

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem Informasi

2.1.1. Pengertian Sistem Informasi

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 (Ridho, 2021).

Meurut Ridwanti (2024) secara umum definisi sistem informasi adalah sistem yang menggabungkan aktivitas manajemen dan operasional. Hubungan tersebut dibuat berdasarkan interaksi manusia, informasi, teknologi, dan algoritma.

2.1.2. Komponen Utama Sistem Informasi

Sebagai sebuah sistem informasi terdiri dari beberapa elemen yang saling berkaitan untuk menghasilkan informasi. Keberadaan semua elemen dalam sebuah sistem adalah sangat penting. Kelemahan salah satu elemen saja mengakibatkan sistem tersebut menjadi cacat atau tidak akan berfungsi dengan baik. Komponen utama sistem informasi menurut (Sujarweni, 2019) adalah:

1. *Input*

Input atau masukan berupa pesan yang dimasukkan dalam sistem.

Misalnya transaksi penjualan dengan kode 211 sebesar Rp.

100.000,-. Pesan tersebut dimasukan ke dalam sistem dengan menggunakan media *keyboard*, *scan*, dan *barcode*.

2. Model

Setelah pesan yang sudah dimasukan dalam sistem agar dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan, maka perlu dilakukan pengolahan dengan menggunakan *logicomathematical models*. Blok model disini adalah pengolahan data dengan menggunakan bahasa pemrograman.

3. Keluaran

Keluaran dari sistem informasi adalah informasi yang bermutu dan dibutuhkan oleh pihak-pihak tertentu. Misalnya keluaran berupa laporan posisi keuangan dan laba rugi. Media yang dipakai untuk penyajian keluaran sistem informasi dapat berupa layar monitor dan mesin pencetak. Pada umumnya keluaran sistem informasi adalah hasil yang ditayangkan pada monitor komputer.

4. Teknologi

Teknologi dalam sistem adalah sebagai mesin untuk menjalankan sistem yang akan menghasilkan informasi. Teknologi dapat digunakan untuk menangkap masukan, menjalankan model, kemudian dihasilkan keluaran yang sesuai dengan kebutuhan. Contoh dalam sistem informasi akuntansi

untuk menghasilkan laporan keuangan secara komputerisasi menggunakan teknologi berupa tiga komponen yaitu, *computer* dan penyimpanan data, telekomunikasi, dan perangkat lunak.

5. Basis Data

Basis data merupakan tempat yang dipergunakan untuk menyimpan data. Data tersebut merupakan data yang digunakan untuk melayani kebutuhan pemakai informasi. Data yang disimpan di basis data dapat berasal dari dalam perusahaan atau luar perusahaan. Semakin berkembangnya teknologi saat ini data semakin banyak macamnya seperti, data angka, huruf, gambar, *symbol*, gerakan, warna, suhu, bahkan data berbagai keadaan di lingkungan yang dapat dicatat dalam komputer dan diolah menjadi informasi.

6. Pengendalian

Pengendalian akan berfungsi menjamin sebuah sistem akan bekerja dengan baik. Misalnya penggunaan *password* dalam sebuah *software* akuntansi agar tidak semua orang dapat mengakses laporan keuangan perusahaan. Hanya orang-orang yang mempunyai *password* saja yang dapat mengaksesnya.

2.1.3. Manfaat Sistem Informasi

Menurut Setiawan (2021), manfaat sistem informasi yaitu sebagai berikut:

1. Mempercepat aksesibilitas informasi yang dimuat secara akurat dan tepat waktu untuk pengguna tanpa melalui perantara sistem informasi. Menjamin kualitas dan kemampuan penggunaan sistem informasi.
2. Mengantisipasi dan paham atas akibat ekonomis dari suatu sistem informasi serta teknologi terbaru.
3. Menjamin suatu perencanaan secara efektif.
4. Melakukan identifikasi kebutuhan pendamping sistem informasi.
5. Membuat ketetapan atas investasi yang mendukung sistem informasi.
6. Melakukan perbaikan kinerja selama sistem dikembangkan dan diperbaiki.
7. Memproses semua transaksi, melakukan pengurangan biaya dan menghasilkan keuntungan.

2.2 Penjualan

2.2.1 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan salah satu fungsi pemasaran yang sangat penting dan menentukan bagi perusahaan dalam mencapai tujuan perusahaan yaitu memperoleh laba untuk menjaga kelangsungan hidup perusahaan (Setiawan, 2024).

Penjualan bisa diartikan dengan proses pemenuhan kebutuhan penjual dan pembeli baik secara tunai maupun kredit.

Hal ini menjadi salah satu tolak ukur apakah bisnis bisa berjalan lancar atau tidak. 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 (Ramadhanto et al., 2022).

2.2.2 Jenis-Jenis Penjualan

Ada beberapa jenis transaksi penjualan menurut (Swastha, 2010) adalah sebagai berikut :

1. Penjualan secara tunai, yaitu penjualan yang bersifat *cash & carry*, pada umumnya terjadi secara kontan. Dapat pula terjadi pembayaran selama satu bulan juga dianggap kontan atau tunai.
2. Penjualan secara kredit, yaitu penjualan dengan adanya tenggang waktu pembayaran di atas 1 (satu) bulan.
3. Penjualan secara tender, yaitu penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur tender untuk memenuhi permintaan pihak pembeli yang membuka tender tersebut. Untuk memenangkan tender selain harus melalui berbagai prosedur yaitu pemenuhan dokumen tender yang berupa jaminan tender (*bid bond*), juga harus bersaing dengan pihak lainnya.
4. Penjualan *ekspor*, yaitu penjualan yang dilaksanakan dengan pembeli pihak luar negeri yang mengimpor barang dari suatu

badan usaha dalam negeri. Biasanya penjualan macam ini memanfaatkan prosedur *Letter of Credit (L/C)*.

5. Penjualan secara konsinyasi, yaitu penjualan yang dilakukan dengan menjual barang secara “titipan” kepada pembeli yang juga sebagai penjual. Apabila barang tersebut tidak laku, maka akan kembali kepada penjual (pemilik barang).
6. Penjualan secara grosir, yaitu penjualan yang tidak langsung kepada pembeli, akan tetapi melalui pedagang perantara. Grosir berfungsi menjadi perantara antara pabrik dengan importir dengan pedagang atau toko eceran.

2.2.3 Dokumen-Dokumen Penjualan

Menurut (Swastha, 2010) menyebutkan dokumen-dokumen penjualan antara lain sebagai berikut :

1. Order Penjualan Barang (*Sales Order*) merupakan penghubung antara beragam fungsi yang diperlukan untuk memproses langganan dengan menyiapkan peranan penjualan.
2. Nota Penjualan Barang merupakan catatan atau bukti transaksi penjualan barang yang telah dilakukan oleh pihak perusahaan, dan sebagai dokumen bagi pelanggan.
3. Perintah Penyerahan Barang (*Delivery Order*) merupakan suatu bukti dalam pengiriman barang untuk diserahkan kepada pelanggan setelah adanya pencocokan rangkap slip.

4. Surat Pengiriman Barang (*Shipping slip*) merupakan dokumen yang berfungsi sebagai surat perintah penyerahan barang kepada pembawa surat tersebut, yang ditujukan kepada bagian yang menyimpan barang (bagian gudang) milik perusahaan.
5. Jurnal Penjualan (*Sales Jurnal*) jurnal ini digunakan untuk mencatat transaksi penjualan, baik penjualan kredit maupun penjualan tunai. Dari jurnal penjualan ini, manajemen akan memperoleh informasi mengenai semua jenis transaksi penjualan selama periode tertentu.

2.3 Sistem Informasi Penjualan

2.3.1 Pengertian Sistem Informasi Penjualan

Sistem informasi penjualan merupakan sebuah prosedur yang melaksanakan, mencatat, mengkalkulasi, membuat dokumen, dan informasi penjualan untuk keperluan manajemen dan bagian lain yang berkepentingan dalam bidang penjualan, dari mulainya order penjualan hingga transaksi dilaksanakan. Sistem informasi penjualan merupakan sub sistem informasi bisnis, sub sistem bisnis lainnya bisa merupakan, pemasaran, sumber daya manusia, keuangan akuntansi dan manufaktur produksi. Bisa disebut sebuah sistem yang memproses data dan transaksi dari keseluruhan kegiatan usaha yang terdiri dari penjualan barang atau jasa agar dapat mencapai tujuan organisasi (Selay et al., 2023).

2.3.2 Manfaat Sistem Informasi Penjualan

Sistem Informasi Penjualan ini sangat membantu kita dalam membantu sebuah bisnis yang kita jalani. Menurut (Selay et al., 2023) berikut beberapa manfaat sistem informasi penjualan yaitu :

1. Merancang Rencana Penjualan

Disini kita akan dibantu untuk membuat sebuah rancangan rencana dalam membangun sebuah bisnis penjualan, dimana kita akan memulainya dari awal dan akan mengakhiri dengan baik dan seperti apakah rencana penjualan produk tersebut selanjutnya.

2. Membuat Laporan

Dalam hal ini kita akan membuat sebuah laporan yang berisi tentang informasi tentang penjualan tersebut dapat berupa hasil penjualan, stok barang, pemasukan, pengeluaran, pendapatan, dan orderan.

3. Menghitung Pemasukan dan Pengeluaran

Ini dapat membantu kita dalam mengetahui berapa pemasukan dan pengeluaran yang kita dapatkan dihari tersebut atau dihari sebelum-sebelumnya.

4. Memudahkan Pengelolaan Stok Bahan Baku atau Produk

Dengan demikian bisa dengan mudah menentukan kapan harus *restock* bahan baku dan harga dasarnya secara akurat. Mengelola bahan baku atau produk pun menjadi mudah karena Anda tidak

perlu lagi ribet memikirkan bagaimana cara manajemen stok secara efektif, atau melakukan pengecekan ke gudang setiap hari hanya untuk mengetahui persediaan barang.

5. Analisis Hasil Penjualan Jadi Lebih Mudah

Membantu mulai dari mengatur aktivitas dan melihat kinerja karyawan, ketersediaan stok bahan baku atau produk, melacak pembayaran hingga memproyeksikan keuntungan. Di sisi lain, Anda dapat terbantu untuk mengambil keputusan tentang rencana selanjutnya yang harus diterapkan supaya bisnis Anda bisa menghasilkan keuntungan yang lebih besar.

6. Meningkatkan Keuntungan

Untuk meningkatkan keuntungan, dengan memberikan laporan penjualan yang akurat dan data-data nyata seperti produk yang paling laku terjual, waktu tersibuk di toko, dan lainnya. Dengan mengetahui bagaimana penjualan dan kondisi toko, kalian dapat dengan mudah mengambil keputusan dan membuat strategi pemasaran yang lebih efektif untuk meningkatkan keuntungan.

2.4 Sistem Inforamsi Penjualan Menggunakan *Microsfot Excel Macro Visual Basic For Application (VBA)*

2.4.1 Pengertian *Microsfot Excel Macro Visual Basic For Application (VBA)*

Menurut Siregar (2019), *Macro Excel* merupakan pengembangan pemrograman *Visual Basic* yang digunakan dalam aplikasi *Microsoft Office*, termasuk *Microsoft Excel*. Berbeda dengan *Visual Basic*, kode pemrograman yang dibuat menggunakan *Macro* hanya dapat dibangun pada program *Excel*. Sedangkan menurut Yudhy Wicaksono (2020), “*Visual Basic for Application (VBA)* atau biasa dikenal dengan istilah *Macro*, merupakan pengembangan bahasa pemrograman *Visual Basic* yang diterapkan dalam program *Excel*”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dijabarkan pada paragraf sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa *Macro Excel* merupakan pengembangan pemrograman *Visual Basic* yang diterapkan dalam aplikasi *Microsoft Office*, termasuk *Excel*. *Macro Excel* memiliki format file yang berbeda dengan excel biasa. Jika excel biasa berformat *.XLSX*, maka *Makro Excel* berformat *.XLSM*. Ketika program *Makro Excel* disimpan dalam format *.XLSX* maka perintah maupun *Makro* yang disimpan tidak akan berfungsi.

Dari penjelasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pengertian *Macro Microsoft Excel VBA* yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebuah sistem yang akan menjadi media perancangan untuk membuat sistem penjualan pada Flea Store Jims Honey Slawi. Sistem penjualan ini digunakan untuk mempermudah pekerjaan supaya menjadi efektif dan efisien dalam proses transaksi

penjualan. Perintah yang terdapat dalam *Macro Excel* yang terdiri dari:

1. *Input Box*, digunakan untuk memasukkan informasi tertentu ke dalam suatu sel atau suatu variabel, dan tampilannya hanya dapat dimunculkan satu persatu.
2. *User Form*, digunakan untuk membuat dan mendesain fitur yang berupa kotak dialog agar para pemakai dapat berinteraksi melalui tampilan fitur.
3. *Properties*, berfungsi untuk menampilkan berbagai macam *property* yang melekat pada sebuah objek.
4. *MsgBox* (pesan, tombol, judul, bantuan, konteks) digunakan untuk menampilkan pesan pilihan pada *user* untuk melanjutkan atau membatalkan proses, menampilkan pesan terjadinya kesalahan pada program, serta menampilkan pesan sudah selesainya suatu program dan menampilkan pesan setuju atau tidaknya data untuk dihapus.
5. *Data Filter*, digunakan untuk memposting atau menjabarkan data sesuai dengan kriteria yang telah dimasukkan atau diperintahkan.
6. *Range ("sel").Select*, maksudnya untuk memilih sel.
7. *Range ("sheet").Select*, maksudnya perintah untuk memilih sel yang aktif.
8. *Active*, maksudnya mengaktifkan suatu objek.

9. *Active Offset(1,0).Select*, maksudnya adalah turun satu baris pada kolom yang sama.
10. *Active Offset(0,1).Select*, maksudnya adalah berpindah satu kolom ke kanan.
11. *Select*, memilih suatu objek.
12. *Selection.end(xlDown).Select*, untuk pengisian kebawah akhir data.
13. *Hide*, maksudnya untuk menyembunyikan objek.
14. *Show*, maksudnya untuk menampilkan objek.

2.4.2 Software Development Life Cycle (SDLC)

Software Development Life Cycle (SDLC) adalah proses sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan dan memelihara perangkat lunak. Pendekatan ini mencakup serangkaian tahapan yang harus dilalui mulai dari perencanaan hingga pemeliharaan. Setiap tahap memiliki tujuan dan aktivitas yang berbeda (Kantinit, 2023).

Menurut (Feradhita, 2021), secara garis besar terdapat beberapa tahapan *SDLC* yang perlu Anda lakukan yaitu :

1. *Planning*

Planning adalah tahap perencanaan dimana tim akan mengidentifikasi dan menentukan *scope* atau ruang lingkup yang perlu dilakukan dalam proses pengembangan proyek. Pada tahap

ini, tim juga akan mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan dalam proses pengembangan *software* dari para pemangku kepentingan. Setelah itu, tim akan merencanakan struktur *tim*, *time frame*, *budget*, *security*, dan berbagai faktor penting lain yang dibutuhkan untuk pengembangan *software*.

2. *Analysis*

Tahapan *SDLC* yang selanjutnya adalah proses analisis. Pada tahap ini, tim akan menganalisis kebutuhan fungsional sistem. Jadi, tim akan melakukan analisis untuk mengetahui apa masalah bisnis, apa target yang ingin dicapai, apa tujuan utama dari pengembangan *software* tersebut, apa fungsi dari *software* yang akan dikembangkan, dan lain-lain. Analisa ini diperlukan dalam tahapan *SDLC* agar produk nantinya akan memiliki hasil akhir yang sesuai dengan ekspektasi klien.

3. *Design*

Berdasarkan *requirement* yang telah ditentukan sebelumnya, maka tim akan membuat rencana desain atau spesifikasi desain. Rincian desain tersebut kemudian akan dibahas dengan para pemangku kepentingan. Tim akan menjelaskan dengan berbagai parameter seperti risiko, teknologi yang akan digunakan, kapabilitas tim, kendala proyek, waktu dan anggaran. Setelah itu,

pemangku kepentingan akan meninjau kembali desain tersebut dan menawarkan umpan balik dan saran.

4. *Development*

Dalam fase ini, proses pengembangan *software* dimulai. Jadi, tim pengembang akan mulai membangun seluruh sistem dengan menulis kode menggunakan bahasa pemrograman yang dipilih. Tahapan *SDLC* ini dapat dikatakan sebagai fase terpanjang dari proses pengembangan *software*.

5. *Testing*

Tahapan *SDLC* ini akan melibatkan para *software Quality Assurance (QA)* untuk melakukan pengujian pada sistem dan menilai apakah *software* dapat bekerja sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan. Tim *QA* akan menguji semua area *software* untuk memastikan bahwa sistem terbebas dari cacat, *error*, ataupun *bug*. Jika ternyata masalah ditemukan di dalam *software* yang dikembangkan, maka tim *QA* akan menginformasikannya dengan tim pengembang agar perbaikan dapat segera dilakukan. Proses ini berlanjut hingga *software* benar-benar terbebas dari *bug*, bekerja stabil, dan berfungsi sesuai harapan.

6. *Implementation dan Release*

Setelah fase pengujian perangkat lunak selesai dan tidak ada bug yang tersisa pada sistem, maka tahap implementasi dapat

dimulai. Tahap ini biasanya juga disebut sebagai tahap *deployment*. Tujuan dari tahap ini adalah untuk men-*deploy* perangkat lunak ke lingkungan produksi sehingga *users* dapat mulai menggunakannya.

7. *Maintenance*

Tahapan *SDLC* yang terakhir adalah proses *maintenance* atau pemeliharaan *software*. Di tahap ini, tim akan melakukan pemeliharaan sistem dan rutin melakukan pembaruan agar kinerja *software* tetap dapat optimal.

2.4.3 *Unified Modelling Language (UML)*

UML (Unified Modelling Language) adalah suatu metode pemodelan dengan cara *visual* yang dipakai sebagai alat atau sarana perancangan suatu sistem yang berorientasi objek sebagaimana dikenal juga dengan sebutan OOP. *UML* juga telah digunakan sebagai standar visualisasi, perancangan, pendokumentasian sistem, hingga penyusunan suatu *blueprint* (Sutiono, 2022).

UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis *UML* adalah *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*.

2.4.4 Pengujian *Blackbox*

Black Box testing adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji kode atau sisi internal programnya. Hanya sisi fungsi, antarmuka, dan alurnya saja yang diuji tanpa menyentuh kode atau *script* dari perangkat lunak. Hal ini tentunya berlainan dengan *White Box testing* yang menguji perangkat lunak dari sisi internalnya, termasuk dari kode-kode perintahnya. Sehingga *Black Box* bukanlah alternatif dari *White Box*, namun justru pelengkap untuk mengungkap kesalahan yang mungkin tidak dapat diketahui melalui *White Box Testing* (Thabroni, 2022).

Menurut (Mustaqbal et al, 2015) bahwa *black box testing* befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program. Sehingga dapat disimpulkan *Black Box Testing* memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

1. Menemukan fungsi-fungsi yang salah atau hilang di dalam suatu *software*.
2. Mencari kesalahan *interface* yang terjadi pada saat *software* dijalankan.
3. Untuk mengetahui kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal* di dalam suatu aplikasi.
4. Menguji kinerja dari *software* tersebut.

5. Menginisialisasikan dan mencari kesalahan dari terminasi *software* itu sendiri.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diambil sebagai bahan acuan peneliti dalam melakukan penelitian. Diantaranya adalah hasil penelitian yang terkait dengan “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan *Microsoft Excel VBA*” sebagai bahan perbandingan dan bahan acuan dalam penelitian ini.

Tabel 1 Penelitian Terdahulu

| No. | Judul Penelitian | Metode Penelitian | Hasil Penelitian |
|-----|--|---------------------------------|---|
| 1. | Musa (2020) “Rancangan Sistem Informasi Penjualan Pada River Side Store Samarinda Menggunakan Macro Microsoft Excel” | Metode Campuran (Mixed Methods) | Riverside Store Samarinda adalah salah satu pelaku UMKM dalam menjalankan usahanya masih menggunakan cara manual, yaitu dengan mencatat transaksi harian belum menggunakan komputer. Hal ini mengakibatkan lambatnya dalam perhitungan laba atas penjualan, sehingga menghambat dalam pengambilan keputusan. Agar proses pencatatan data transaksi di dapat |

| | | | |
|-----------|------------------|------------------------------|---|
| | | | bekerja dengan baik, maka diperlukan suatu rancangan sistem informasi yang merupakan kombinasi teratur dari brain, hardware, software dan jaringan komunikasi. |
| 2. | Anggraini (2018) | Metode Deskriptif Kualitatif | Sistem informasi akuntansi penjualan tunai pada Toko Hijau masih menggunakan sistem manual dan tergolong sederhana. Sistem yang masih manual tersebut berakibat pada informasi yang dihasilkan oleh sistem lama belum memenuhi kebutuhan informasi pada Toko Hijau. |
| 3. | Juniarti (2019) | Metode Deskriptif Kualitatif | Struktur organisasi yang ada kurang menjamin pengendalian internal yang baik, dokumen yang digunakan masih kurang mencukupi dan masih dibuat secara manual di Microsoft Excel, terdapat prosedur penjualan yang belum dijalankan dengan baik. |
| 4. | Ermawati (2020) | Metode Deskriptif | Toko Trijaya memperoleh pendapatan utama dari aktivitas penjualan secara |

| | |
|---|--|
| <p>sistem penjualan Kualitatif pada toko Trijaya berbasis Microsoft Excel Visual Basic for Application (VBA) macro”</p> | <p>tunai. Tok Trijaya saat ini masih menerapkan sistem penjualan tidak efektif dan memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut di antaranya dalam hal pencatatan dan pengelolaan barang dagang yang kesulitan untuk mengetahui stok yang tersedia di toko.</p> |
| <p>5. Yefi (2023) Metode “Perancangan Deskriptif Sistem Informasi Kualitatif Akuntansi Penjualan Tunai Pada UMKM Depot Kayu Vanay Sukses Mandiri”</p> | <p>Saat ini, UMKM Depot Kayu Vanay Sukses Mandiri masih menggunakan pencatatan penjualan secara manual yang hanya mengandalkan buku sebagai alat pencatatan. Mereka belum menerapkan sistem informasi akuntansi, dan tidak memiliki karyawan khusus yang bertanggung jawab atas laporan keuangan. Kondisi ini dianggap tidak efektif karena pencatatan hanya terbatas pada faktur yang dikeluarkan dan tidak berkelanjutan dalam jangka panjang.</p> |

Sumber: Penelitian terdahulu (2024)