupakan rangkaian perintah-perintah dan fungsi yang tersimpan dalam modul *Microsoft Visual Basic Editor* dan dapat dijalankan sewaktu-waktu jika dibutuhkan untuk melakukan suatu pekerjaan.

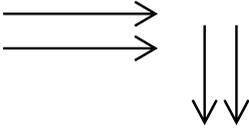
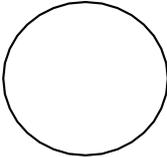
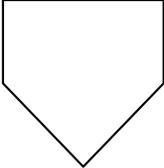
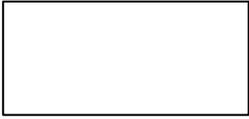
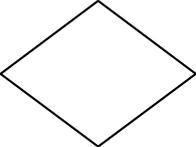
Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Visual Basic for Applications*, yang dikenal juga sebagai *Macro Excel*, adalah sebuah program dalam *Microsoft Excel* yang dapat digunakan untuk merekam perintah atau tindakan yang dilakukan. *Macro Excel* memungkinkan pengguna untuk menjalankan tugas-tugas tertentu secara otomatis dan menambahkan fungsi-fungsi tambahan pada *Microsoft Excel*.

#### 2.5.5 *Flowchart*

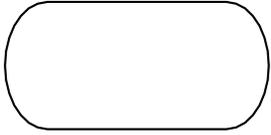
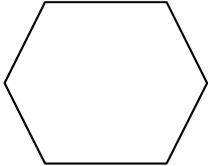
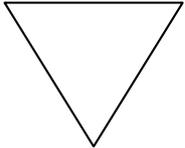
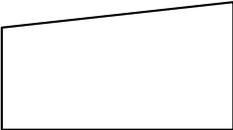
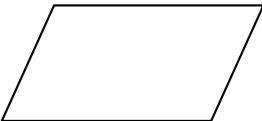
Menurut Wibawanto (2017:20) *flowchart* adalah suatu bagan dengan symbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (intruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Menurut Hanief dan Jepriana (2020:8) *flowchart* adalah suatu Teknik untuk menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur penyelesaian masalah. Dengan kata lain, *flowchart* merupakan langkah-langkah penyelesaian masalah yang disajikan dalam bentuk-bentuk symbol tertentu.

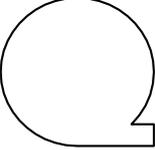
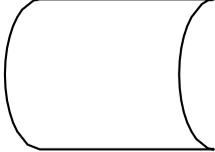
**Tabel 2.1**  
**Simbol-Simbol *Flowchart***

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1		Simbol arus/ <i>flow</i> , berfungsi untuk menyatakan jalannya arus suatu proses
2		Simbol <i>connector</i> , berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
3		Simbol <i>offline connector</i> , berfungsi untuk menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
4		Simbol <i>process</i> , berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
5		Simbol manual, berfungsi untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
6		Simbol <i>decision</i> , berfungsi untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya/tidak

Lanjutan Tabel 2.1

7		<p>Simbol terminal <i>point</i>, berfungsi untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program</p>
8		<p>Simbol <i>predefined process</i>, berfungsi untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan atau pengolahan untuk memberi harga awal</p>
9		<p>Simbol <i>keying operation</i>, berfungsi untuk menyatakan segala jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai <i>keyboard</i></p>
10		<p>Simbol <i>offline-storage</i>, menunjukkan bahwa data dalam <i>symbol</i> ini akan disimpan ke dalam suatu media tertentu</p>
11		<p>Simbol manual input, menyatakan data secara manual dengan menggunakan <i>online keyboard</i></p>
12		<p>Simbol input/output, menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya</p>

Lanjutan Tabel 2.1

13		<p>Simbol <i>magnetic tape</i>, menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output tersimpan ke dalam pita magnetis</p>
14		<p>Simbol <i>disk storage</i>, menyatakan input berasal dari <i>disk</i> atau output tersimpan kedalam <i>disk</i></p>
15		<p>Simbol <i>document</i>, mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (memulai printer)</p>
16		<p>Simbol <i>punched card</i>, menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu</p>

Sumber: Dicoding.com 2023