

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Perancangan

Menurut Al-Bahra (2005:51) yang terdapat dalam buku yang berjudul *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, menjelaskan bahwa: “perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah.” Azhar Susanto (2004:332) menjelaskan dalam buku yang berjudul *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya* yaitu: “perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis.” Berdasarkan dua definisi perancangan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu alternatif untuk memecahkan masalah dan yang telah dipilih selama tahap analisis dalam pemecahan masalah yang dihadapi perusahaan.

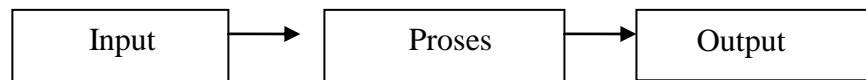
II.1.1 Data

Data berasal dari kata *datum* yang berarti fakta yang digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan. Dalam bidang komputer data dikenal sebagai simbol-simbol yang dimasukkan kedalam komputer berupa angka, huruf dan tanda baca lainnya, dan sebagai sumber informasi. Data adalah sebagai kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dalam kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah suatu yang terjadi pada saat tertentu dan kesatuan nyata adalah suatu obyek nyata seperti tempat benda dan orang-orang

yang betul-betul ada dan terjadi. Menurut Gordon, B. Davis (2003 : 11) Kegunaan data adalah sebagai dasar penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh organisasi. Data yang relevan, disusun menurut sistem tertentu (terstruktur) akan membentuk suatu fakta, dan sejumlah fakta tertentu yang tersusun secara sistematis akan menciptakan suatu teori yang mudah dipahami. Dengan kata lain data merupakan suatu elemen terkecil dari sesuatu dalam bidang pengetahuan tertentu.

II.1.2. Pengolahan Data

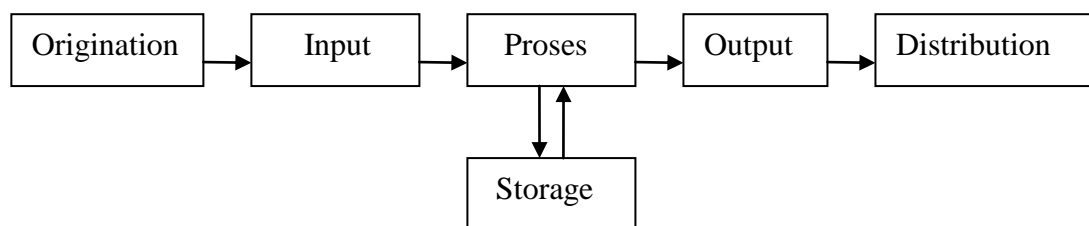
Menurut Jogiyanto Hartono (2004 :8) pengolahan data dengan menggunakan komputer dikenal dengan nama *Pengolahan Data Elektronik (PDE)* yaitu manipulasi data ke dalam bentuk yang lebih berarti berupa sistem informasi dengan menggunakan suatu alat elektronik yaitu komputer. Data mentah belum dapat dikatakan suatu informasi sehingga perlu diolah lebih lanjut. Jadi pengolahan data adalah suatu proses atau manipulasi data yang menerima data sebagai masukan (*input*), diproses (*processing*), oleh program tertentu yang tersimpan mengeluarkan hasil proses data tersebut dalam bentuk informasi (*output*). Suatu proses pengolahan data yang terdiri dari 3 tahap dasar, yang disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*): yaitu *input*, *processing*, dan *output*, dapat dilihat pada gambar II.1. sebagai berikut :



Gambar II.1. Siklus Pengolahan Data

Sumber : <http://theresiavera.wordpress.com/2008/04/04/bab-ii-landasan-teori-2/>)

Tiga tahap dasar diatas dari pengolahan data tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dengan ditambahkan tiga atau lebih logika yaitu : Origination, Storage, Distribution. dan dapat dilihat digambar II.2. berikut :



Gambar II.2. Siklus Pengolahan Data Yang Dikembangkan

Sumber : <http://theresiavera.wordpress.com/2008/04/04/bab-ii-landasan-teori-2/>)

Masing-masing dari tahap siklus pengolahan data tersebut mempunyai proses yang akan dilaksanakan yaitu :

1. *Origination*: Tahap ini berhubungan dengan proses pengumpulan data yang biasanya merupakan proses pencatatan ke dokumen dasar.
2. *Input* : Tahap ini merupakan proses pemasukan data kedalam proses komputer lewat alat input, sehingga alat proses dari proses komputer dapat melakukan proses sesuai dengan perintah yang diberikan berdasarkan sistem operasi yang diberikan.

3. *Proses* : Tahap ini merupakan proses pengolahan dari data yang sudah dimasukan oleh alat pemrosesan yang dapat merupakan proses perbandingan menghitung, mengklasifikasikan, mengurut dan mencari Storage.
4. *Output* : Tahap ini merupakan proses menghasilkan output kehasil pengolahan data ke alat output yaitu : berupa informasi–informasi yang dapat memberikan gambaran yang jelas terhadap suatu proses yang dihasilkan.
5. *Distribution* : Tahap ini merupakan dari distribusi output kepada pihak yang berhak membutuhkan informasi, sehingga dapat menjadi suatu informasi yang bias dipahami dan memberikan kemudahan data dan keakuratan data bagi pemakai.
6. *Storage* : Tahap ini merupakan proses pengolahan kesimpanan luas (*storage*) hasil pemahaman yang disimpan di storage dipergunakan sebagai bahan input untuk proses selanjutnya pada gambar terlihat 2 tanda anak panah yang berlawanan arah menunjukkan hasil pengolahan.

II.2. Sistem

Dalam kegiatan perusahaan dibutuhkan suatu sistem yang menunjang operasi perusahaan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi, sehingga perusahaan harus dapat memanfaatkan secara maksimal sumber-sumber daya yang ada. Untuk itu perlu diketahui apa yang dimaksud dengan sistem. Berikut ini adalah pengertian sistem menurut para ahli yaitu:

Menurut M.J Alexander dalam buku Sistem Informasi Berbasis Komputer oleh Jogianto HM (2003:2), sistem adalah: “suatu group dari elemen-elemen baik

berbentuk fisik maupun bukan fisik yang menunjukkan suatu kumpulan saling berhubungan diantaranya dan berinteraksi bersama-sama menuju satu atau lebih tujuan, sasaran akhir dari sistem”.

Berdasarkan pengertian diatas, jelaslah bahwa suatu sistem tidak dapat dilakukan oleh orang atau bagian tertentu saja dalam perusahaan. Tetapi merupakan kerjasama sekelompok orang yang saling berhubungan dan menunjang agar kegiatan perusahaan berjalan dengan baik dan akhirnya dapat menghasilkan suatu informasi.

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Menurut Jogiyanto (2005:4-5), karakteristik sistem terdiri dari:

1. Komponen sistem, yaitu suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem yang mempunyai sifat-sifat untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batas sistem (*boundary*), yaitu daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luar.
3. Lingkungan luar sistem (*environment*), yaitu apa saja yang berada diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. Penghubung sistem (*interface*), yaitu media penghubung antara satu sistem dengan sub sistem yang lainnya.
5. Masukan sistem (*input*), yaitu energi yang dimasukkan ke dalam sistem.
6. Keluaran sistem (*output*), yaitu hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolah sistem, yaitu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran sistem, yaitu tujuan (*goal*) atau sasaran(*objective*) dari suatu sistem untuk menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem.

Berdasarkan uraian di atas karakteristik sistem harus memiliki unsur, media, dan misi (tujuan), karena sistem adalah gabungan dari beberapa komponen yang saling berbeda tetapi saling ketergantungan.

II.3. Informasi

Menurut Jogianto (2005:11), Informasi adalah sebagai data yang diolah untuk mencapai sesuatu yang telah berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Dari definisi diatas dapat disampaikan bahwa informasi adalah data yang penting dan dapat memberikan pengetahuan yang berguna jika disampaikan pada orang yang memerlukan pada waktu yang tepat dalam bentuk yang tepat pula

II.3.1. Sistem Informasi

Diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan. Pengertian Sistem Informasi Menurut Laudon (2005 :9) adalah satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi.

Berdasarkan pengertian diatas Sistem Informasi yang dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa pengertian sistem informasi adalah satuan komponen yang saling berkaitan antara satu dan lainnya melalui proses, dimana proses tersebut menghasilkan data yang memiliki nilai.

a. Komponen Sistem informasi

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya bahwa sistem terdiri dari kumpulan komponen atau sub sistem, sistem informasi juga terdiri dari komponen-komponen yang saling berintegrasi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan dalam mencapai sasaran

II.4. Keuangan

Menurut Bambang Riyanto (2006:10) keuangan adalah keseluruhan aktivitas perusahaan yang berhubungan dengan usaha mendapatkan dana yang diperlukan dengan biaya yang minimal dan syarat-syarat yang paling menguntungkan beserta usaha untuk menggunakan dana tersebut seefisien mungkin.

Sedangkan Definisi Manajemen Keuangan menurut para ahli dapat Anda baca dibawah ini :

Menurut Liefman (2005:11) Manajemen Keuangan merupakan usaha untuk menyediakan uang dan menggunakan uang untuk mendapat atau memperoleh aktiva.

Menurut J. L. Massie (2004:7) : Manajemen keuangan adalah kegiatan operasional bisnis yang bertanggung jawab untuk memperoleh dan menggunakan dana yang diperlukan untuk sebuah operasi yang efektif dan efisien.

Howard & Upton (2005 :10) : Manajemen keuangan adalah penerapan fungsi perencanaan & pengendalian fungsi keuangan dapat dilihat pada gambar II.3. sebagai berikut :



Gambar II.3. Siklus Pengolahan Data Yang Dikembangkan

Sumber : <http://www.azamku.com/definisi-manajemen-keuangan.html>

II.4.1. Akutansi

Definisi akuntansi dalam buku yang berjudul *Praktikum Akuntansi Manual dan Komputersasi dengan MYOB* karangan Erly Suandy dan Jessica (2008:3) bahwa: “akuntansi dapat didefinisikan sebagai sistem informasi yang menghasilkan laporan mengenai aktivitas ekonomi dan kondisi dari suatu entitas/ perusahaan kepada pihak-pihak yang berkepentingan.”

Menurut Soemarso (2009:14) dalam buku yang berjudul *Akuntansi Suatu Pengantar* yang menerangkan bahwa: “akuntansi (*accounting*) suatu disiplin yang menyediakan informasi penting sehingga memungkinkan adanya pelaksanaan dan penilaian jalannya perusahaan secara efisien.

II.5. *Client Server*

Client server merupakan model konektivitas pada jaringan yang membedakan fungsi komputer sebagai terminal akses serta pusat pengolahan data dan layanan. *Client server* menempatkan sebuah komputer sebagai *server* yang bertugas sebagai pusat pengolahan dan layanan bagi terminal lain (*client*) dalam suatu jaringan. Dalam arsitektur *client server*, sebuah *server* dapat berfungsi sebagai *client (non dedicated)* dengan konsekuensi menurunnya kinerja *server* tersebut (Wahana Komputer; 2008:6).

II.5.1. Arsitektur *Client Server*

Model *client server* telah dikembangkan menjadi untuk membangun sistem jaringan yang menjadi infrastruktur utama Sistem Informasi dalam perusahaan digital (Wahana Komputer; 2008:7).

. Adapun model arsitektur jaringan komputer *client server* dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu :

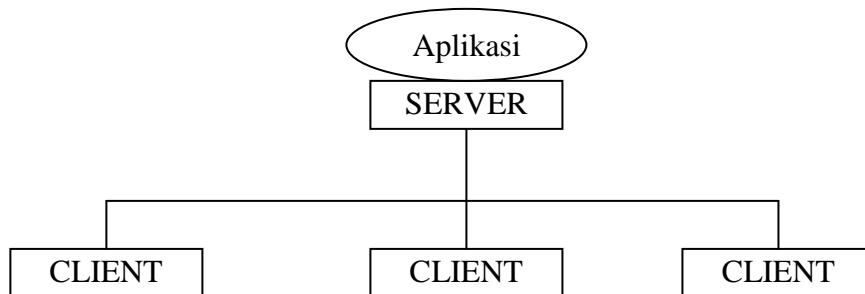
1. *Two Tier*

Arsitektur *two tier* merupakan arsitektur *client server* dimana terdapat komputer sebagai *client* dan *server* yang berinteraksi melalui protokol dan media komunikasi tertentu. Arsitektur *two tier* dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu :

a. *Thin Client-Thick Server*

Pada arsitektur ini, *client* menjalankan satu fungsi, yaitu sebagai penyaji dari tampilan aplikasi dan data yang diakses dari *server*. Hal ini mengakibatkan beban *server* akan semakin tinggi, dimana *server* harus memberikan layanan

penggunaan bersama aplikasi dan data kepada semua *client* yang terhubung kepadanya (Wahana Komputer; 2008:8).. Adapun bentuk arsitektur *thin client-thick server*. Dapat dilihat pada Gambar II.4. berikut :

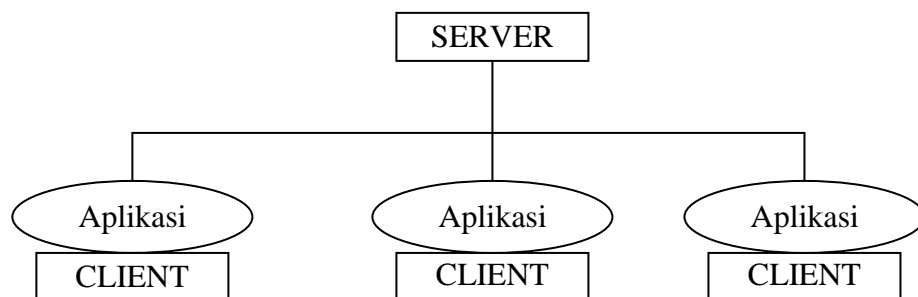


Gambar II.4. Arsitektur *thin client-thick server*

Sumber : (Wahana Komputer ; 2008 : 8)

b. *Thick Client-Thin Server*

Pada arsitektur ini, *client* memiliki dua fungsi, yaitu sebagai penyaji dari tampilan aplikasi serta mengoperasikan aplikasi. Hal ini mengakibatkan beban *server* akan semakin rendah, dimana *server* hanya bertugas untuk mengolah data tanpa harus memberikan layanan penggunaan bersama aplikasi dan data kepada semua *client* yang terhubung kepadanya (Wahana Komputer; 2008:9) Adapun bentuk arsitektur *thick client-thin server* dapat dilihat pada gambar II.5. berikut :

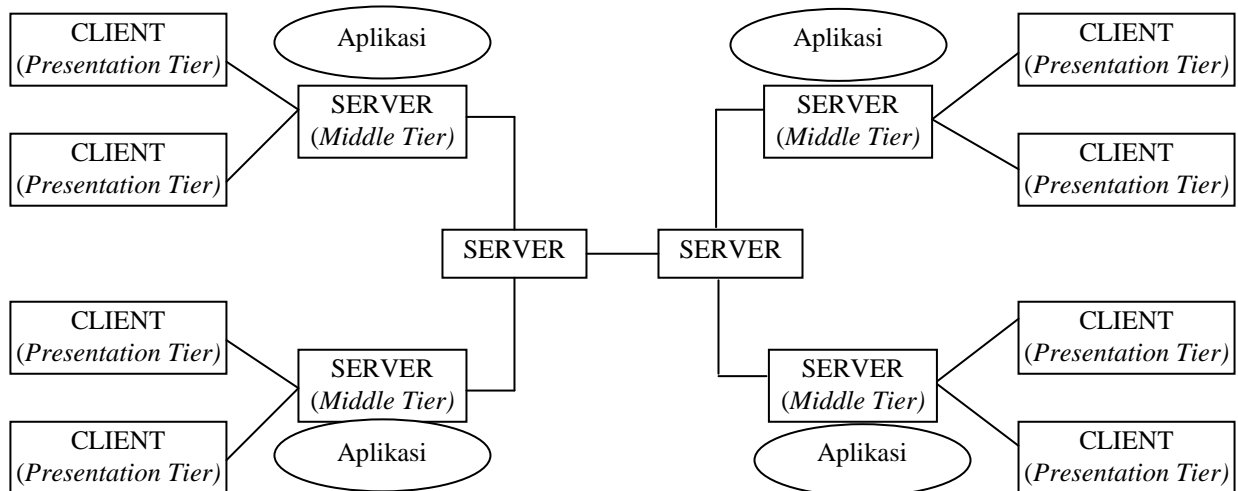


Gambar II.5. Arsitektur *Thick Client-Thin Server*

Sumber : (Wahana Komputer ; 2008 : 9)

2. *Three Tier*

Arsitektur *three tier* merupakan arsitektur yang memisahkan antara data (*Data Management Tier*), aplikasi (*Middle Tier*) dan penyajian (*Presentation Tier*) (Wahana Komputer; 2008:10) , seperti tampak pada gambar II.6. berikut :



Gambar II. 6. Arsitektur *three tier*

Sumber : (Wahana Komputer ; 2008 : 10)

Data Management Tier merupakan sebuah komputer *server* yang khusus menangani pengelolaan basis data. *Middle Tier* merupakan komputer *server* yang dikhususkan untuk menangani aplikasi serta perhitungan-perhitungan kompleks.

II.6. Basis Data (*Database*)

Menurut Jogianto (2005:17) database adalah: “Kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

Database merupakan salah satu komponen yang penting dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. Penerapan *DataBase* dalam sistem informasi disebut dengan *DataBase System*, yaitu suatu sistem informasi yang

mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi yang bermacam-macam didalam suatu organisasi.

II.6.1. Tingkatan Susunan Organisasi Data

Menurut Jogianto (2005:18) Sebelum mencapai atau membentuk suatu database, data mempunyai tingkatan mulai dari karakter-karakter (*characters*), item data (*data item atau field*), *record*, *file* kemudian *database*.

Tingkatan susunan organisasi adalah:

1. Karakter-karakter

Karakter merupakan bagian data yang terkecil, dapat berupa karakter numerik, huruf ataupun karakter-karakter husus (*special characters*) yang membentuk suatu item data.

2. *Field*

Field menggambarkan suatu atribut dari *record* yang menunjukkan suatu item data.

3. *Record*

Record yaitu kumpulan dari *field* yang menggambarkan suatu unit dari data tertentu atau sekumpulan data item yang berhubungan secara logika dari suatu objek.

4. *File*

File merupakan kumpulan dari *record* yang menggambarkan suatu kesatuan yang sejenis.

5 Database

Database adalah kumpulan dari *file* yang membentuk satu kesatuan tertentu atau suatu kumpulan data terhubung yang tersimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa adanya suatu kerangkapan data sehingga mudah untuk digunakan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan digunakan, data disimpan sedemikian rupa sehingga apabila penambahan, pengambilan dan modifikasi data dapat juga dilakukan dengan mudah dan terkontrol. terdiri dari *type data* (yang berupa karakter dan *numerik*), *filed*, *record*, *file* dan *database*

II.6.2. Komponen-komponen Sistem Basis Data

Menurut Jogianto (2005:19) Sistem basisdata merupakan sistem penyusunan data yang saling terpadu, yang mempunyai komponen-komponen sebagai berikut:

1. *Database* (basis data) adalah kumpulan *file-file* yang saling berhubungan atau berelasi sehingga membentuk suatu database.
2. *Software* (perangkat lunak) adalah perangkat lunak yang digunakan dalam suatu sistem basisdata. Misalnya: *Foxpro*, *SQL*, *Microsoft Access*.
3. *Hardware* (Perangkat Keras), merupakan perangkat keras yang digunakan dalam sistem basis data yaitu unit pusat pengolahan (*Central Processing Unit* atau CPU), unit penyimpanan (*Storage Unit*), *Keyboard*, *Monitor*, *Printer* dan lain-lain.

- 4 *Brainware* (manusia), merupakan elemen penting pada sistem basisdata yang terdiri dari sistem *engineer*, *administrator* basis data, *programmer* dan pemakai terakhir.

II.7. *Unified Modeling Language (UML)*

Menurut Martin Fowler (2005 : 17) *Unified Modeling Language (UML)* adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO)

1. *Activity Diagram*

Menurut Martin Fowler (2005: 163) *Activity diagram* adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung *behavior paralel*.

2. *Use Case*

Menurut Martin Fowler (2005: 18) *Use Case* adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan interaksi ripikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narsi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use case* yang sederhana hanya melibatkan satu interaksi/hubungan dengan sebuah aktor, dan *use case* yang lebih kompleks melibatkan beberapa interaksi dengan aktor. *Use case* yang lebih kompleks juga melibatkan lebih dari satu aktor. Untuk menjabarkan *use case* dalam sistem, sangat baik bila dimulai dengan memperhatikan aktor dan

actions/aksi yang mereka lakukan dalam sistem. Setiap *use case* menggambarkan suatu urutan interaksi antara aktor dengan sistem. Sebuah *use case* harus memberikan sejumlah nilai pada satu actor.

a. Pendokumentasian Model *Use Case*

Use case didokumentasi dalam *use case* model sebagai berikut:

1. *Use Case Name*. Setiap *use case* diberi nama.
2. *Summary*. Deskripsi singkat *use case*, biasanya satu atau dua kalimat.
3. *Dependency*. Bagian ini menggambarkan apakah *use case* yang satu tergantung pada *use case* yang lain, dalam arti apakah *use case* tersebut termasuk pada *use case* yang lain atau malah memperluas *use case* lain.
4. *Actors*. Bagian ini memberikan nama pada *actor* dalam *use case*. Selalu terdapat *use case* utama (*primary use case*) yang memulai *use case*. Disamping itu terdapat juga *secondary use case* yang terlibat di *use case*.
5. *Preconditions*. Satu atau lebih kondisi harus berjalan dengan baik pada permulaan *use case*.
6. Deskripsi. Bagian terbesar dari *use case* merupakan deskripsi naratif dari urutan utama *use case* yang merupakan urutan yang paling umum dari interaksi antara aktor dan sistem. Deskripsi tersebut dalam bentuk input dari aktor, diikuti oleh respon pada sistem. Sistem ditandai dengan sebuah kotak hitam (*black box*) yang berkaitan dengan apa yang sistem lakukan dalam merespon input aktor, bukan bagaimana internal melakukannya.
7. Alternatif-alternatif. Deskripsi naratif dari alternatif merupakan cabang dari urutan utama. Terdapat beberapa cabang alternatif dari urutan utama.

8. *Postcondition*. Kondisi yang selalu terjadi di akhir *use case*, jika urutan utama telah dilakukan
9. *Outstanding questions*. Pertanyaan-pertanyaan tentang *use case* didokumentasikan untuk didiskusikan dengan para *user* (Martin Fowler 2005: 20).

II.8. Konsep Dasar Bahasa Pemrograman Visual Studio. Net

II.8.1. Sekilas Tentang Visual Studio. Net

Menurut Ketut Darmayuda *Visual Studio .NET* adalah sebuah *tools* pengembangan perangkat lunak untuk membangun aplikasi *ASP Web*, layanan *XML Web*, *aplikasi desktop*, dan *aplikasi mobile*. *Visual Basic .NET*, *Visual C++ .NET*, *Visual C# .NET*, dan *Visual J# .NET*, semuanya menggunakan *Integrated Development Environment* (IDE) atau lingkungan pengembangan terintegrasi yang sama; yang membolehkan mereka untuk saling berbagi *tools* dan fasilitas dalam pembuatan solusi yang memadukan beberapa bahasa (*mixed-language solutions*). Selain itu, bahasa-bahasa ini mempengaruhi fungsionalitas dari *.NET Framework*, dan menyediakan pengaksesan ke kunci teknologi yang menyederhanakan proses pengembangan dari aplikasi *ASP Web* dan layanan *XML Web* (Ketut Darmayuda 2008 : 1).

II.8.2. Lingkungan Pemrograman Visual Studio. Net

Layar visual studio 2008 sama dengan layar program-program aplikasi windows pada umumnya, kita dapat memindah-mindah, menggeser,

memperbesar, atau memperkecil ukuran setiap komponen layar *visual basic* seperti kita memanipulasi jendela windows.

Komponen-komponen dari lingkungan visual studio 2008 dapat dilihat pada gambar II.7. (Ketut Darmayuda ; 2008 : 13)



Gambar II.7. Tampilan Utama Visual Studio 2008

Sumber : Ketut Darmayuda (2008 : 12)

II.8.3. *MYSQL*

Menurut Allen dan Hornberger (2002 : 220) *MySQL* merupakan bahasa pemrograman *open-source* yang paling populer dan banyak digunakan di lingkungan *Linux*. Kepopuleran ini karena ditunjang oleh performansi *query* dari *database*-nya yang jarang ber masalah.

Menurut Nugroho (2004 : 29) mengemukakan, *MySQL* (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program pembuat database yang bersifat *open source*, artinya siapa saja dapat menggunakannya secara bebas.

MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada *platform Linux*. Karena sifatnya yang *open source*, *MySQL* dapat berjalan pada semua *platform* baik

Windows maupun Linux. Selain itu, *MySQL* juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi multiuser (banyak pengguna). Saat ini *database MySQL* telah digunakan hampir oleh semua pemrogram *database*, terlebih dalam pemrograman web. Kelebihan lain dari *MySQL* adalah penggunaan bahasa *query* yang dimiliki *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur dan telah distandarisasi untuk semua program pengakses *database* seperti *Oracle, Posgre SQL, SQL Server*, dan lain-lain. Sebagai sebuah program penghasil *database*, *MySQL* tidak dapat berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi lain (*interface*). *MySQL* dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *open source* seperti *PHP* maupun yang tidak, yang ada pada *platform Windows* seperti *Visual Basic, Delphi*, dan lainnya.

II.9. Sejarah Singkat Perusahaan

CV.Hitado yang berdiri pada bulan September 2009 serta berkedudukan di jalan Timor.No 193 Medan oleh Bpk Susanto Ahmat. CV. Hitado merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan barang sembako seperti tepung terigu.

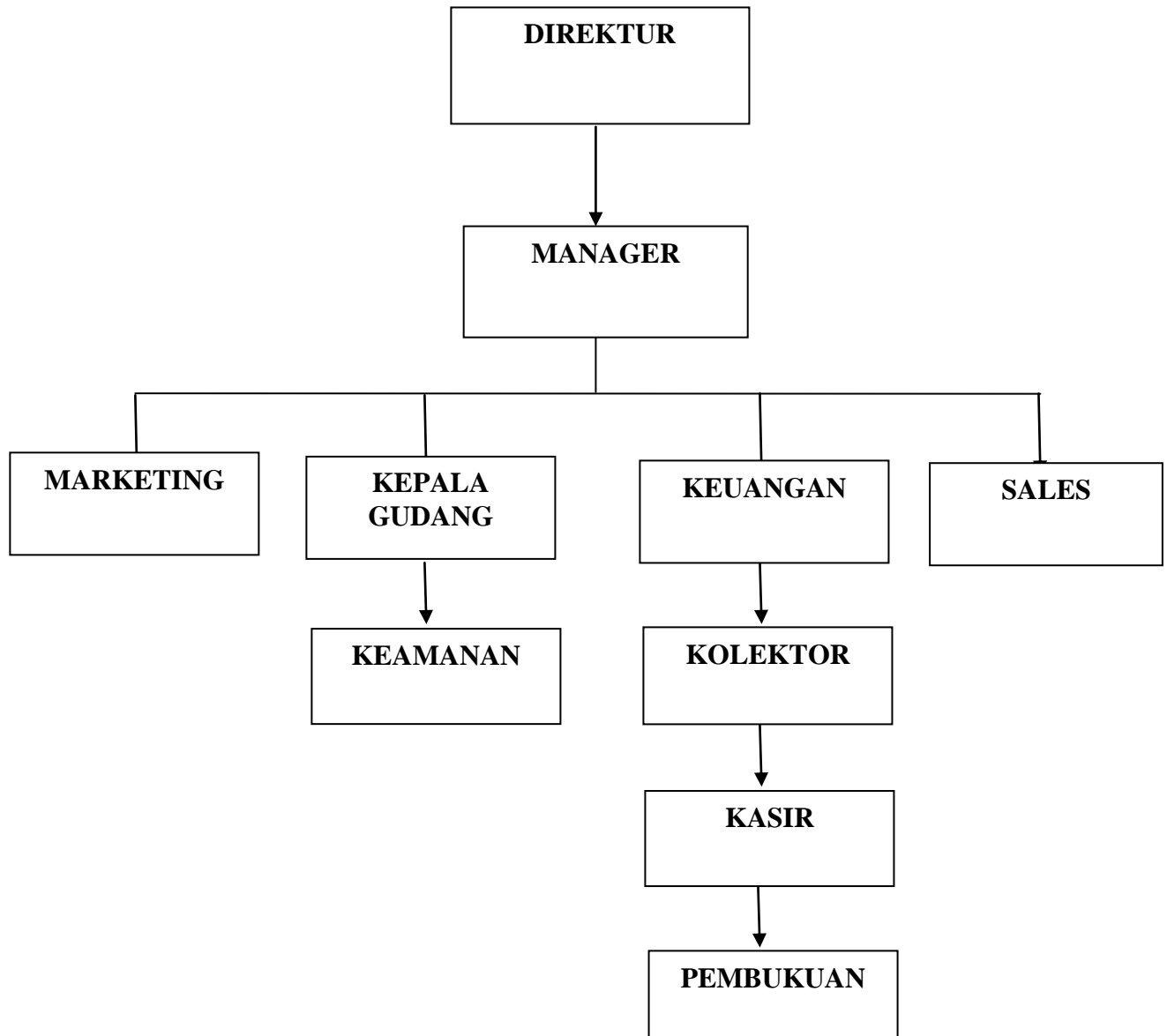
Untuk kelancaran operasional perusahaan, management CV. Hitado mempunyai beberapa departement, yang mana tiap department di pimpin oleh seorang kepala bagian atau manager.

Tujuan didirikan CV. Hitado yaitu di samping memperoleh keuntungan atau laba juga meningkatkan produktivitas pendistribusian barang pada perusahaan.

II.9.1. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu cara atau system untuk mengadakan pembagian tanggung jawab serta menetapkan hubungan antara unsur-unsur organisasi sehingga memungkinkan semua orang dapat bekerja secara efektif untuk mencapai suatu tujuan.

CV. Hitado yang di pimpin oleh seorang Direktur, dalam kegiatan operasionalnya, perusahaan tersebut dibantu oleh beberapa bagian seperti terlihat pada gambar II.8. berikut :

STRUKTUR ORGANISASI MANAJEMEN CV. HITADO**Gambar II.8. Struktur Organisasi CV. Hitado****Sumber : CV. HITADO**

II.9.2. Uraian Tugas & Tanggung Jawab

Adapun uraian tugas dan tanggung jawab masing-masing jabatan adalah sebagai berikut :

1. Direktur

Pemegang kekuasaan tertinggi dalam perpustakaan dan merumuskan serta menerapkan kebijakan perusahaan untuk mengadakan perencanaan dan melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kegiatan bawahnya.

2. Manager

Wewenang, tugas dan tanggung Jawab seorang Manager :

- a. Menerima tugas-tugas khusus yang diberikan direktur.
- b. Mewakili direktur utama dalam batas dan kekuasaan tertentu.
- c. Merencanakan, mengkoordinasi dan menjawab kegiatan pelaksanaan operasional perusahaan serta memberikan laporan hasil-hasil dan operasi perusahaan.

3. Marketing

Wewenang , tugas dan tanggung jawab marketing :

- a. Menjual dan memasarkan barang pada konsumen.
- b. Melayani pelanggan yang hendak membeli barang.

4. Keuangan

Fungsi dan tujuan pokok bagian keuangan adalah melaksanakan kegiatan bidang keuangan dan akuntansi serta perpajakan untuk mendukung kelancaran operasional perusahaan sesuai dengan tata pelaksanaan atau peraturan dan tingkat kewenangan yang ditetapkan.

Bagian keuangan di bagi 2 bagian yaitu :

1. Pembukuan

Fungsi pokok bagian pembukuan adalah melaksanakan kegiatan pembukuan transaksi keuangan dalam dalam kegiatan penjualan barang dan perhitungan pajak sesuai pedoman akuntansi yang telah ditetapkan serta pengurusan laporan keuangan perusahaan.

2. Kasir

Wewenang, tugas dan tanggung jawab kasir :

- a. Mengurus kegiatan yang berhubungan dengan keuangan.
- b. Mencatat hutang dan piutang perusahaan.

5. Kolektor

Kolektor mempunyai tugas memeriksa tunggakan dan menagih tunggakan konsumen dengan langsung menuju lokasi channel dan tempat konsumen itu berada, misalnya rumah atau toko.

6. Salesman

Fungsi pokok bagian salesman adalah memasarkan barang yang telah dipesan serta melaporkan hasil penjualan barang kepada bagian pembukuan dan kasir.

7. Gudang

Gudang sebagai tempat penyimpanan barang-barang

8. Keamanan

Bertugas untuk menjaga keamanan di lingkungan tersebut.