BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Unit Kecil dan Menengah (UKM)

2.1.1 Pengertian UKM

Usaha Kecil dan Menengah disingkat UKM adalah sebuah istilah yang mengacu ke jenis usaha kecil yang memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 500.000.000 tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha. Dan usaha yang berdiri sendiri. Menurut Keputusan Presiden RI no. 20 tahun 2008 pengertian Usaha Kecil adalah:

"Usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar"

Dan juga mempunyai kriteria Usaha Kecil yaitu Usaha Kecil sebagaimana dimaksud Undang-undang No. 20 Tahun 2008 adalah usaha produktif yang berskala kecil dan memenuhi kriteria kekayaan bersih paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha atau memiliki hasil penjualan paling banyak Rp2.500.000.000,00 (dua setengah milyar rupiah) per tahun serta dapat menerima kredit dari bank maksimal di atas Rp50.000.000,- (lima puluh juta rupiah) sampai dengan Rp.500.000.000,- (lima ratus juta rupiah.

Adapun Ciri-Ciri Usaha Kecil menurut UU no. 9 tahun 1995 yaitu :

a. Jenis barang/komoditi yang diusahakan umumnya sudah tetap tidak gampang berubah
b. Lokasi/tempat usaha umumnya sudah menetap tidak berpindah-pindah
c. Pada umumnya sudah melakukan administrasi keuangan walau masih sederhana, keuangan perusahaan sudah mulai dipisahkan dengan keuangan keluarga, sudah membuat neraca usaha

d. Sudah memiliki izin usaha dan persyaratan legalitas lainnya termasuk NPWP
e. Sumber daya manusia (pengusaha) memiliki pengalaman dalam berwirausaha
f. Sebagian sudah akses ke perbankan dalam hal keperluan modal
g. Sebagian besar belum dapat membuat manajemen usaha dengan baik seperti business planning

Peranan UKM dalam setiap perencanaan tahapan pembangunan yang dikelola oleh dua departemen yaitu :

1. Departemen Perindustrian dan Perdagangan
2. Departemen Koperasi dan UKM

2.1.2 Klasifikasi UKM

UKM dapat diklasifikasikan menjadi 4 (empat) kelompok menurut UU No. 20 Tahun 2008 yaitu :

1. Livelihood Activities, merupakan UKM yang digunakan sebagai kesempatan kerja untuk mencari nafkah, yang lebih umum dikenal sebagai sektor informal. Contohnya adalah pedagang kaki lima.
2. Micro Enterprise, merupakan UKM yang memiliki sifat pengrajin tetapi belum memiliki sifat kewirausahaan.
3. Small Dynamic Enterprise, merupakan UKM yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan mampu menerima pekerjaan subkontrak dan ekspor.
4. Fast Moving Enterprise, merupakam UKM yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan akan melakukan transformasi menjadi Usaha Besar (UB).

2.2 Pengertian Pembelian

Menurut Assauri (2008:223) Pembelian merupakan salah satu fungsi yang penting dalam berhasilnya operasi suatu perusahaan. Fungsi ini dibebani tanggung jawab untuk mendapatkan kuantitas dan kualitas bahan-bahan yang tersedia pada waktu dibutuhkan dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku. Pengawasan perlu dilakukan terhadap pelaksanaan fungsi ini, karena pembelian menyangkut investasi dana dalam persediaan dan kelancaran arus bahan ke dalam pabrik.

Sedangkan Menurut Mulyadi (2007:710) Pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan barang dan jasa melalui pertukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelian merupakan kegiatan yang dilakukan untuk pengadaan barang yang dibutuhkan perusahaan dalam menjalankan usahanya dimulai dari pemilihan sumber sampai memperoleh barang dengan harga yang sesuai dengan harga yang berlaku.

2.3 Pengertian Penjualan

Pengertian penjualan menurut Swastha (2001:8) adalah ilmu dan seni mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

Sedangkan pengertian penjualan menurut Simamora (2000:24) adalah pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa.

Dari kedua pengertian penjualan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa penjualan adalah ilmu dan seni mempengaruhi orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan sebagai pendapatan lazim dalam perusahaan dan merupakan jumlah kotor

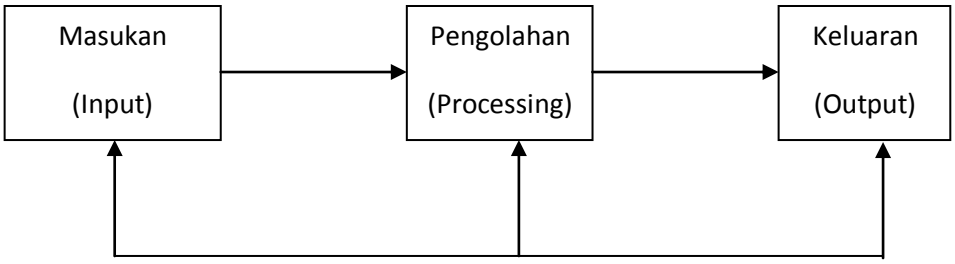
2.4 Konsep Dasar Sistem

2.4.1 Pengertian Sistem

Sistem sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pendekatan ini akan mudah di dalam mempelajari suatu sistem untuk tujuan analisis dan perancangan. Untuk menganalisis dan

merencanakan suatu sistem, analis dan perancang sistem harus mengerti terlebih dahulu mengenai komponen-komponen atau elemen-elemen atau subsistem-subsistem dari sistem tersebut (Jogiyanto 2005:2).

Sedangkan menurut Scott sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output) (Al Fatta. 2007:4).



Gambar 2.1 Model Sistem

Menurut Sutabri (2012:8) suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Gordon B. Davis menyatakan sistem bisa berupa abstrak atau fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling bergantung. Misalnya, sistem teologi adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan tentang Tuhan, dan sebagainya. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian uunsur yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan (Sutabri, 2012:9).

Jadi Sistem adalah suatu elemen yang terdiri dari masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output) yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.

2.4.2 Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:5) suatu sistem mempunyai karateristik atau sifat-sifat yang tertentu yaitu:

a. Komponen Sistem (*Components*)
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
b. Batasan Sistem (*Boundary*)
   Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya.
c. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

Bentuk apapun yang ada di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)
   Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau interface.
e. Masukan Sistem (*Input*)
   Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (maintenance input) dan sinyal (*signal input*).
f. Keluaran Sistem (*Output*)
   Hasil energy yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain.
g. Pengolahan Sistem (Proses)
   Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
h. Sasaran Sistem (*Objectiv*e)
   Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakn berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.4.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya :

a. Sistem abstrak dan sistem fisik

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem computer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia, dan lain sebagainya.

b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin, yang disebut human machine system. Sistem informasi berbasis computer merupakan contoh human machine system karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

c. Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem *deterministic*. Sistem computer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program computer yang dijalankna. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistic adalah sistem yang kosdisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsure probabilistik.

d. Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar, sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

2.5 Konsep Dasar Informasi

2.5.1 Pengertian Informasi

Pengertian dari informasi menurut Kusrini (2007:7) adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi.

Menurut Jogiyanto (2005:10) Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal:

a. Akurat (*accurate*)

Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

b. Tepat pada waktunya (*timeliness*)

Berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan (*relevance*)

Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevan informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada

akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi relevan untuk akuntan.

2.6 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.6.1 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2005: 42) sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi haruan 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. James B Bower, dkk (dikutip Wahyono, 2004:17) menyatakan sistem informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan.

Dari pengertian diatas, penulis bisa menyimpulakan bahwan sistem informasi adalah suatau cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk menyediakan laporan-laporan yang di perlukan.

2.6.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Grudnitski (Jogiyanto: 2000: 36) Sistem informasi terdiri dari enam komponen, yaitu :

1. Blok Masukan Input disini termasuk metode – metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.
2. Blok Model Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkat manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Blok Teknologi merupakan “kotak alat” (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan sistem secara keseluruhan.
   Blok Basis Data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain, dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.
5. Blok Kendali untuk supaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian-pengendalian di dalamnya.

2.6.3 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Menurut Sutabri (2005: 41) sistem informai manajemen (SIM) bukan merupakan hal baru. Yang baru adalah komputerisasinya. Sebelum ada komputer, teknik SIM telah ada untuk memberi manajer informasi yang memungkinkan mereka merencanakan serta mengendalikan operasi. Komputer telah menambah sat atau dua dimensi, seperti kecepatan, ketelitian, dan volume data yang meningkat yang memungkinkan pertimbangan alternatif-alternatif yang lebih banyak dalam suatu keputusan, yang di dalam suatu organisasi terdiri atas sejumlah unsur, orang yang mempunyai bermacam-macam peran dalam organisasi, kegiatan atau tugas yang harus diselesaikan, tempat bekerja, wewenang pekerjaan, serta gungungan komuniasi yang mengikat bersama organisasi tersebut. Sistem informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan.

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah sebuah sistem informasi pada level manajemen yang berfungsi untuk membatu perencanaan, pengendalian, dan pengambilan keputusan dengan menyediakan resume rutin dan laporan-laporan tertentu. (Al Fatta, 2007:12).

Sistem informasi manajemen *(manajement information system* atau sering dikenal dengan singkatannya MIS) merupakan penerapan sistem informasi di dalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. SIM (sistem informasi manajemen) dapat didefenisikan sebagai kumpulan dari interaksi sistem-sistem informasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menyediakan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian. (Pangestu, 2007:9)

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menarik kesimpulan bahwa sistem informasi manajemen (SIM) merupakan kumpulan dari interaksi sistem-sistem informasi yang yang berfungsi untuk membatu perencanaan, pengendalian, dan pengambilan keputusan.

2.7 Pengenalan Visual Basic 6.0

2.7.1 Visual Basic 6.0

Menurut Saputra (2012: 1) *Visual Basic 6.0* menyediakan fasilitas yang memungkinkan untuk menyusun sebuah program dengan memasang objek-objek grafis dalam seuah form. *Visual Basic* terlahir dari bahasa pembrograman BASIC yang memiliki kepanjangan *Beginners All-purpose*

Symbolic Instruction Code. Karena *BASIC* merupakan bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari dan cukup populer, hampir setiap programmer desktop menguasai pemrograman yang satu ini.

Ada beberapa manfaat yang dapat kita peroleh dari penggunaan *Visual Basic* menurut Saputra (2012: 2), diantaranya:

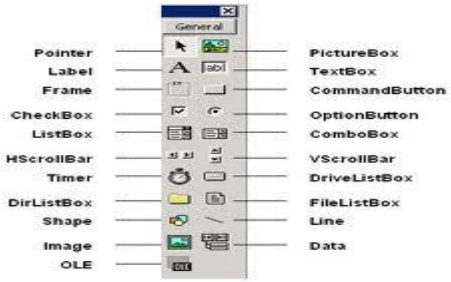
1. *user friendly* dan dipakai dalam membuat aplikasi berbasis windows.
2. Membantu dalam membuat objek-objek pembantu program, seperti kontrol Active X, aplikasi internet, help dan sebagainya.
3. Dapat digunakan untuk uji program, karena program yang dibuat oleh *Visual Basic* dapat dijadikan sebagai file EXE yang executable dan siap pakai.

2.7.2 Komponen-komponen Visual Basic 6.0

Menurut Elyatri (2010:9) didalam MS-VB 6.0 ada beberapa istilah dan komponen yang dipakai dalam pembuatan program aplikasi, diantaranya:

a. *Tool Box*

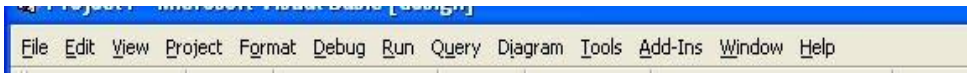
Adalah tombol-tombol yang mewakili suatu perintah tertentu dari Visual Basic. Setiap tombol dapat langsung diklik untuk melakukan perintah.



Gambar 2.2 Tool Box

b. *Menu Bar*

terletak paling atas pada IDE Menu, merupakan kumpulan Perintah-perintah yang dikelompokkan dalam kriteria operasi yang dihasilkan.



Gambar 2.3 Menu Bar

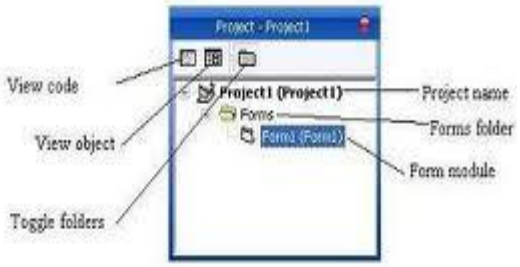
c. Tool Bar

Adalah sekumpulan tombol yang berfungsi sebagai tombol cepat untuk menjalankan perintah dan mengendalikan lingkungan pemrograman VB.

Gambar 2.4 Tool Bar

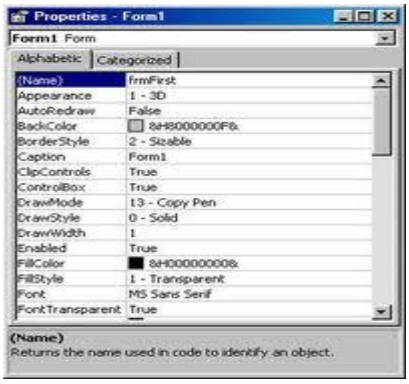
d. Project Window

Adalah jendela yang mengandung semua file di dalam aplikasi Visual Basic. Setiap Aplikasi dalam Visual Basic disebut proyek, dan setiap proyek bisa mengandung lebih dari satu file.



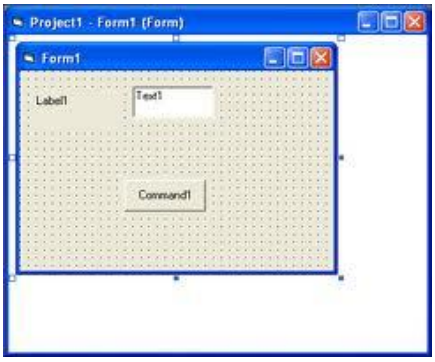
Gambar 2.5 Project Window

e. Propertis Adalah jendela yang mengandung semua informasi mengenai objek yang terdapat pada aplikasi Visual Basic. Pengaturan tersebut bisa berupa pengaturan huruf dan jenisnya, warna, gambar, dan seterusnya.



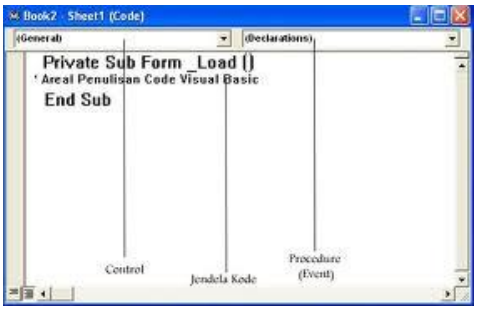
Gambar 2.6 Properties

f. Form Layout Adalah jendela yang menggambarkan posisi dari form yang ditampilkan pada layar monitor.



Gambar 2.7 Form

g. Jendela Kode Adalah salah satu jendela yang penting di dalam Visual Basic. Jendela ini berisi kode-kode program yang merupakan intruksi-intruksi untuk aplikasii Visual Basic kita. Project Form Adalah daerah kerja utama, dimana kita akan membuat program-program aplikasi Visual Basic. Disini akan diletakkan objek-objek interaktif seperti teks, gambar, tombol-tombol perintah, scrollbar dan sebagainya.



Gambar 2.8 Jendela Kode

2.7.3 Kelebihan Visual Basic 6.0

Adapun Kelebihan yang dimiliki *Visual Basic* 6.0 menurut yadi (2011) yaitu :

1. Kurva pembelajaran dan pengembangan yang lebih singkat dibandingkan bahasa pemrograman yang lain seperti C/C++, *Delphi* atau bahkan *PowerBuilder* sekalipun.
2. Menghilangkan kompleksitas pemanggilan fungsi *Windows AP*, karena banyak fungsi-fungsi tersebut sudah terhubung ke dalam *syntax Visual Basic*
3. Cocok digunakan untuk mengembangkan aplikasi/pemrograman yang bersifat "*Rapid Application Development"*
4. Sangat cocok digunakan untuk membuat program/aplikasi bisnis .
5. Digunakan oleh hampir semua keluarga Microsoft Office sebagai bahasa Macro-nya, segera akan diikuti oleh yang lain.
6. Dapat membuat *ActiveX* control
7. Dapat menggunakan OCX/Komponen yang disediakan oleh pihak ketiga sebagai *tool* pengembangan.
8. Menyediakan *wizard* yang sangat berguna untuk mempersingkat/ mempermudah pengembangan aplikasi
9. Integrasi dengan *Microsoft Transaction Server.*
10. Dapat menjalankan *server* tersebut dari mesin yang sama atau bahkan dari mesin/komputer yang lain.