

BAB II

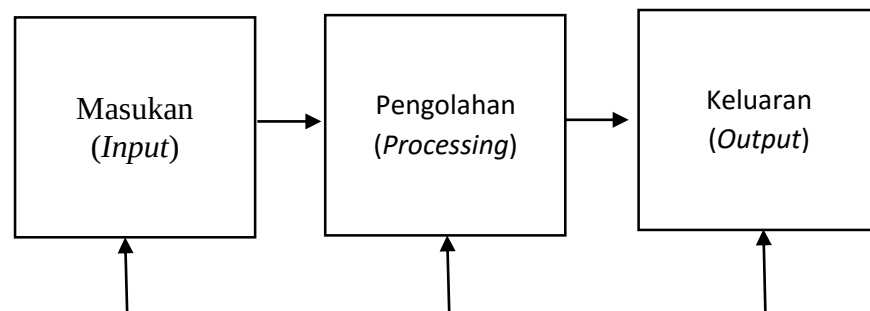
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Sistem

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Al-Fatta (2007:3), “Sistem Secara umum adalah sekumpulan objek-objek saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek yang bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Sistem juga dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung sama lain”.

Menurut Scott (dikutip Al-Fatta, 2007:4) Sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output).



Gambar 2.1
Analisis dan Perancangan Sistem Informasi
Sumber: Al Fatta (2007)

Gambar diatas menunjukkan bahwa sistem atau pendekatan sistem minimal harus mempunyai empat komponen, yakni masukan, pengolahan, keluaran, dan balikan atau *control*.

Berdasarkan pengertian sistem yang dikemukakan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan dari beberapa komponen atau elemen yang saling berkaitan satu sama lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Sutabri (2016:11), “Sebuah sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (*Components System*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary System*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment System*)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara. lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. kalau Tidak, maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (*Interface System*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (*Input System*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh, di dalam suatu unit sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang

digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Pengolahan Sistem (*Processing System*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran, contohnya adalah sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

7. Keluaran Sistem (*Output System*)

Hasil energi diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain seperti sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi input bagi subsistem lain.

8. Sasaran Sistem (*Objective*) dan tujuan (*Goals*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.2 Pengertian Informasi

Menurut Sutabri (2016:23), “Informasi adalah data yang diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya”.

Sedangkan menurut Sutanta (dalam Muslihudin, 2016:9), “Informasi merupakan hasil pengolahan data, sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang”.

Berdasarkan kedua pengertian diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data dimana data tersebut menjadi informasi yang berguna baik secara langsung maupun tidak langsung pada saat ini dan mendatang.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2016:42), “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam 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”.

Menurut Kadir (2003:10), “Sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan kedua pengertian diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen dimana berguna untuk mengolah dan menyebarkan informasi dalam melakukan kegiatan pengambilan keputusan, analisis masalah dan visualisasi dalam sebuah organisasi”.

2.3.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut *Stair* (dalam Al Fatta, 2007:9) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer (CBIS) dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut:

1. Perangkat keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan memasukan data, memproses data, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.
3. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.
4. Telekomunikasi, komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu personil dari sistem informasi, meliputi manajer, analisis, programmer, dan operator serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

2.3.3 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Menurut Komaruddin dalam Nuraida (2014:34), “Sistem Informasi Manajemen merupakan seperangkat prosedur yang terorganisasi dengan sistematis yang jika dilaksanakan akan menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan keputusan”.

Menurut Sutabri (2016:41), “Sistem Informasi Manajemen adalah penerapan sistem informasi di dalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen”.

Berdasarkan kedua pengertian diatas, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi manajemen merupakan sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data yang terkait dengan kegiatan manajemen suatu perusahaan untuk mencapai tujuan perusahaan.

2.3.4 Manfaat Sistem Informasi Manajemen

Menurut Taufiq (2013:63) manfaat SIM yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi para pemakai tanpa mengharuskan adanya sistem informasi.
2. Manajemen tersedianya kualitas dan keterampilan dalam memanfaatkan sistem informasi secara kritis.
3. Mengembangkan proses perencanaan yang efektif.
4. Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan akan keterampilan pendukung sistem informasi.
5. Menetapkan investasi yang diarahkan pada sistem informasi.
6. Mengantisipasi dan memahami konsekuensi-konsekuensi ekonomis dari sistem informasi dan teknologi terbaru.
7. Memperbaiki produktivitas dalam aplikasi pengembangan dan pemeliharaan sistem.
8. Organisasi menggunakan SIM untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya, dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka.

2.4 Manajemen Penjualan

2.4.1 Pengertian Penjualan

Menurut Swastha (2001:8), “Menjual adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang dihasilkan”.

2.4.2 Tujuan Penjualan

Kemampuan perusahaan dalam menjual produknya dapat menentukan keberhasilan perusahaan, apabila perusahaan mampu menjual produk yang dijual dengan baik maka perusahaan akan mendapatkan keuntungan. Menurut Swastha (2009:80) tujuan umum perusahaan dalam penjualan yaitu:

1. Mencapai Volume Penjualan
Dalam melakukan aktivitas menjual tidak terlepas dari beberapa banyak barang yang sudah dijualnya, bahkan sebuah perusahaan selalu mempunyai target dalam melakukan penjualan.
2. Mendapatkan Laba Tertentu
Banyak diantara penjual yang melakukan aktivitas penjualan hanya karena ingin mendapatkan suatu keuntungan.
3. Menunjang Pertumbuhan Perusahaan
Pada umumnya banyak perusahaan yang berkembang dan tumbuh karena penjualan meningkat, baik itu perusahaan jasa maupun perusahaan non jasa. Pertumbuhan suatu perusahaan dapat dilihat dari beberapa banyak produk atau barang yang dijualnya dan seberapa besar hasil yang diperoleh.

2.5 Sistem Pengolah Transaksi (TPS)

2.5.1 Pengertian Sistem Pengolah Transaksi

Pengertian Sistem Pengolah Transaksi (*Transaction Processing System*) menurut Sutabri (2005:191) adalah sebuah sistem yang digunakan untuk keperluan transaksi sehari-hari. Sistem ini sangat berguna untuk menghasilkan/memproduksi data. Daur ulang informasi TPS akan mendapatkan data dari luar dan dalam negeri.

2.5.2 Sistem Informasi Penjualan

Menurut Yulianti dalam Furqon (2013:18) “Sistem Informasi Penjualan adalah sistem informasi yang menyangkut pengolahan data penjualan. Dengan demikian sistem informasi penjualan mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu sistem penjualan dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Menurut Furqon (2013:18) “Sistem Informasi Penjualan merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data terkait dengan kegiatan penjualan baik dari transaksi pembelian sampai transaksi penjualan digunakan untuk mendukung kegiatan penjualan tersebut”.

Berdasarkan berbagai pengertian dari para ahli, penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan merupakan sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data terkait dengan kegiatan penjualan suatu perusahaan untuk mendukung kegiatan dari proses penjualan tersebut.

2.5.3 Kriteria Sistem Pengolah Transaksi

Menurut Sutabri (2005:192) Pemakai Sistem Pengolah Transaksi biasanya tidak memiliki kemampuan komputer yang baik sehingga pemrograman harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain:

1. Tahan Banting (*Fool-proof*). Program harus dibuat sedemikian rupa sehingga tidak menimbulkan kerusakan atau kemacetan, meskipun pemakaiannya tidak sesuai dengan urutan/aturan/prosedur.
2. Mudah Digunakan (*User-friendly*). Program harus dibuat sedemikian rupa sehingga mudah dipakai. Pada dasarnya, pemakai adalah orang yang pertama kali menggunakan komputer dan dapat langsung menggunakan program tersebut tanpa harus membuka buku petunjuk pemakaian.
3. Memiliki perlengkapan interaksi (keluar/masuk) yang tangguh, bukan mewah. Misalnya, printernya adalah “dot matriks” bukan “laser”.

4. Dipersiapkan untuk pekerjaan yang berulang dan sesuai dengan data atau informasi atau kejadian yang sebenarnya. Semakin mirip bentuk format di layar komputer dengan formulir atau data transaksi yang terjadi, maka makin efisien hasil yang didapat.

2.6 Microsoft Visual Basic 6.0.

2.6.1 Pengertian Microsoft Visual Basic 6.0.

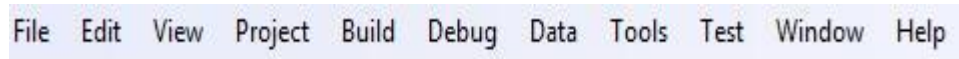
Menurut Madcoms (2002:12), “*Microsoft Visual Basic 6.0* merupakan salah satu aplikasi pemrograman visual yang memiliki bahasa pemrograman yang cukup populer dan mudah untuk dipelajari. Basis bahasa pemrograman yang digunakan dalam visual basic adalah bahasa BASIC (*Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code*) yang merupakan salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sederhana dan mudah dipelajari. Dengan visual basic kita bisa membuat program dengan aplikasi GUI (*Graphical User Interface*) atau program yang memungkinkan pengguna komputer berkomunikasi dengan komputer tersebut menggunakan grafik atau gambar. *Microsoft Visual Basic 6.0* menyediakan berbagai perangkat control yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi dalam sebuah form baik aplikasi kecil, sederhana hingga ke aplikasi pengolahan database.”

2.6.2 Komponen-Komponen Visual Basic 6.0.

Menurut Madcoms (2002:12), “adapun bagian-bagian dalam Microsoft Visual Basic 6.0. yaitu sebagai berikut:

1. Menu Bar

Menu Bar adalah bagian dari ide yang terdiri atas perintah-perintah untuk mengatur ide, mengedit kode dan mengeksekusi program. Menu yang terdapat pada menu bar adalah menu *file, edit, view, project, build, debug, data, tools, window* dan *help*.



Gambar 2.2
Contoh tampilan Menu Bar

2. Toolbar

Toolbar merupakan sebuah batang yang berisi kumpulan tombol yang terletak di bagian bawah menu bar yang dapat digunakan untuk menjalankan suatu perintah. Fasilitas ini dapat mempercepat pengaksesan perintah-perintah yang ada dalam pemrograman.



Gambar 2.3
Contoh tampilan *Toolbar*

3. Toolbox

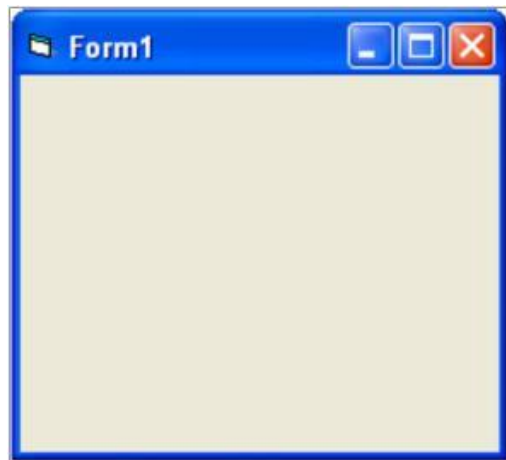
Sebuah *window* yang berisi tombol-tombol kontrol yang akan anda gunakan untuk mendesain atau membangun sebuah *form* atau *report*.



Gambar 2.4
Contoh tampilan *Toolbox*

4. Form Window

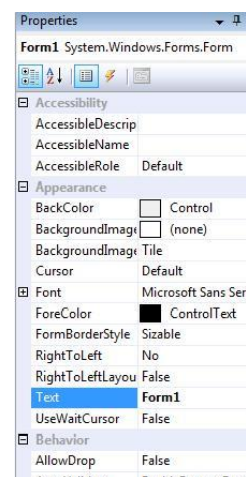
Form Windows merupakan jendela desain dari sebuah program aplikasi, untuk mendesain sebuah program aplikasi dengan menempatkan kontrol-kontrol yang ada dibagian *Toolbox* pada area *Form*.



Gambar 2.5
Contoh tampilan *Form Window*

5. Properties Window

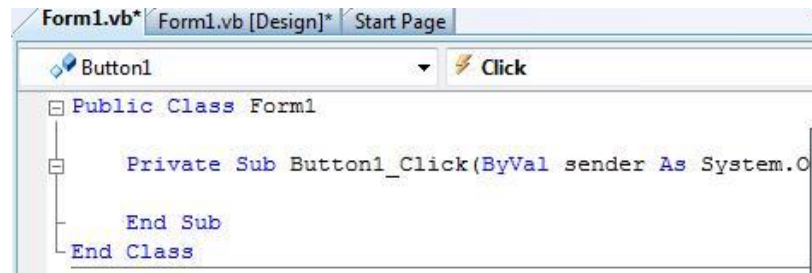
Properties window merupakan sebuah jendela yang digunakan untuk menampung nama property dari kontrol yang terpilih. Pengaturan properti pada program Visual Basic merupakan hal yang sangat penting untuk membedakan objek yang satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.6
Contoh tampilan *Properties Window*

6. Code Window

Code Window merupakan sebuah jendela yang digunakan untuk menuliskan kode program dari tombol yang dipasang. Pada jendela form dengan cara memilih terlebih dahulu kontrol tersebut pada kotak objek.



Gambar 2.7
Code Window