

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar

Dalam era globalisasi dan semakin meningkatnya sistem informasi perkembangan teknologi dan semakin jauhnya spesialisasi dalam perusahaan serta semakin banyaknya perusahaan-perusahaan yang menjadi besar. Sehingga hampir semua perusahaan sudah dan mungkin wajib menggunakan sistem, baik sistem yang sifatnya manual maupun yang sifatnya sudah terkomputerisasi. Dengan demikian tidak heran jika sistem banyak dipelajari dan dianalisa.

Sistem secara umum dapat di definisikan sebagai suatu totalitas himpunan bagian-bagian yang satu sama lain saling berhubungan sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang terpadu untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sistem merupakan bagian terpenting dalam perkembangan ilmu pengetahuan sehingga banyak para ahli mengalihkan perhatian kepada pembelajaran mengenai sistem.

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut (Romney & Steinbart, 2015), “Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar”.

Menurut (Mulyadi, 2016), “Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

1. Karakteristik Sistem

Menurut (Fauzi, 2017), suatu sistem terbentuk apabila terdapat hal-hal sebagai berikut:

a. Komponen Sistem

Suatu sistem terjadi dikarenakan adanya sejumlah komponen yang melakukan interaksi. Suatu sistem yang sekecil apapun akan selalu mengandung komponen-komponen.

b. Batas Sistem

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah daerah diluar batas dari suatu sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

d. Penghubung Sistem

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan sub sistem yang lainnya.

e. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

f. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisi pembuangan.

g. Pengolah Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah, atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*).

2.1.2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat mendasar yang sangat diperlukan oleh suatu perusahaan dalam pengambilan suatu keputusan agar tidak terjadi kesalahan.

Menurut (Mulyanto, 2015), “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”.

Menurut (Krismaji, 2015), “Informasi adalah data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”.

2.1.3. Pengertian Akuntansi

Akuntansi dalam suatu perusahaan memiliki peranan yang sangat penting, dalam membantu melancarkan tugas dalam pengambilan suatu keputusan ekonomi, serta detail keuangan dalam manajemen perusahaan.

Menurut (Bahri, 2016), “Akuntansi adalah seni pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan atas suatu transaksi dengan cara sedemikian rupa, sistematis dari segi isi dan berdasarkan standar yang diakui umum”.

Sedangkan menurut (Badriyah, 2015), “Akuntansi adalah proses pengolahan data sejak terjadinya transaksi, kemudian transaksi ini memiliki bukti yang sah sebagai dasar terjadinya transaksi kemudian berdasarkan data atau bukti ini, maka di-*input* ke proses pengolahan data sehingga menghasilkan *output* berupa informasi laporan keuangan.

Dari pengertian-pengertian akuntansi diatas, maka akuntansi terdiri dari tiga aktifitas atau kegiatan utama menurut (Badriyah, 2015), yaitu:

1. Aktifitas identifikasi, yaitu mengidentifikasikan transaksi-transaksi yang terjadi dalam perusahaan.
2. Aktifitas pencatatan, yaitu aktifitas yang dilakukan untuk mencatat transaksi-transaksi yang telah diidentifikasi secara kronologis dan sistematis.

3. Aktifitas komunikasi, yaitu aktifitas untuk mengkomunikasikan informasi akuntansi dalam bentuk laporan keuangan kepada para pemakai laporan keuangan atau pihak yang berkepentingan baik pihak *internal* maupun *eksternal*.

2.1.4. Pengertian Sistem Informasi

Menurut (Anggraeni dan Irviani, 2017), “Sistem Informasi adalah suatu sistem dalam 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 informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Bodnar dan Hopwood dalam (Fauzi, 2017) bahwa “Sistem Informasi Akuntansi adalah kumpulan sumber daya seperti manusia dan peralatan yang diatur untuk mengubah data ekonomi menjadi informasi yang berguna.

2.1.6. Pengertian Penjualan

Penjualan adalah suatu sistem kegiatan pokok perusahaan untuk memperjualbelikan barang dan jasa yang perusahaan hasilkan.

Menurut (Jubilee Enterprise, 2016), “penjualan adalah salah satu fungsi dari perusahaan disamping fungsi produksi dan administrasi yang tujuannya adalah untuk menjual sebanyak-banyaknya untuk memperoleh keuntungan sebesar-besarnya.

2.2. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

Peralatan Pendukung (*Tools System*) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan bentuk logika model dari suatu sistem dengan menggunakan simbol-simbol, lambang-lambang, diagram-diagram yang menunjukkan secara tepat arti dan fungsinya.

Fungsi dari peralatan pendukung (*tools System*) adalah untuk menjelaskan kepada *user* bagaimana fungsi dari sistem informasi dapat berkerja dengan baik dan dapat lebih dimengerti lagi.

2.2.1. Pengertian *Unified Modeling Language* (UML)

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modeling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasi, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak.

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), “UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram atau teks-teks pendukung”.

Menurut (Muhammad Muslih dan Oktafianto, 2016), UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, biasanya antara lain untuk :

1. Merancang perangkat lunak.
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proes bisnis.
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisis dan mencari apa yang diperlukan sistem.
4. Mendokumentasi sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

2.2.2. Pengertian *Use Case Diagram*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), menyatakan bahwa “*use case* atau *diagram use case* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu”.

2.2.3. Pengertian *Activity Diagram*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), “Diagram aktifitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktifitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

2.2.4. Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), “ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional”.

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015) dalam *Entity Relationship Diagram* terdapat tiga jenis relasi, yaitu:

1. Binary : Satu buah relasi menghubungkan dua buah entitas.
2. Ternary : Satu relasi menghubungkan tiga buah entitas.
3. N-ary : Satu relasi menghubungkan banyak entitas.

2.2.5. Pengertian *Logical Record Structure (LRS)*

Menurut (Riyanto, 2016), “*Logical Record Structure (LRS)* adalah representasi dari struktur *record-record* pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas”.

2.2.6. Pengertian *Sequence Diagram*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), “*Sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek”.

2.2.7. Pengertian *Deployment Diagram*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015) menjelaskan bahwa “*Deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi”.

2.2.8. Pengertian *User Interface*

Menurut (Tri Wahyu Handayani, 2015), “*user interface* adalah penghubung antara manusia sebagai pengguna (*user*) dengan *software* pada perangkat (*interface*)”.

2.2.9. Pengertian Dokumen

Menurut (Albi A. dan Johan Setiawan, 2018), “dokumen merupakan kumpulan atau jumlah signifikan dari bahan tertulis ataupun film (berbeda dari catatan), berupa data yang akan ditulis, dilihat, disimpan dan digulirkan dalam penelitian, yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang peneliti yang rinci dan mencakup segala keperluan data yang diteliti, mudah diakses”.

2.2.10. Pengertian *Code Generation*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), “*code generation* adalah desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain”.

2.2.11. Pengertian *Black Box Testing*

Menurut (Rosa dan Shalahuddin, 2015), “*Black box testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”.

2.2.12. Pengertian *Hardware dan Software*

Menurut (Ambarita, 2016) menjelaskan bahwa “perangkat keras komputer (*hardware*) adalah salah satu komponen dari komputer yang bisa dilihat dan diraba secara langsung serta berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi”.

Menurut (Ambarita, 2016) menjelaskan bahwa “perangkat lunak komputer (*software*) terdiri dari perangkat lunak (operasi sistem *software*) dan perangkat lunak program aplikasi (*program application software*)”.