

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **II.1. Pengertian Sistem**

Kata sistem mempunyai beberapa pengertian. Tergantung dari sudut pandang mana kata tersebut didefinisikan. Secara garis besar ada dua kelompok pendekatan, yaitu:

1. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau kelompoknya, yang dalam hal ini sistem itu didefinisikan sebagai “suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu aturan tertentu”.
2. Pendekatan sistem sebagai jaringan kerja dari prosedur, yang lebih menekankan urutan operasi di dalam sistem. Prosedur didefinisikan oleh Richard F. Neushl sebagai “urutan operasi kerja (tulis-menulis), yang biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi bisnis yang terjadi”

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai “sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”. Dengan demikian di dalam suatu sistem, komponen-komponen ini tidak dapat berdiri sendiri-sendiri, tetapi sebaliknya, saling berhubungan hingga membentuk satu

kesatuan sehingga tujuan system itu dapat tercapai.(Kusrini & Andi Koniyo; 2007 : 4).

## **II.2. Pengertian Infomasi**

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Data belum memiliki nilai sedangkan informasi sudah memiliki nilai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar disbanding biaya untuk mendapatkannya. (Kusrini & Andi Koniyo; 2007 : 7-8).

### **II.2.1. Kualitas Informasi**

Informasi yang berkualitas memiliki 3 kriteria, yaitu:

1. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan, tidak biasa ataupun menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi itu harus dapat dengan jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Di dalam pengambilan keputusan, informasi yang sudah usang tidak lagi bernilai. Bila informasi datang terlambat sehingga pengambilan keputusan terlambat dilakukan, hal itu dapat berakibat fatal bagi perusahaan.
3. Relevan, berarti informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas dengan informasi tersebut. Informasi harus bermanfaat bagi pemakainya. Di samping karakteristik, nilai informasi juga ikut menentukan kualitasnya. Nilai informasi ditentukan oleh dua hal,

yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya.

### **II.3. Pengertian Sistem Informasi**

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Definisi umum sistem informasi adalah: “Sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.”

Menurut Robert A. Litch dan K. Roscoe Bavis (2007:8) “Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.”

#### **II.3.1. Fungsi Sistem Informasi**

Setiap organisasi menggunakan komputer untuk memproses data transaksi memiliki fungsi sistem informasi. Fungsi sistem informasi bertanggung jawab untuk pengolahan data (DP). Pengolahan data merupakan aplikasi sistem informasi akuntansi yang fundamental dalam setiap organisasi. Fungsi sistem informasi dalam organisasi telah berevolusi mulai dari struktur organisasi sederhana yang terdiri dari beberapa orang saja sampai struktur yang kompleks yang meliputi banyak spesialis yang bermutu.

### **II.3.2 Komponen Sistem Informasi**

Dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen sebagai berikut:

1. Perangkat keras (*hardware*), mencakup berbagai peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. Perangkat lunak (*software*) atau program, yaitu sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
3. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
4. Orang, yaitu semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan dan penggunaan keluaran sistem informasi.
5. Basis data(*database*), yaitu sekumpulan table, hubungan dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. jaringan komputer dan komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resource*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

### **II.4. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi (SIA)**

Sistem informasi akuntansi merupakan sebuah sistem informasi yang mengubah data transaksi bisnis menjadi informasi keuangan yang berguna bagi pemakainya. (Kusrini & Andi Koniyo; 2007 : 10).

Menurut George H. Bodnar & William S. Hopwood (2003 : 29) “Sistem informasi akuntansi adalah kumpulan sumber daya yang dirancang untuk

menstransformasikan data menjadi informasi. Informasi ini dikomunikasikan ke berbagai pengambil keputusan”.

Beberapa pengertian lain mengenai akuntansi, yaitu:

“Akuntansi adalah suatu sistem yang mengukur aktivitas-aktivitas bisnis, memroses informasi tersebut ke dalam bentuk laporan dan menkomunikasikannya kepada para pengambil keputusan.” (2007: 16).

“Akuntansi adalah suatu proses pencatatan, penggolongan, peringkasan dan pelaporan atas transaksi keuangan perusahaan serta implementasinya.” (2007: 16).

“Akuntansi adalah system informasi yang menghasilkan laporan kepada pihak-pihak yang berkepentingan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi suatu badan usaha”. (Rudianto; 2010 : 9).

“Akuntansi adalah aktivitas mengumpulkan, menganalisis, menyajikan dalam bentuk angka, mengklasifikasikan, mencatat, meringkas, dan melaporkan aktivitas/transaksi suatu badan usaha dalam bentuk informasi keuangan”. (Rudianto; 2010 : 10).

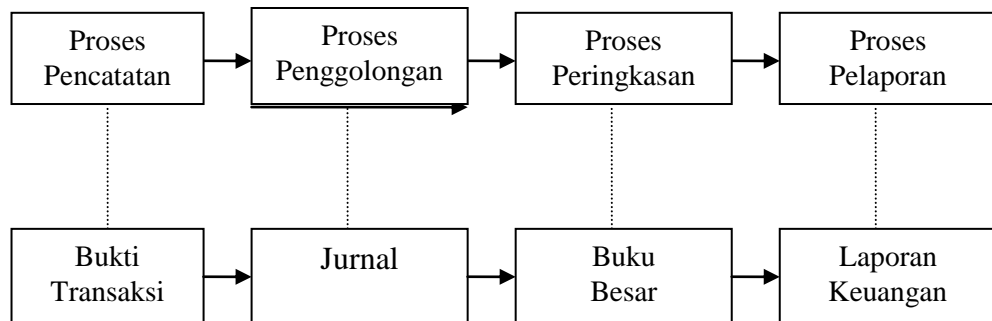
Tujuan dari sistem informasi akuntansi adalah:

1. Mendukung operasi sehari-hari.
2. Mendukung pengambilan keputusan manajemen.
3. Memenuhi kewajiban yang berhubungan dengan pertanggungjawaban.

Komponen-komponen yang terdapat dalam sistem informasi akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Orang-orang yang mengoperasikan sistem tersebut.

2. Prosedur-prosedur, baik manual maupun yang terotomatisasi, yang dilibatkan dalam pengumpulan, pemrosesan dan penyimpanan data aktivitas-aktivitas organisasi.
3. data tentang proses-proses bisnis.
4. Software yang dipakai untuk memproses data organisasi.
5. Infrastruktur teknologi informasi.



**Gambar II.1 : Proses Akuntansi**

**Sumber : (Kusrini & Andi Koniyo; 2007 : 18).**

## **II.5. Laporan Arus Kas**

Laporan ini menggambarkan perputaran uang (kas dan bank) selama periode tertentu, misalnya bulanan atau tahunan. (Drs. Darsono dan Ashari; 2005 : 22).

Kas adalah alat pembayaran yang dimiliki koperasi dan siap digunakan untuk investasi maupun menjalankan operasi koperasi setiap saat dibutuhkan. Karena itu, kas mencakup semua alat pembayaran yang dimiliki koperasi yang disimpan dalam koperasi maupun di bank dan siap dipergunakan. (Rudianto; 2010 : 136).

Menurut Rudianto (2010 : 136) "Laporan arus kas adalah suatu laporan tentang arus penerimaan dan pengeluaran kas koperasi selama suatu periode tertentu, beserta penjelasan tentang sumber-sumber penerimaan dan pengeluaran kas tersebut".

Laporan arus kas terdiri atas:

#### **II.5.1. Kas dari /untuk Kegiatan Operasional**

Kas dari/untuk kegiatan operasional adalah kas yang diperoleh dari penjualan, penerimaan piutang dan untuk pembayaran hutang usaha, pembelian barang, dan biaya lainnya.

Aktivitas operasi adalah aktivitas pendapatan utama perusahaan dan aktivitas lain yang bukan merupakan aktivitas investasi dan aktivitas pendanaan. Jumlah arus kas yang berasal dari aktivitas operasi merupakan indikator yang menentukan apakah dari operasi perusahaan dapat menghasilkan arus kas yang cukup untuk melunasi pinjaman, memelihara kemampuan operasi perusahaan, membayar dividen dan melakukan investasi baru tanpa mengandalkan pada sumber pendanaan dari luar.

#### **II.5.2. Kas dari /untuk Kegiatan Investasi**

Kas dari/untuk Kegiatan Investasi adalah kas dari penjualan aktiva tetap dan untuk pembelian aktiva tetap atau investasi pada saham atau obligasi.

Aktivitas investasi adalah perolehan dan pelepasan aktiva jangka panjang serta investasi lain yang tidak termasuk setara kas. Arus kas dari aktivitas investasi mencerminkan penerimaan dan pengeluaran kas sehubungan dengan

sumber daya yang bertujuan untuk menghasilkan pendapatan arus kas masa depan.

### **II.5.3. Kas dari /untuk Kegiatan Pendanaan**

Kas dari /untuk Kegiatan Pendanaan adalah kas berasal dari setoran modal, hutang jangka panjang/bank, laba ditahan yang dikonversi ke dalam modal dan untuk pengembalian modal, membayar deviden, membayar pokok hutang bank.

Aktivitas pendanaan adalah aktivitas yang mengakibatkan perubahan dalam jumlah serta komposisi modal dan pinjaman perusahaan.

### **II.5.4. Laporan Perubahan Ekuitas**

Laporan perubahan ekuitas menjelaskan perubahan modal, laba ditahan, agio/disagio. Laporan ini menggambarkan saldo dan perubahan hak si pemilik yang melekat pada perusahaan. Istilah ditahan sering berkonotasi negatif, dalam hal ini artinya masih belum dibagi.

### **II.5.5. Catatan atas Laporan Keuangan**

Isi dari catatan ini adalah penjelasan umum tentang perusahaan, kebijakan akuntansi yang dianut, dan penjelasan tiap-tiap akun neraca dan laba rugi.

Sebagai pihak yang menanamkan dana pada perusahaan, kreditor, dan investor berkepentingan terhadap kemampuan perusahaan dalam membayar kewajibannya. Salah satu indikator kemampuan dalam membayar kewajiban adalah likuiditas. Perusahaan yang likuid berarti mempunyai kemampuan dalam membayar kewajiban dalam jangka pendek. Salah satu indikator yang berguna dalam menilai likuiditas perusahaan adalah arus kas perusahaan yang ditunjukkan pada laporan arus kas. Laporan arus kas memuat informasi sumber dan



penggunaan kas perusahaan selama satu periode tertentu. (Drs. Darsono dan Ashari; 2005 : 89-90).

Laporan arus kas adalah ringkasan penerimaan dan pengeluaran kas dari satu kesatuan bisnis untuk suatu periode tertentu. (Kusrini & Andi Koniyo; 2007: 38).

<b>PT. MULTI GUNA</b>		
<b>Laporan Arus Kas</b>		
Untuk Tahun yang Berakhir tanggal 31 Desember 2006		
<b>Arus Kas dari Kegiatan Operasional</b>		
Kas masuk dari penjualan/pelanggan	Rp. 4.000.000	
Kas keluar		
Pembayaran tenaga kerja	(Rp. 100.000)	
Pembayaran kepada pemasok	(Rp. 150.000)	
Pembayaran biaya operasi	(Rp. 200.000)	
Arus kas masuk (keluar) bersih dari keg. Operasi		Rp. 3.550.000
<b>Arus Kas dari Kegiatan Investasi</b>		
Arus kas masuk		
Diterima dari penjualan aktiva	Rp. 1.500.000	
Arus kas keluar		
Dibayar untuk pembelian aktiva	(Rp. 300.000)	
Arus kas masuk (keluar) bersih dari investasi		Rp. 1.200.000
<b>Arus Kas dari Kegiatan Pembiayaan</b>		
Arus kas masuk		
	Rp. 0	
Arus kas keluar		
Dibayar pokok hutang jangka panjang	(Rp. 1.000.000)	
Dibayar dividen	(Rp. 500.000)	
Arus kas masuk (keluar) dari keg. Pembiayaan		(Rp. 1.500.000)
<b>Saldo Awal dan Akhir</b>		
Kenaikan (penurunan) kas periode ini		Rp. 3.250.000
Saldo kas awal periode		Rp. 1.750.000
Saldo kas akhir periode		<u><u>Rp. 5.000.000</u></u>

**Gambar II.2 : Laporan Arus Kas**

**Sumber : (Kusrini & Andi Koniyo; 2007 : 41).**

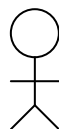
## II.6. UML (Unified Modelling Language)

UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain. (Munawar, 2005 :17)

UML menyediakan standar pada notasi dan diagram yang bisa digunakan untuk memodelkan suatu sistem. Berikut ini adalah notasi yang ada pada UML, yaitu sebagai berikut :

### 1) *Actor*

*Actor* adalah sebuah peran yang biasa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.



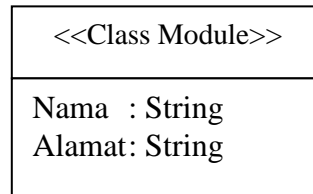
**Gambar II.3 : Notasi Actor**

**Sumber : Munawar (2005 : 63)**

### 2) *Class*

*Class*, dalam notasi UML digambarkan dengan kotak. Nama class menggunakan huruf besar di awal kalimatnya dan diletakkan di atas kotak. Bila class mempunyai nama yang terdiri dari 2 suku kata atau

lebih, maka semua suku kata digabungkan tanpa spasi dengan huruf awal tiap suku kata menggunakan huruf besar.

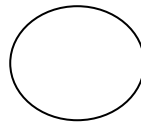


**Gambar II.4 : Notasi Class**

**Sumber : Munawar (2005 : 35)**

### 3) *Interface*

*Interface* adalah satu set operation yang dihadirkan oleh sebuah class untuk class lainnya.

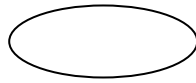


**Gambar II.5 : Notasi Interface**

**Sumber : Munawar (2005 : 120)**

### 4) *Use Case*

*Use Case* menjelaskan urutan kegiatan yang dilakukan *actor* dan sistem untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Walaupun menjelaskan kegiatan namun *use case* hanya menjelaskan apa yang dilakukan oleh *actor* dan sistem, bukan bagaimana *actor* dan sistem melakukan kegiatan tersebut.

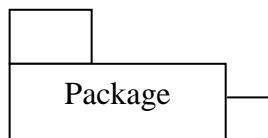


**Gambar II.6 : Notasi Use Case**

**Sumber : Julius Hermawan (2004 : 14)**

5) *Package*

*Package* adalah pengelompokan konstruksi yang memungkinkan untuk mengambil konstruksi tersebut di UML dan mengelompokkan elemen-elemen tersebut secara bersama-sama menjadi level yang lebih tinggi.

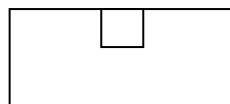


**Gambar II.7 : Notasi Package**

**Sumber : Munawar (2005 : 129)**

6) *Note*

*Note* digunakan untuk memberikan keterangan dan komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.

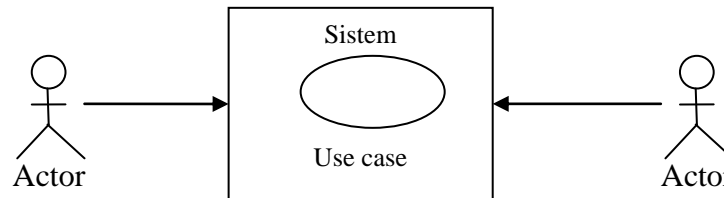


**Gambar II.8 : Notasi Note**

**Sumber : Julius Hermawan (2004 : 14)**

### 7) *Use Case Diagram*

*Use case* adalah konstruksi untuk mendeskripsikan bagaimana system akan terlihat di mata pengguna potensial. Use case terdiri dari sekumulan scenario yang dilakukan oleh seorang actor (orang, perangkat keras, urutan waktu atau system yang lain). Sedangkan use case diagram memfasilitasi komunikasi diantara analis dan pengguna serta diantara analis dan klien.

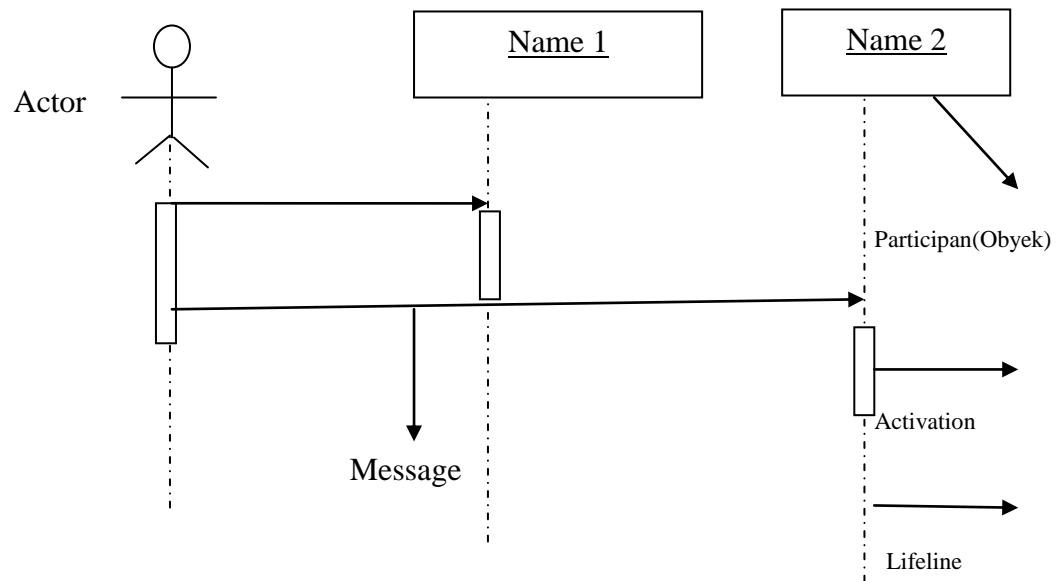


**Gambar II.9 : Notasi Realization**

**Sumber : Munawar (2005 : 71)**

### 8) *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* adalah grafik dua dimensi dimana objek ditunjukkan dalam dimensi horizontal sedangkan lifeline ditunjukkan dalam dimensi vertical. Urutan message ditunjukkan dari atas ke bawah. Biasanya sequence diagram dibuat untuk setiap use case.

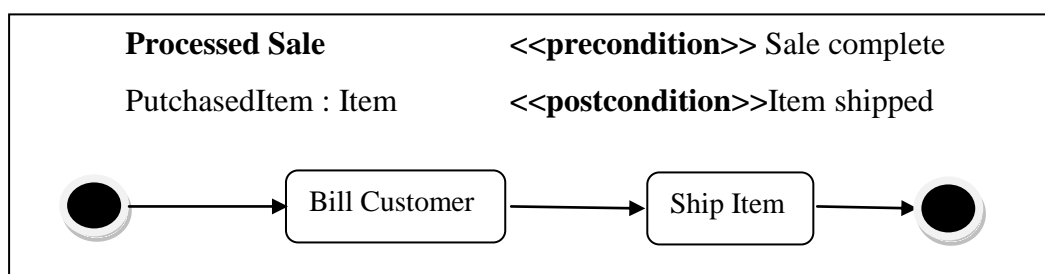


**Gambar II.10 : Squence Diagram**

**Sumber : Munawar (2005 : 89)**

#### 9) Activity Diagram

*Activity diagram* adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu system. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu system dan member tekanan pada aliran kendali antar objek. Adapun aktivitas diagram dapat dilihat pada gambar II.11:



**Gambar II.11 : Activity Diagram**

**Sumber : Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati (2011 : 147)**

## II.7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada dasarnya ERD (Entity Relationship Diagram) adalah sebuah diagram yang secara konseptual diagram DFD di atas. ERD digunakan untuk melakukan permodelan terhadap struktur data dan hubungannya. Penggunaan ERD ini dilakukan untuk mengurangi tingkat kerumitan penyusunan sebuah database yang baik.

Entity dapat berarti sebuah obyek yang dapat dibedakan dengan obyek lainnya. Obyek tersebut dapat memiliki komponen-komponen data (atribut atau field) yang membuatnya dapat dibedakan dari obyek yang lain. Dalam dunia database entity memiliki atribut yang menjelaskan karakteristik dari entity tersebut. Ada dua macam atribut yang dikenal dalam entity yaitu atribut yang berperan sebagai kunci primer dan atribut deskriptif. (Andi; 2010 : 30)

## II.8. Sistem Visual Basic 2008

Visual Basic merupakan salah satu bahasa pemrograman yang andal dan banyak digunakan oleh pengembang untuk membangun berbagai macam aplikasi Windows. Visual Basic 2008 atau Visual Basic 9 adalah versi terbaru yang telah diluncurkan oleh Microsoft bersama C#, visual C++, dan Visual Web Developer dalam satu paket Visual Studio 2008. Visual Basic 2008 merupakan aplikasi pemrograman yang menggunakan teknologi .NET Framework. Teknologi .NET Framework merupakan komponen Windows yang terintegrasi serta mendukung pembuatan, penggunaan aplikasi, dan halaman web. Teknologi .NET Framework mempunyai 2 komponen utama, yaitu CLR (*Common Language Runtime*) dan *Class Library*. CLR digunakan untuk menjalankan aplikasi yang

berbasis .NET, sedangkan Library adalah kelas pustaka atau perintah yang digunakan untuk membangun aplikasi. (Andi, 2010:2).

## **II.9. Mengenal Database MySQL Server**

MySQL adalah salah satu software sistem manajemen database (DBMS) Structured Query Language (SQL) yang bersifat open source. SQL adalah bahasa standar untuk mengakses database dan didefinisikan dengan standar ANSI/ISO SQL. MySQL dikembangkan, disebarluaskan, dan didukung oleh MySQL AB. MySQL AB adalah perusahaan komersial yang didirikan oleh pengembang MySQL . MySQL merupakan aplikasi Relational Database Management System (RDBMS) yang dapat digunakan sebagai aplikasi client-server atau sistem embedded. (Andi, 2010:26).

MySQL mempunyai beberapa sifat yang menjadikannya sebagai salah satu software database yang banyak digunakan oleh pemakai di seluruh dunia. Sifat-sifat yang dimiliki oleh MySQL antara lain:

- MySQL merupakan DBMS (Database Management System).
- Database adalah kumpulan data yang terstruktur. Data dapat berupa daftar belanja, kumpulan gambar, atau yang lebih luas yaitu informasi jaringan perusahaan. Agar dapat menambah, mengakses, dan memroses data tersimpan pada sebuah komputer database, kita membutuhkan sistem manajemen database (DBMS) seperti MySQL Server.
- MySQL merupakan RDBMS (Relational Database Management (System)).



- Database relasional menyimpan data pada tabel-tabel yang terpisah, bukan menyimpan data dalam ruang penyimpanan yang besar. Hal ini menambah kecepatan dan fleksibilitas.
- MySQL merupakan software open source.
- Open source berarti setiap orang dapat menggunakan dan mengubah software yang bersangkutan.
- MySQL mempunyai performa yang sangat cepat, dapat dipercaya, dan mudah digunakan.
- MySQL Server sebenarnya dikembangkan untuk menangani database besar lebih cepat daripada solusi yang ada dan telah berhasil digunakan pada lingkungan produksi dengan permintaan tinggi untuk beberapa tahun terakhir.
- MySQL Server bekerja pada client-server atau pada sistem *embedded*.
- Software MySQL Server adalah sistem client-server yang terdiri atas multi-threaded SQL server yang mendukung backend berbeda, beberapa program client dan pustaka (libraries) berbeda, peralatan administrasi, dan jangkauan luas API (Application Programming Interfaces).
- MySQL mempunyai sejumlah besar software pendukung.
- Aplikasi atau bahasa kesukaan Anda sangat mungkin mendukung database MySQL Server.

Perintah-perintah SQL terbagi menjadi 2 kelompok yaitu :

1. DDL (*Data Definition Language*) adalah kumpulan perintah yang digunakan untuk membangun database atau dengan kata lain, suatu bentuk bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan struktur tabel. Di dalam DDL, SQL mempunyai empat statement yang digunakan untuk mendefinisikan database dan tabel, yaitu **Create, Alter, Drop, dan Rename**.
2. DML (*Data Manipulation Language*) adalah kumpulan statement atau perintah SQL yang digunakan untuk mengelola data pada suatu database. Terdapat beberapa perintah yang dikategorikan sebagai DML, yaitu **Insert, Select, Update, Delete, Truncate, Do, Replace, Handler, dan Load Data Infile**. Perintah-perintah tersebut berhubungan dengan data pada tabel, sehingga DML hanya digunakan setelah Anda menggunakan perintah DDL.

## II.10. Sejarah Perusahaan

Sejarah berdirinya Retail Promo diawali pada tahun 2003 dengan nama “PT. Maymoon Production yang dijalankan oleh 6 orang pemegang saham. Tahun 2004 membangun PT dengan nama PT. VISI Production sebagai Manager. Tahun 2005 sampai dengan tahun 2008 mendirikan dan sebagai owner Omega Agency & Organizer dengan 3 orang pemegang saham. Pada awal tahun 2009 mendirikan Retail Promo dengan modal sendiri, sampai sekarang didukung oleh team support IT yaitu WCMC (Wira Media Citra Management).

**Visi dan Misi CV. Retail Promo**

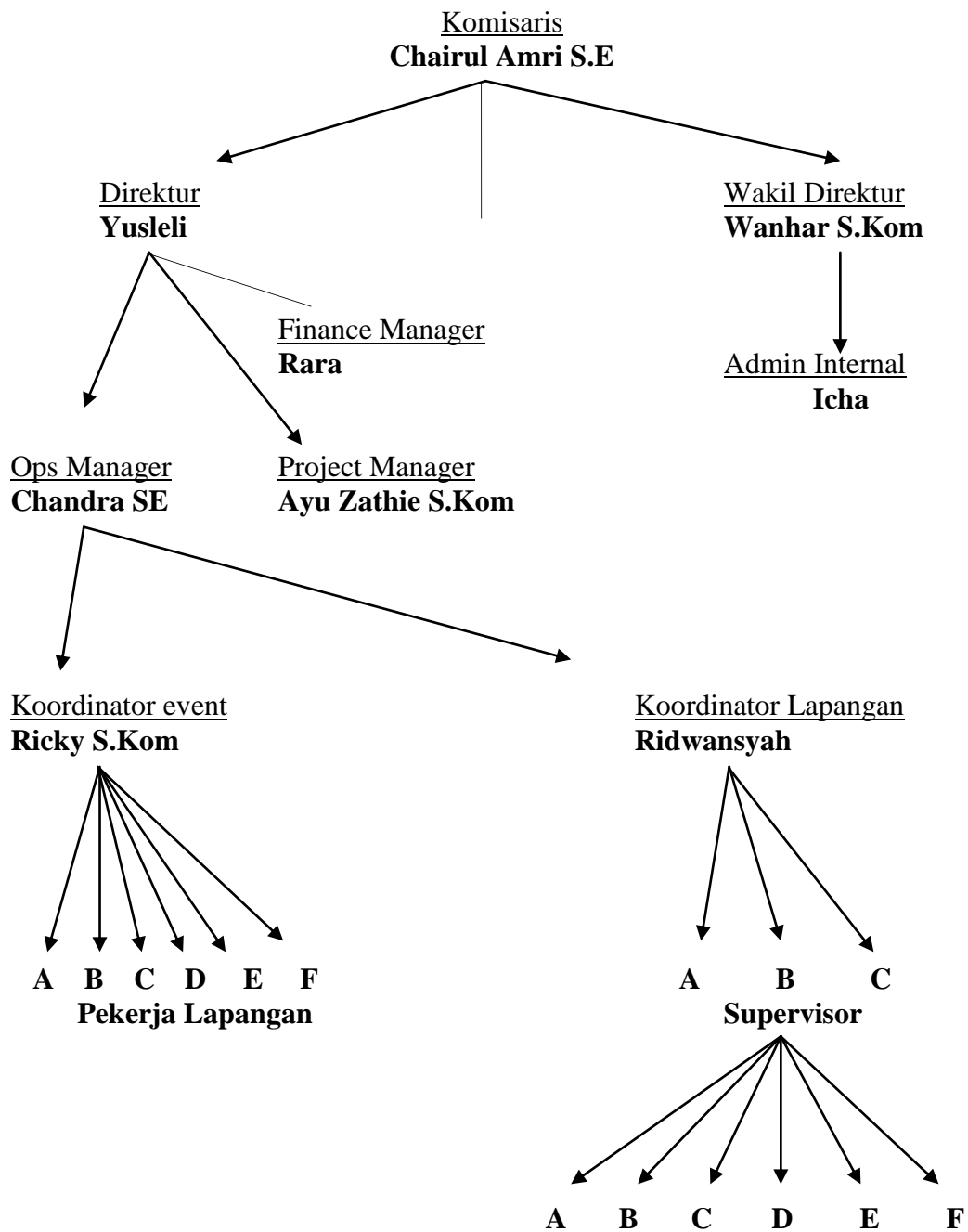
## a) Visi :

Menetapkan image sebagai Agency & Event Organizer bagi perusahaan yang akan berpromosi dengan konsep detail.

## b) Misi :

Retail Production sebagai perusahaan consultant untuk promosi bagi perusahaan.

## II.11. Struktur Organisasi



Gambar II.12 : Struktur Organisasi

Sumber : CV. Retail Promo