

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Komputer**

Komputer adalah sistem elektronik untuk mengolah data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya dan menghasilkan output yang tersimpan di memori. (Jogiyanto, 2002)

Komputer adalah mesin hitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memori dan menghasilkan output informasi. Komputer adalah tipe khusus alat perhitungan yang mempunyai sifat tertentu yang pasti.

Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang tepat dan cepat serta dirancang dan diorganisasikan secara otomatis menerima dan menyimpan data input memproses dan menghasilkan output dibawah pengawasan suatu langkah langkah, instruksi instruksi program yang tersimpan dimemori. (Jogianto Hartono, 2002)

Komputer adalah pemrosesan data ( data processor ) yang dapat melakukan perhitungan yang besar dan cepat, termasuk perhitungan aritmatika atau operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia mengoperasikannya selama pemrosesan. ( William M. Fuori, 2003 )

Tujuan pokok suatu sistem adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Supaya tujuan pokok tersebut terlaksana, maka harus ada tiga unsur utama antara lain:

#### 2.1.1 Hardware ( Perangkat Keras )

Peralatan yang dapat dibuat dan disentuh serta dapat dirasakan dengan sentuhan. Peralatan tersebut antara lain :

##### a. *Central processing unit* ( CPU )

Sekumpulan komponen elektronik terintegrasi yang bertindak sebagai pengatur atau otak dalam komputer. CPU sering disebut juga sebagai alat yang menjadi sentral dalam memproses data sehingga menghasilkan informasi yang berguna.

##### b. Peralatan Input

Suatu alat untuk memasukan data, sering juga disebut dengan alat pengambilan data. Yang termasuk peralatan input antara lain : keyboard, mouse, scanner, dan lain lain.

##### c. Peralatan Output

Peralatan output berfungsi untuk mengeluarkan atau menampilkan hasil pengolahan data dengan komputer sehingga menghasilkan suatu informasi. Yang termasuk peralatan output antara lain : monitor, printer, disket, dan lain lain.

### 2..1.2 Software ( Perangkat Lunak ).

Sesuatu yang dapat dilihat tapi tak bisa disentuh atau dipegang, dengan kata lain software adalah suatu program yang hanya bisa dinikmati dan dilihat saja. secara umum software dibagi menjadi dua macam antara lain :

#### a. Package Software

Software yang dibuat oleh software house untuk menyelesaikan pekerjaan yang sifatnya standar atau umum.

#### b. Application Software

Software yang kegunaanya spesifik sekali yang artinya hanya dapat mengolah pekerjaan satu macam saja .

## 2.2 Sistem

Secara umum sistem adalah suatu kumpulan manusia dan metode – metode yang terorganisasi yang dibutuhkan untuk menyelenggarakan suatu fungsi atau tugas tertentu ( Jogiyanto, 2002 ).

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian - kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi (Jogianto, 2005)

Elemen – elemen yang menyusun suatu sistem diantaranya :

1. Tujuan

Tujuan dari sistem tersebut yang dapat berupa tujuan usaha, kebutuhan, masalah, dan prosedur pencapaian tujuan.

2. Batasan

Batasan – batasan yang ada dalam mencapai tujuan dari sistem dimana batasan itu dapat berupa peraturan, biaya personal dan peralatan.

3. Kontrol

Pengawasan dari pelaksana pencapaian tujuan sistem yang dapat berupa kontrol masukan datanya atau input, kontrol keluaran data atau kontrol pengoperasian.

4. Input

Bagian sistem yang bertugas untuk menerima data masukan dimana dapat berupa asal masukan, frekuensi masukan ataupun jenis masukan data.

5. Proses

Bagian yang bertugas sebagai pemroses masukan data yang dapat berupa klasifikasi, peringkasan dan pencarian.

6. Output

Keluaran atau tujuan akhir dari sistem, dapat berupa laporan dan grafik.

## 7. Umpan balik

Biasanya dapat berupa perbaikan dari pemeliharaan sistem.

## 2.3 Komputerisasi

Pada dasarnya manusia dapat melakukan sendiri semua kegiatan yang ada secara manual. Kegiatan tersebut antara lain memanipulasi, mengklasifikasikan, memproses, menganalisis data yang ada. Akan tetapi karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki manusia, maka perlu suatu alat bantu yang dapat membantu atau mengatasi keterbatasan tersebut. Proses – proses tertentu yang dahulunya manual kemudian digantikan atau dibantu dengan komputer, hal ini yang dinamakan dengan proses komputerisasi.

Komputerisasi adalah kegiatan pengolahan data yang dilakukan, sebagian besar prosesnya menggunakan komputer sebagai alat bantu. Proses komputerisasi ini melibatkan komputer sebagai sarana utama dalam pemrosesan dan manusia sebagai pengatur pengoperasian serta mengendalikan perangkat tersebut. (Teguh Wahyono, 2004 ).

Komputerisasi adalah proses yang rumit dan perlu hitungan yang cepat sehingga dapat teratur, yang pada akhirnya akan lebih efektif dan efisien dalam waktu.

## 2.4 Metode Pencatatan Persediaan

Terdapat dua sistem pencatatan persediaan barang untuk menentukan kuantitas saldo persediaan :

a. Sistem Perpetual

Dimana persediaan barang dagang ditentukan dengan catatan yang berkelanjutan perihal kenaikan, penurunan dan saldo persediaan barang dagang. Setiap kali barang dagang dibeli, rekening persediaan barang meningkat, setiap kali barang dagang dijual, rekening persediaan barang menurun.

b. Sistem Periodik

Dimana persediaan barang dagang ditentukan dengan menghitung, menimbang atau mengukur unsur- unsur persediaan yang ada digudang. Sistem periodik menyesuaikan saldo persediaan hanya pada akhir periode akuntansi. Rekening persediaan tidak terpengaruh oleh pembelian maupun penjualan persediaan selama periode berjalan. Sistem periodik disebut juga dengan sistem persediaan fisik.

Berikut beberapa metode penentuan nilai persediaan barang :

1. *Metode First In First Out ( FIFO )*

Dalam metode ini barang lebih dahulu masuk dianggap lebih dahulu keluar atau dijual sehingga nilai persediaan akhir terdiri atas persediaan barang yang dibeli atau yang masuk belakangan. Jadi harga pokok barang yang keluar dihitung berdasarkan harga barang yang dibeli lebih dahulu, sesuai dengan jumlah pembeliannya. Atau dengan kata lain nilai persediaan akhir barang didasarkan pada harga barang yang dibeli terakhir, sesuai dengan jumlah unitnya.

2. *Last In First Out ( LIFO )*

Dalam metode ini, barang yang terakhir masuk dianggap lebih dahulu keluar atau dijual sehingga nilai persediaan akhir terdiri atas persediaan barang yang dibeli atau masuk lebih awal. Sehingga harga pokok barang yang terjual dihitung berdasarkan pada harga barang yang dibeli terakhir sesuai dengan jumlah unitnya, atau nilai persediaan barang didasarkan pada harga barang yang dibeli pada awal, sesuai dengan jumlah unitnya.

### 3. Metode Rata – Rata

#### a. Metode Rata – Rata Sederhana

Harga barang yang ditentukan dengan cara membagi jumlah harga per satuan setiap transaksi pembelian dan persediaan awal dengan frekuensi pembelian dan persediaan awal periode.

#### b. Metode Rata – Rata Tertimbang.

Harga barang ditentukan dengan cara membagi jumlah harga barang yang tersedia untuk dijual yakni jumlah persediaan awal ditambah pembelian dengan kuantitas barang tersebut.

#### c. Metode Rata – Rata Bergerak

Metode ini diselenggarakan dengan kartu persediaan dan metode ini tidak membandingkan biaya per unit paling akhir dengan pendapatan penjualan periode berjalan. Membandingkan biaya rata – rata periode tersebut dengan pendapatan dan nilai persediaan akhir, oleh karena itu bila terjadi peningkatan dan penurunan maka metode rata – rata bergerak akan memberikan jumlah persediaan dan harga pokok yang berada diantara LIFO dan FIFO.



Contoh Kartu Persediaan ;

Kartu Persediaan :

Kode Barang :

Nama Barang :

Satuan :

Merk :

TGL	PEMBELIAN			PENJUALAN			SALDO		
	Unit	Harga	Jml	Unit	harga	jml	unit	harga	jml

Gambar 1. Kartu persediaan barang

Rumus Persediaan Barang Dengan Metode Rata – Rata Bergerak

$$\frac{( \text{Unit 1} * \text{Harga1} ) + ( \text{Unit2} * \text{Harga2} )}{$$

$$( \text{Unit 1} + \text{Unit 2} )$$

Rumus penjualan

$$\frac{( \text{Unit 1} * \text{Harga1} ) - ( \text{Unit2} * \text{Harga2} )}{$$

$$( \text{Unit 1} - \text{Unit 2} )$$

Keterangan :

Unit 1 : Brang Satuan Saldo Awal

Unit 2 : Barang Satuan Pembelian

Harga 1 : Harga Saldo Awal

Harga 2 : Harga Pembelian

## 2.5 Multiuser

Multiuser adalah suatu sistem dimana dari suatu user menggunakan secara bersamaan satu atau lebih perangkat keras, piranti lunak dan data, informasi, orang dan prosedur melalui masing – masing komputer (PTKI, 2009 ). Multiuser merupakan suatu sistem atau program aplikasi yang menggabungkan antara satu sistem dengan yang lainnya dimana akan menghasilkan output yang dapat dioperasikan di kedua sistem tersebut, dimana pada sistem atau program aplikasi ini dapat dijalankan secara bersama sama pada suatu jaringan komputer. (Erlangga, 2001 )

Multiuser adalah suatu keadaan dimana seseorang memungkinkan berbagi data yang sama secara bersamaan. (Abdul Khadir. 2000). Multiuser adalah dimana lebih dari satu orang dapat menggunakan program yang sama / berbeda dari satu mesin yang sama atau berbeda pada saat bersamaan pada terminal yang sama / berbeda. (Wahana Komputer, 2001)

Tujuan dari Sistem Multiuser :

1. Meningkatkan produktivitas SDM.
2. Meningkatkan produktivitas organisasi.
3. Meningkatkan layanan kepada mereka yang tergantung pada sistem multiuser.

## 2.6 Visual Basic

Visual BASIC (*Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code*) merupakan sebuah bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat suatu aplikasi dalam Microsoft Windows. Visual BASIC menggunakan metode *Graphical UserInterface* (GUI) dalam pembuatan program aplikasi (*project*). Istilah visual mengacu pada metode pembuatan tampilan program (*Interface*) atau objek pemrograman yang biasa dilakukan secara langsung terlihat oleh programmer. Dalam Visual BASIC, pembuatan program aplikasi harus dikerjakan dalam sebuah project. Sebuah Project dapat terdiri dari File Project (.vbp), File Form (.frm), File data binary (.frx), Modul Class (.cls), Modul Standar (.bas), dan file resource tunggal (.res). Bahasa yang digunakan adalah bahasa BASIC yang sangat populer pada era sistem operasi DOS.

Visual basic juga menawarkan integrated development environment ( IDE ) visual untuk membuat program perangkat lunak berbasis sistem operasi windows dengan menggunakan model pemrograman. Visual Basic juga merupakan turunan bahasa pemrograman basic dan menawarkan pengembangan perangkat lunak komputer berbasis grafik dengan cepat. Dalam pemrograman bisnis, visual basic memiliki pangsa pasar yang sangat luas.

## 2.7 Database

Kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Tujuan utama dari pengolahan data agar kita dapat memperoleh atau menemukan kembali data dengan cepat dan mudah. Pemanfaatan basis data dilakukan untuk memenuhi sejumlah tujuan secara objektif antara lain :

1. Kecepatan ( *Speed* )

Memungkinkan kita untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan terhadap data atau menampilkan kembali data secara cepat dan mudah, dari pada kita menyimpan data dalam bentuk elektronik tanpa penerapan database, contoh sheet atau dokumen teks biasa.

2. Efisiensi ruang penyimpanan ( *Space* )

Keterkaitan yang erat antara kelompok data dalam sebuah basis data, maka pengulangan data pasti akan selalu ada. Banyaknya pengulangan tentu akan membesar ruang penyimpanan (baik memori utama dan memori sekunder ) yang harus disediakan.dengan basis data, efisiensi penggunaan ruang penyimpanan dapat dilakukan, karena kita dapat melakukan penekanan jumlah pengulangan

(redudansi), baik menerapkan sejumlah pengkodean atau dengan membuat relasi – relasi ( dalam bentuk file ) antar kelompok data yang saling berhubungan.

### 3. Keakuratan ( *Accuracy* )

Pemanfaatan pengkodean atau pembentukan relasi antara data bersama dengan penerapan aturan / batasan ( *constraint* ) tipe data, dan domain data , keunikan data, dan sebagainya, yang sacera ketat dapat diterapkan dalam sebuah basis data, sangata berguna untuk menemukan sebuah kesalahan pemasukan atau pengimputan data.

### 4. Ketersedian ( *Availability* )

Pertumbuhan data ( baik dari sisi jumlah maupun jenisnya ) sejalan dengan waktu akan membutuhkan ruangpenyimpanan yang besar. Padahal tidak semua data selalu digunakan. Karena itu kita dapat memilah adanya data utama / master / referensi, data transaksi, data histori hingga data kadaluarsa. Data yang sudah jarang atau bahkan tidak pernah lagi kita gunakan, dapat kita atur untuk dilepaskan dari sistem basis data yang sedang aktif ( menjadi off line) baik dengan cara penghapusan atau dengan memindahkan ke media penyimpanan offline (seperti flash disk atau tape ). Disisi lain karena kepentingan pemakain data, sebuah basis data dapat memiliki data yang disebar dibanyak lokasi geografis. Data sebuah nasabah bank misalnya dipisah pisah dan disimpan dilokasi yang sesuai dengan

keberadaan nasabah. Dengan memanfaatkan jaringan komputer, data yang berada di suatu lokasi / cabang dapat diakses bagi cabang / lokasi lain.

#### 5. Kelengkapan ( *Completeness* )

Lengkap dan tidaknya data yang dikelola dalam sebuah basis data bersifat relative ( baik terhadap waktu ). Bila seseorang pemakai sudah menganggap bahwa data yang dibuat sudah lengkap. Maka pemakai yang lain belum tentu berpendapat sama. Atau yang sekarang sudah lengkap, belum tentu dimasa depan juga demikian. Dalam sebuah basis data, disamping data kita juga harus menyimpan struktur ( baik yang mendefinisikan objek – objek dalam basis data maupun definisi dari tiap objek, seperti struktur table atau indeks ). Untuk mengakomodasi kebutuhan kelengkapan data yang semakin berkembang , maka kita hanya dapat record – record data, tetapi juga dapat melakukan perubahan struktur dalam basis data, baik dalam bentuk penambahan objek baru atau dengan penambahan field –field baru pada suatu table.

#### 6. Keamanan ( *Security* )

Ada beberapa sejumlah aplikasi basis data yang tidak menerapkan aspek keamanan dalam penggunaan basis data. Tetapi untuk sistem yang besar dan serius, aspek keamanan juga dapat diterapkan dengan ketat. Dengan begitu kita dapat menentukan siapa–

siapa ( pemakai ) yang boleh menggunakan basis data beserta objek – objek didalam dan menentukan jenis – jenis operasi apa saja yang boleh di lakukan.

#### 7. Kebersamaan pemakaian ( *Sharability* )

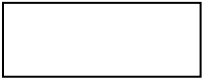
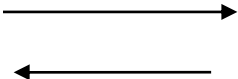
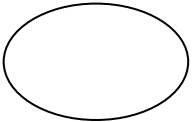
Pemakai basis data seringkali tidak terbataspada satu pemakai saja, atau di satu lokasi saja atau oleh satu sistem saja. Data pegawai dalam basis data kepegawaian, misalnya dapat digunakan oleh pemakai dari sejumlah departemen dalam perusahaan atau oleh banyak sistem ( sistem penggajian, sistem akuntansi, sistem inventori, dan lain – lain). Sistem data yang dikelola oleh sistem yang mendukung lingkungan multiuser, akan dapat memenuhi kebutuhan ini, tetapi tetap dengan menjaga atau menghindari ( karena data yang sama di ubah oleh banyak pemakaipada saat kondisi bersamaan) atau kondisi deadlock (karena ada banyak pemakai yang saling menunggu untuk menggunakan data ).

## 2.8 Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* ( DFD ) adalah diagram yang menggunakan notasi symbol untuk menggambarkan arus data system (Jogianto Hartono, 2005). DFD ( *Data Flow Diagram* ) diagram yang menggunakan notasi notasi untuk menggambarkan arus dari sistem. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan

dikembangkan secara logika tanpa memepertimbangkan lingkungan fisik. Beberapa syarat dalam pembuatan DFD, dapat membantu professional sistem dalam pembentukan DFD yang benar dan mudah dibaca oleh pemakai. Adapun syarat – syarat tersebut adalah :

1. Pemberian nama untuk tiap komponen DFD
2. Pemberian nama pada komponen proses
3. Penggambaran DFD sesering mungkin agar enak di lihat
4. Penghindaran penggambaran DFD yang rumit

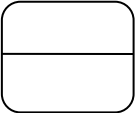



No	Nama notasi	Keterangan
1.		Terminator digunakan untuk memisahkan atau sebagai batas suatu sistem dengan sistem yang lain
2.		Arus data mengalirkan diantara proses , simpanan data, dan kesatuan luar, arus data ini menunjukkan arus data yang berupa masukan untuk sistematau hasil dari proses sistem
3		Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin dan hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dilakukan arus data yang akan keluar dari prises

Gambar 2.8 Simbol dari Data Flow Diagram.



## 2.9 Data Arus Diagram

Diagram arus data adalah gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam objek lalu melewati proses yang menstramformasikan ke tujuan orang lain yang ada pada objek lain dan sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dirancang. Diagram alir data menggambarkan arus data di dalam sistem dengan stuktur yang jelas. Penggunaan notasi pada diagram arus data ini sangat membantu sekali untuk memahami suatu sistem. Dalam pembuatan DAD menggunakan simbol – simbol antara lain :

No	Nama symbol	Keterangan
1		Proses bertujuan untuk menggambarkan proses komputerisasi
2.		Alir data bertujuan untuk menunjukkan arah kebagian atau proses sebaliknya.
3.		Terminator bertujuan menunjukkan organisasi , departemen, kelompok yang akan menerima / memberi data / informasi
4.		Penyimpanan bertujuan sebagai komponen untuk memodelkan kumpulan data / informasi.

Gambar 2.9 S imbol dari Data Arus Diagram.

## 2.10 Microsoft Sql Server

Sebuah database yang dirancang untuk mendukung aplikasi dengan arsitektur client / sever, dimana database terdapat pada komputer pusat yang disebut server dan informasi yang digunakan bersama sama oleh beberapa user yang menjalankan aplikasi didalam komputer lokalnya dinamakan client (Budiharto,S.Si,2001).

Pada dasarnya SQL Server adalah suatu bahasa yang digunakan untuk mengakses data dalam basis data relation. Bahasa ini secara defacto adalah bahas standar yang digunakan dalam manajemen basis data relasional.

Ada 3 interfance utama saat bekerja dengan SQL Server:

1. Enterprise Manajer

Merupakan interfanse pertama dan paling seringdigunakan oleh administrator database. Bagian ini mengandung besar fungsi – fungsi pokok dalm mengatur database. Di dalam folder database ditampilkan diberbagai database yang ada. Database master, model, msdb, tempdb, merupakan default system database yang diperlukan agar SQL Server dapat berfungsi lebih baik. Keempat database ini tidak boleh dihapus atau dimodifikasi tanpa pengetahuan yang mencangkupi tentang sistem SQL Server.

## 2. Query Analyser

Merupakan interface utama dalam melakukan pemrograman di SQL Server. Bahasa yang digunakan adalah *Transact SQL* (T- SQL). Query Analyser dapat membuat perintah untuk mengambil data, sortir, manipulasi data serta melakukan perhitungan tertentu terhadap sekumpulan data terhadap sekumpulan data dalam database.

## 3. Service Manager

Digunakan untuk mengatur yang ada di SQL Server, apakah akan dijalankan atau dimatikan. Sebuah Service juga dapat disetup agar berjalan otomatis sebagai Windows Service, atau dijalankan secara manual. Ada 3 service standar dalam setiap instalasi default SQL Server : Distributed Transaction Coordinator, SQL Server, dan SQL Server Agent

### **2.11 Crystal Report**

Crystal Report merupakan software yang dapat membantu dalam menyusun maupun merancang bentuk laporan seperti yang kita inginkan. Dengan software ini dapat merancang laporan menggunakan sumber database yang beraneka ragam misalnya DBF dari Clipper, Microsoft SQL Server, Microsoft Acces, dan lainnya.

Dalam merancang laporan baru dapat memilih bebas *Using then Report Expert* atau *As Blank Report*. Ada beberapa pilihan bentuk laporan antara lain sebagai berikut :

1. Standart

Jenis laporan yang banyak digunakan karena ada pilihan seperti sumber data, pengeleompokan, mengurutkan dan menentukan tata letak dengan mudah.

2. From Letter

Jenis laporan yang mewujudkan kemudahan dalam laporan dalam bentuk form

3. From

Jenis laporan yang digunakan untuk laporan berebentuk from ( misal : pengumuman, faktur dan sebagainya ).

4. Cross Tab

Jenis laporan yang mempunyai tipe bentuk khusus seperti pada Ms Acces yang ditampampilkan dua arah.

5. Subreport

Jenis laporan yang digunakan untuk menampilkan lapaoran utama dan sub laporan pada waktu bersamaan.

6. Mail label

Jenis laporan yang digunakan untuk membuat format label alamat surat dan jenis ukurannya.

### 7. Drill Drown

Jenis laporan yang memungkinkan untuk membuat sebagian dari field laporan disembunyikan

### 8. OLAP

Jenis laporan yang mengandung sebuah grid yang disimpulkan pada sumber data OLAP ( *On Line Analytical Processing* ).

## 2.13 Persediaan Barang

Persediaan barang adalah bahan baku penolong, barang jadi dan barang dalam produksi dan barang – barang yang tersedia, yang dimiliki dalam perjalanan dalam tempat penyimpanan kepada pihak lain pada akhir periode.( Koher, Eric LA, 2001). Persediaan barang adalah suatu teknik untuk manajemen material yang berkaitan dengan persediaan (Ristono, 2009 ). Persediaan barang adalah simpana material yang berupa bahan mentah, barang dalam proses dan barang jadi (Sumayang, 2003 ). Persediaan barang adalah suatu istilah umum yang digunakan untuk menunjukkan segala sesuatu atau sumber daya organisai yang disimpan dalam antisipasinya terhadap pemenuhan kebutuhan. Adapun tujuan dari persediaan barang antara lain :

1. menghilangkan pengaruh ketidak pastian
2. mengantisipasi pengaruh harga pada pasar produksi
3. memberi waktu luang untuk pengolahan prroduksi dan pembelian
4. untuk mengantisipasi perubahan permintaan dan penawaran pada pasar

## 2.14 Penjualan

Penjualan adalah pendapatan dalam perusahaan dan merupakan jumlah kantor yang dibebankan kepada pelanggan atas barang dan jasa (Henry Simonara, 2001). Penjualan adalah penjualan barang dagang sebagai usaha pokok perusahaan yang biasanya dilakukan secara teratur (Chairul Marom, 2011). Secara umum Penjualan adalah persetujuan kedua belah pihak antara penjual dan pembeli, dimana penjual menawarkan suatu produk dengan harapan pembeli dapat menyerahkan sejumlah uang sebagai alat ukur produk tersebut sebesar harga jual yang telah disepakati.

Adapun syarat syarat dalam penjualan, antara lain :

1. Ada penjual dan ada pembeli.
2. Ada barang dan jasa yang akan dijual dan alat tukar yang sah.

Tujuan dari adanya penjualan adalah :

1. Mendatangkan keuntungan atau laba dari produk ataupun barang yang dihasilkan produsennya dengan pengolahan yang baik dan mengharapkan keuntungan yang sebesar - besarnya, namun hal itu perlu adanya peningkatan kinerja pihak distributor dalam menjamin mutu barang yang akan dijual.
2. Mencapai tujuan yaitu dalam perusahaan setiap penjualan harus memiliki tujuan penjualan yang dicapai.

## 2.15 Pembelian

Pengertian pembelian secara umum adalah suatu peristiwa atau tindakan yang dilakukan oleh dua pihak dengan tujuan menukarkan barang atau jasa dengan menggunakan alat transaksi yang sah dan sama – sama memiliki kesepakatan dalam transaksinya, dan pembelian terkadang akan terjadi tawar – menawar antara pembeli dan penjual hingga mendapatkan kesepakatan harga yang kemudian akan melakukan transaksi penukaran barang atau jasa dengan alat tukar yang sah dan disepakati kedua belah pihak.

Manfaat dari pembelian :

1. mendapatkan barang atau jasa dari hasil pembelian
2. Dapat memenuhi kebutuhan melalui pembelian
3. Hasil pembelian dapat bermanfaat
4. Penjual mendapatkan hasil dari penjualannya

Jenis –Jenis dari Pembelian :

1. Pembelian Casha adalah pembelian yang dilakukan sekali transaksi dengan menerima barang yang dibeli dan memberikan uang sebagai alat tukar yang sesuai dengan jumlah yang disepakati.
2. Pembelian Kredit adalah pembelian yang dilakukan lebih dari satu transaksi, pada saat transaksi pertama pembeli memberikan sejumlah uang sebagai uang muka dengan penjual memberikan barang yang dibeli dengan catatan akan terjadi pembayaran kedua.