

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Utama

2.1.1 Koperasi

2.1.1.1 Pengertian Koperasi

Mengutip dari jurnal yang berjudul “PERKEMBANGAN KOPERASI DI DUNIA DAN DI INDONESIA” (Listyaningrum, www.academia.edu/14385907/Jurnal_Koperasi), Koperasi adalah suatu perkumpulan yang beranggotakan orang – orang atau badan hukum, yang memberikan kebebasan kepada anggota untuk masuk dan keluar, dengan bekerja sama secara kekeluargaan menjalankan usaha untuk mempertinggi kesejahteraan jasmaniah para anggotanya (Arifinal Chaniago; 1984)

Menurut UU No. 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian Indonesia, koperasi adalah Badan usaha yang beranggotakan orang seorang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan atas dasar asas kekeluargaan.

Sedangkan Dr. Fay (1980) berpendapat bahwa koperasi adalah suatu perserikatan dengan tujuan berusaha bersama yang terdiri atas mereka yang lemah dan diusahakan selalu dengan semangat tidak memikirkan dari sendiri sedemikian rupa, sehingga masing-masing sanggup menjalankan kewajibannya sebagai anggota dan mendapat imbalan sebanding dengan pemanfaatan mereka terhadap organisasi.

2.1.1.2 Ruang Lingkup Koperasi

Koperasi bertujuan memajukan kesejahteraan anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya serta ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Pasal 3 UU No. 25/1992 tentang Tujuan

Koperasi). Landasan koperasi Indonesia yang melandasi aktivitas koperasi di Indonesia yaitu:

- A. Landasan Idiil = Pancasila
- B. Landasan Mental = Setia kawan dan kesadaran diri sendiri
- C. Landasan Struktural dan gerak = UUD 1945 Pasal 33 Ayat 1

Sebagaimana dikemukakan dalam pasal 4 UU No. 25 Tahun 1992, fungsi dan peran koperasi di Indonesia adalah yang pertama, membangun dan mengembangkan potensi serta kemampuan ekonomi anggota pada khususnya dan masyarakat pada umumnya untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan sosial. Kedua, turut serta secara aktif dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan manusia dan masyarakat. Ketiga, memperkokoh perekonomian rakyat sebagai dasar kekuatan dan ketahanan perekonomian nasional. Keempat, berusaha untuk mewujudkan dan mengembangkan perekonomian nasional yang merupakan usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan dan demokrasi ekonomi.

Merujuk pada Undang – Undang Nomor 25 tahun 1992, prinsip –prinsip koperasi adalah :

- A. Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka.
- B. Pengelolaan dilakukan secara demokratis.
- C. Pembagian SHU dilakukan secara adil sebanding dengan besarnya jasa usaha masing – masing anggota.
- D. Pemberian balas jasa yang terbatas terhadap modal.
- E. Kemandirian.
- F. Pendidikan perkoperasian.
- G. Kerjasama antar koperasi.

Menurut undang – undang perkoperasian, koperasi dapat berbentuk Koperasi Primer atau Koperasi Sekunder. Penjenisan koperasi diatur dalam Pasal 16 Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian yang mana menyebutkan bahwa jenis koperasi didasarkan pada kesamaan kegiatan dan kepentingan ekonomi anggotanya. Dengan demikian, sebelum kita mendirikan koperasi harus menentukan secara jelas keanggotaan dan kegiatan usaha. Dasar untuk menentukan jenis koperasi adalah kesamaan

aktivitas, kepentingan dan kebutuhan ekonomi anggotanya (KSP, koperasi konsumen, koperasi produsen, koperasi pemasaran, dan koperasi jasa).

2.1.1.3 Sejarah Koperasi

Pada tahun 1771 – 1858 gerakan koperasi digagas oleh Robert Owen, dia menerapkannya dalam usaha permintaan kassa di New Lanark, Skotlandia. Kemudian, ternyata koperasi ini di kembangkan lagi oleh William King pada tahun 1786–1865 dengan mendirikan toko koperasi di Brighton, Inggris. King lalu menerbitkan publikasi bulanan yang berjudul *The Cooperator* pada tanggal 1 Mei 1828, yang isinya mengenai gagasan dan saran tentang mengelola toko dengan menggunakan prinsip koperasi. Koperasi pun berkembang di negara-negara lainnya.

Gerakan Koperasi di dunia, di mulai pada pertengahan abad 18 dan awal abad 19 di Inggris. Lembaga ini sering disebut dengan “KOPERASI PRAINDUSTRI”. Dari sejarah perkembangannya, dimulai dari munculnya revolusi industri di Inggris tahun 1770 yang menggantikan tenaga manusia dengan mesin–mesinindustri yang berdampak pada semakin besarnya pengangguran hingga revolusi Perancis tahun 1789 yang awalnya ingin menumbangkan kekuasaan raja yang feodalistik, ternyata memunculkan hegemoni baru oleh kaum kapitalis. Semboyan *Liberte-Egalite-Fraternite* (kebebasan-persamaan-kebersamaan) yang semasa revolusi didengungkan untuk mengobarkan semangat perjuang rakyat berubah tanpa sedikitpun memberi dampak perubahan pada kondisi ekonomi rakyat. Manfaat *Liberte* (kebebasan) hanya menjadi milik mereka yang memiliki kapital untuk mengejar keuntungan sebesar-besarnya. Semangat *Egalite* dan *Fraternite* (persamaan dan persaudaraan) hanya menjadi milik lapisan masyarakat dengan strata sosial tinggi (pemilik modal kapitalis).

Di Indonesia, pada tahun 1896 seorang Pamong Praja Patih R.Aria Wiria Atmaja di Purwokerto mendirikan sebuah Bank untuk para pegawai negeri (priyayi). Ia terdorong oleh keinginannya untuk

menolong para pegawai yang makin menderita karena terjerat oleh lintah darat yang memberikan pinjaman dengan bunga yang tinggi. Maksud Patih tersebut untuk mendirikan koperasi kredit model seperti di Jerman. Cita-cita semangat tersebut selanjutnya diteruskan oleh De Wolff van Westerrode, seorang asisten residen Belanda. De Wolff van Westerrode sewaktu cuti berhasil mengunjungi Jerman dan menganjurkan akan mengubah Bank Pertolongan Tabungan yang sudah ada menjadi Bank Pertolongan, Tabungan dan Pertanian. Selain pegawai negeri juga para petani perlu dibantu karena mereka makin menderita karena tekanan para pengijon. Ia juga menganjurkan mengubah Bank tersebut menjadi koperasi.

Berikut beberapa kejadian perkembangan koperasi di Indonesia pada zaman orde baru hingga sekarang :

1. Pada tanggal 18 Desember 1967, Presiden Soeharto mensahkan Undang–Undang koperasi no.12 tahun 1967 sebagai pengganti Undang–Undang no.14 tahun 1965.
2. Pada tahun 1969, disahkan Badan Hukum terhadap badan kesatuan Gerakan Koperasi Indonesia (GERKOPIN).
3. Lalu pada tanggal 9 Februari 1970, dibubarkannya GERKOPIN dan sebagai penggantinya dibentuk Dewan Koperasi Indonesia (DEKOPIN).
4. Dan, pada tanggal 21 Oktober 1992, disahkan Undang–Undang no.25 tahun 1992 tentang perkoperasian, undang-undang ini merupakan landasan yang kokoh bagi koperasi Indonesia di masa yang akan datang.
5. Masuk tahun 2000an hingga sekarang, perkembangan koperasi di Indonesia cenderung jalan di tempat.

2.1.1.4 Sistem Ekonomi Koperasi

Berikut beberapa sistem ekonomi koperasi yang pernah di anut oleh Indonesia :

1. 1950–1959: Sistem ekonomi liberal (masa demokrasi), sistem ekonomi dimana ekonomi diatur oleh kekuatan pasar (permintaan dan penawaran).

2. 1959–1966 : Sistem ekonomu etatisme (masa demokrasi terpimpin), sistem ekonomi dimana ekonomi diatur negara.
3. 1966–1998: Sistem ekonomi pancasila (demokrasi ekonomi), suatu sistem perekonomian nasional yang merupakan perwujudan dari falsafah Pancasila dan UUD 1945 yang berasaskan kekeluargaan dan kegotongroyongan dari, oleh, dan untuk rakyat di bawah pimpinan dan pengawasan pemerintah.
4. 1998–sekarang: sistem ekonomi pancasila (demokrasi ekonomi), yang dalam prakteknya cenderung liberal.

Sistem ekonomi koperasi akan mampu memberikan pengaruh positif khususnya pada penyelesaian masalah masalah perekonomian, jika permasalahan dalam perekonomian dapat terselesaikan maka kehidupan ekonomi negara ini akan berjalan kondusif dan rakyat pun memiliki kehidupan yang sejahtera.

Faktor penghambat sistem ekonomi koperasi yaitu :

- A. Faktor internal, meliputi tingkat pendidikan pengurus dan anggota umumnya masih rendah, keterampilan dan keahlian anggota masih terbatas, banyak anggota koperasi yang tidak mau bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.
- B. Faktor eksternal, meliputi kurangnya dukungan dari pemerintah dalam hal pelayanan, fasilitas dan penyuluhan, banyak badan usaha lain yang bergerak pada bidang usaha yang sama dengan koperasi, masih banyak masyarakat yang tidak mempercayai koperasi, kebijakan dan program kerja koperasi masih cenderung timbul dari prakarsa pemerintah, koperasi sulit mendapatkan kredit dari bank, karena persyaratan yang sulit terpenuhi, kurangnya petugas pembina koperasi, baik jumlahnya maupun mutunya, koperasi juga terhambat karena kurang kerjasama di bidang ekonomi.

Sedangkan, faktor penyebab kegagalan sistem perekonomian Indonesia yaitu:

- A. Program tersebut disusun oleh tokoh yang relatif bukan bidangnya, namun oleh tokoh politik, sehingga keputusan yang dibuat cenderung menitikberatkan pada masalah politik bukan masalah ekonomi.
- B. Akibat lanjutan dari kegagalan diatas dana negara yang seharusnya dialokasikan untuk kepentingan kegiatan ekonomi justru dialokasikan untuk kepentingan politik dan perang.
- C. Adanya kecenderungan terpengaruh untuk menggunakan sistem perekonomian yang tidak sesuai dengan kondisi masyarakat Indonesia.

2.2 Teori Pendukung

2.2.1 Pengertian Analisis Sistem

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012 : 5), analisis sistem terdiri dari kegiatan-kegiatan yang memungkinkan seseorang untuk memahami dan menentukan apa yang harus dicapai oleh sistem baru.

2.2.2 Pengertian Perancangan Sistem

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012 : 5), perancangan sistem terdiri dari kegiatan-kegiatan yang memungkinkan seseorang untuk menjabarkan sistem yang menjawab kebutuhan secara terperinci.

- A. Perancangan – adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah–masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik. Al–Bahra Bin Ladjamudin (2005:39). Definisi lain menurut (Robbins and Coulter, 2005, p160), Perencanaan adalah suatu proses yang melibatkan penentuan sasaran atau tujuan organisasi, menyusun strategi menyeluruh untuk mencapai sasaran yang ditetapkan, termasuk alokasi sumber daya yang diperlukan, jadwal kerja serta tindakan – tindakan lain yang diperlukan untuk mencapai tujuan.

2.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012 : 4), sistem informasi adalah seperangkat komponen komputer yang saling terkait yang

mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan informasi sebagai output yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas – tugas bisnis.

2.2.3.1 Pengertian Sistem

Menurut Susanto (2013:22), sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik secara fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

2.2.3.2 Pengertian Informasi

Menurut Hartono (2013:15), Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang.

2.2.4 Pengertian Database

Menurut Connolly dan Begg (2015 : 63), basis data/*database* merupakan koleksi bersama dan deskripsi dari data yang secara logis terkait, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi.

2.2.4.1 DBMS/*Database Management System*

DBMS merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menentukan, membuat, memelihara, dan mengontrol akses ke basis data.

2.2.4.2 Pengertian Data

Menurut Davis dalam Hartono (2013:15), Data adalah hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta tentang suatu keadaan, tindakan, atau kejadian.

2.2.5 Pengertian *System Development Life Cycle*

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012 : 5), *System Development Life Cycle/SDLC* yaitu mengidentifikasi semua kegiatan yang diperlukan untuk membangun, meluncurkan, dan memelihara sistem informasi.

Tahapan utama SDLC :

1. Mengidentifikasi masalah atau kebutuhan dan memperoleh persetujuan untuk melanjutkan,
2. Merencanakan dan memantau proyek,
3. Menemukan dan memahami detail masalah atau kebutuhan,
4. Merancang komponen sistem yang memecahkan masalah atau memuaskan kebutuhan,
5. Bangun, uji, dan integrasikan komponen system,
6. Selesaikan pengujian sistem dan kemudian gunakan solusi.

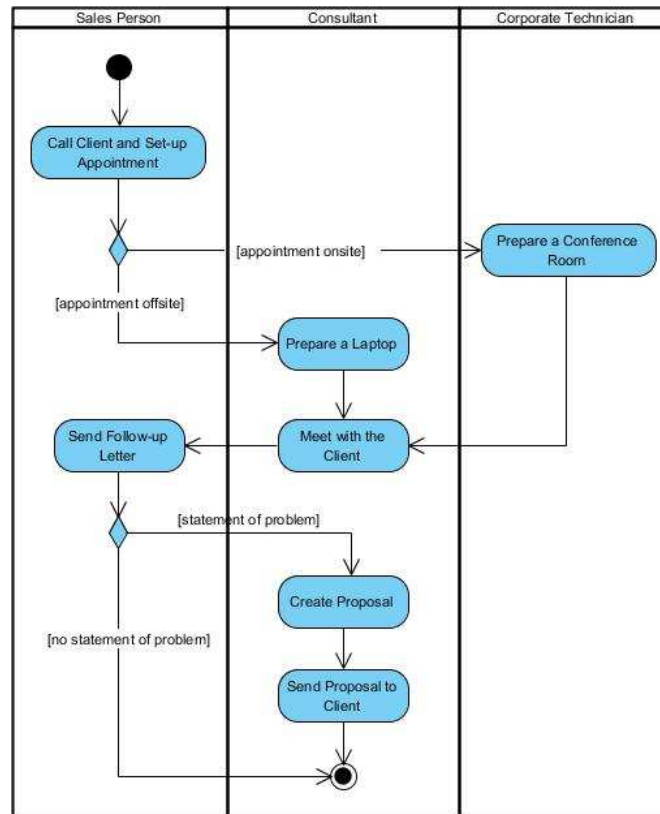
2.2.6 Pengertian *Object Oriented Analysis Design/OOAD*

Satzinger, Jackson, dan Burd (2012 : 241), mengungkapkan bahwa OOAD merupakan pengembangan sistem berdasarkan pada pandangan bahwa sistem adalah kumpulan object yang berinteraksi dan bekerja bersama-sama. Menurut (Maita & Nurhikmah, 2018) OOAD merupakan sebuah pendekatan untuk memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatannya adalah objek yang merupakan kombinasi antara struktur dasar dan perilaku dalam satu entitas.

2.2.7 *Unified Modeling Language/UML*

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2010 : 61), *Unified Modeling Language (UML)*, adalah suatu set standardisasi dari konstruksi model dan pengembangan notasi yang dikhususkan untuk pengembangan object-oriented. Menurut Whitten, J.L., Bentley, L.D. (2007:371), UML adalah seperangkat model konvensi yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan objek dalam suatu sistem perangkat lunak. Menurut Connolly dan Begg (2015:985), UML umumnya didefinisikan sebagai bahasa standar untuk menentukan, membangun, memvisualisasikan, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak.

2.2.7.1 Activity Diagram



Gambar 2.1 Activity Diagram

Sumber : Visual Paradigm

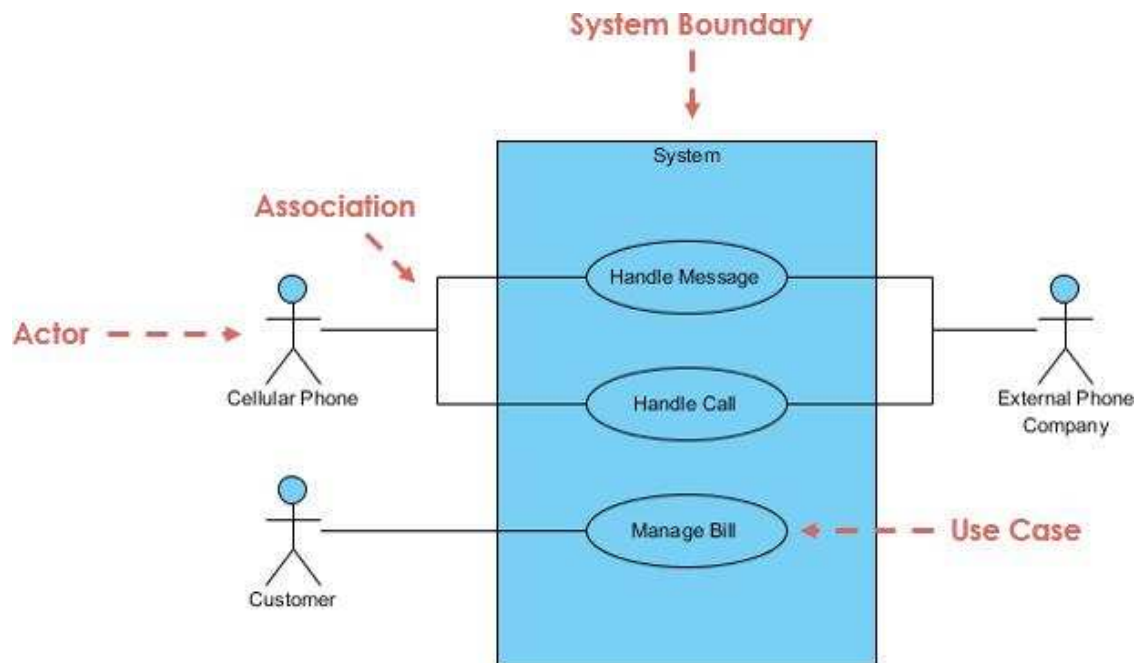
Menurut Satzinger, Jackson, & Burd (2016:60), *activity diagram* merupakan sebuah diagram yang menggambarkan aliran urutan kegiatan/aktivitas yang dilakukan oleh pengguna maupun sistem. Sebelumnya, menurut Satzinger, J.W., Jackson, R.B., & Burd, S.D. (2012:57), *activity diagram* merupakan diagram yang menunjukkan alur kerja atau aktivitas *user* secara berurutan. *Activity diagram* sendiri terdiri dari beberapa notasi dan fungsi 22 kegunaan masing-masing.

Berikut merupakan penjelasan notasi dan fungsi kegunaan *activity diagram* adalah sebagai berikut:

A. *Swimlane*, merupakan suatu bentuk persegi yang merepresentasikan aktivitas-aktivitas yang diselesaikan setiap agen.

- B. *Synchronization Bar*, merupakan notasi yang berfungsi memisahkan (*split*) atau menyatukan (*join*) urutan jalur aktivitas.
- C. *Starting Activity (Pseudo)*, merupakan notasi yang menunjukkan awal dimulainya suatu aktivitas.
- D. *Transition Arrow*, merupakan notasi yang berupa anak panah yang mendeskripsikan arah perpindahan suatu aktivitas.
- E. *Activity*, merupakan notasi yang mendeskripsikan aktivitas–aktivitas.
- F. *Ending Activity (Pseudo)*, merupakan notasi yang menunjukkan diakhirinya suatu aktivitas.
- G. *Decision Activity*, merupakan notasi yang mendeskripsikan kondisi dari suatu aktivitas.

2.2.7.2 Use Case Diagram



Gambar 2.2 Usecase Diagram

Sumber Visual Paradigm

Menurut Satzinger, J.W., Jackson, R.B., & Burd, S.D. (2010:242) *use case diagram* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh sistem, biasanya merupakan sebuah respon untuk

permintaan dari pengguna sistem. Menurut Whitten, J.L., Bentley, L.D. (2007:246), use case diagram menggambarkan interaksi antara sistem dan pengguna. Dengan kata lain, secara grafis use case diagram menggambarkan siapa yang akan menggunakan sistem dan dalam cara apa pengguna mengharapkan untuk berinteraksi dengan sistem.

Whitten, J.L., Bentley, L.D. (2007:385) juga mengatakan bahwa use case diagram dapat dibagi menjadi dua tipe, yaitu:

A. Business Use Case

Business use case adalah use case yang dibangun untuk kebutuhan bisnis yang focus pada visi, misi, dan tujuan dari berbagai kepentingan perusahaan. Business use case juga mencerminkan pandangan dari perilaku yang diinginkan dari sebuah sistem.

B. System Use Case

System use case adalah use case yang digunakan untuk menentukan persyaratan rinci, membantu dalam estimasi dan perencanaan, menentukan persyaratan programming serta menjadi dokumentasi dasar bagi pengguna. Pembuatan system use case dikembangkan dari business use case sehingga dapat mengembangkan sistem dengan baik dan memenuhi kebutuhan pelanggan.

C. Use Case Description

Menurut Satzinger, J.W., Jackson, R.B., & Burd, S.D. (2010 : 172), *use case description* adalah tahapan mendetail dan sebuah deskripsi diagram untuk membuat sebuah pemahaman akan sebuah sistem agar lebih menjamin kebutuhan user akan sistem.

Use case description sendiri terdiri dari 3 jenis:

1. Brief Description

Brief description merupakan deskripsi yang mencatat mengenai deskripsi singkat dari suatu use case yang sederhana, dimana digunakan pada sistem yang kecil dan dapat dengan mudah dipahami. Biasanya hanya memiliki satu skenario saja.

2. Intermediate Description

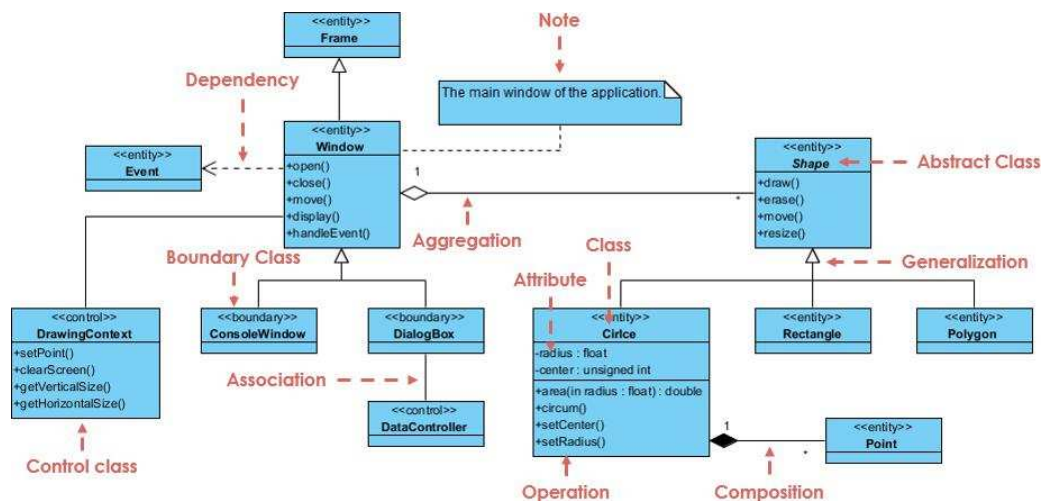
Intermediate description merupakan deskripsi yang membahas lebih lanjut dan mencantumkan internal flow dari aktivitas yang terjadi sesuai dengan use case, beserta dengan *exception condition*, sebuah dokumentasi yang digunakan apabila terjadi hal-hal yang tidak sesuai dengan proses.

3. Fully Developed Description

Fully develop description merupakan deskripsi yang menggunakan metode formal untuk mendokumentasikan seluruh proses yang terjadi pada sebuah use case.

2.2.7.3 Class Diagram

Menurut (Satzinger, Jackson, & Burd, 2016:103), *Class* adalah kategori atau klasifikasi kumpulan *object*, *class diagram* digunakan untuk menunjukkan objek *class* untuk sistem.



Gambar 2.3 Class Diagram

Sumber Visual Paradigm

2.2.7.4 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram/DFD adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

Menurut Satzinger (2012 : 239), DFD adalah model analisis terstruktur yang menampilkan input, proses, penyimpanan, dan output dari sistem.

Komponen DFD :

1. Terminator/entitas luar, terminator mewakili entitas eksternal yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. Terdapat 2 jenis terminator, yakni terminator sumber (source), dan terminator tujuan (sink). Terminator dapat berupa orang, organisasi, departemen di dalam organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

2. Proses

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan orang, mesin, atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses. Proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan input menjadi output. Proses diberi nama untuk menjelaskan proses atau kegiatan apa yang sedang atau akan dilaksanakan. Pemberian nama proses dilakukan dengan menggunakan kata kerja yang membutuhkan objek.

3. Data store

Data store digunakan untuk membuat model sekumpulan paket data. Data store ini biasanya berkaitan dengan penyimpanan – penyimpanan/storage.

4. Alur data

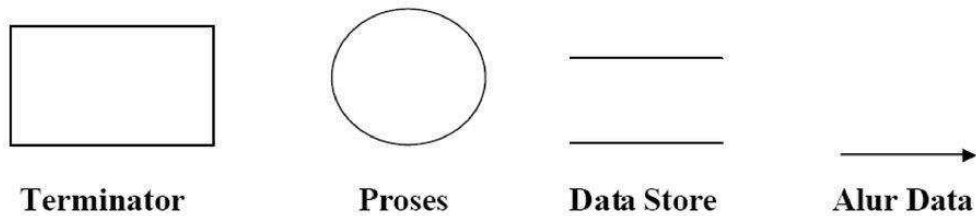
Alur data yang menghubungkan data store dengan suatu proses, mempunyai beberapa pengertian :

- A. Alur data yang berasal dari data store, berarti proses membutuhkan data dari data store tersebut.
- B. Alur data yang menuju data store, berarti suatu proses akan menghasilkan output yang disimpan dalam data store itu.

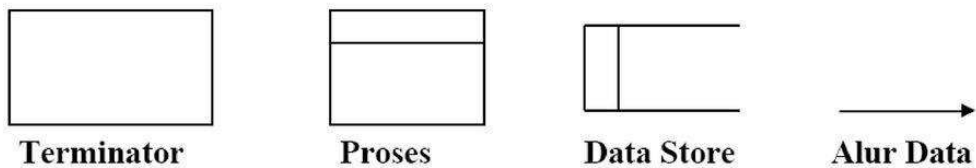
- C. Alur data yang berasal dan menuju ke data store, berarti suatu proses akan mengupdate, menghapus, dan mengubah data.

Komponen DFD

Menurut Yourdan dan DeMarco



Menurut Gene dan Serson



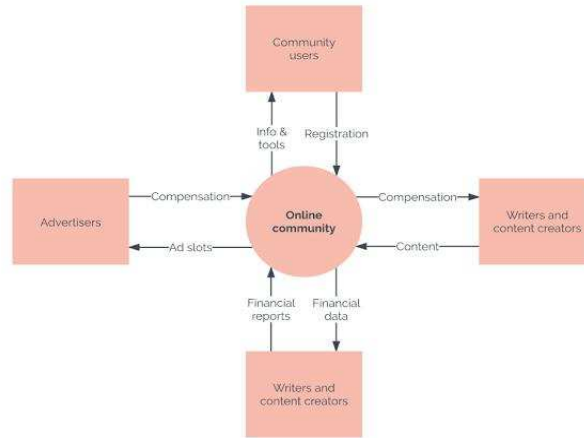
Gambar 2.4 Komponen DFD

Sumber : slideplayer.info/slide/13523510/82/images/5/Komponen+DFD.jpg

Level DFD adalah sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

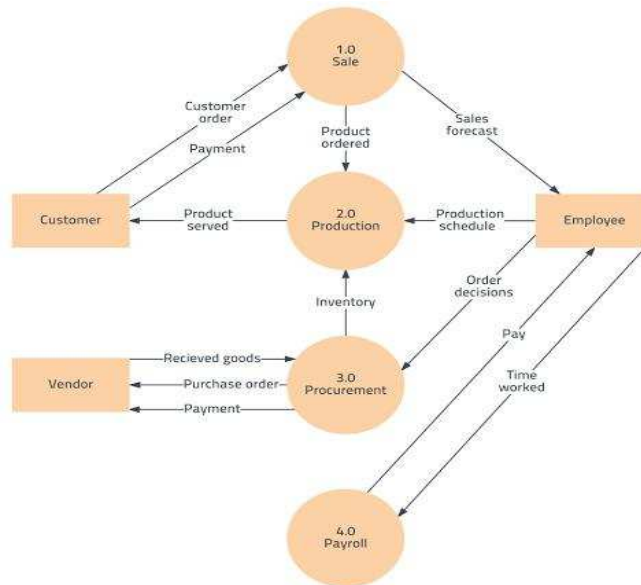
Diagram konteks merupakan gambaran bagaimana sistem berinteraksi dengan entitas eksternal.



Gambar 2.5 Diagram Konteks

Sumber : lucidchart.com

2. DFD Level 0



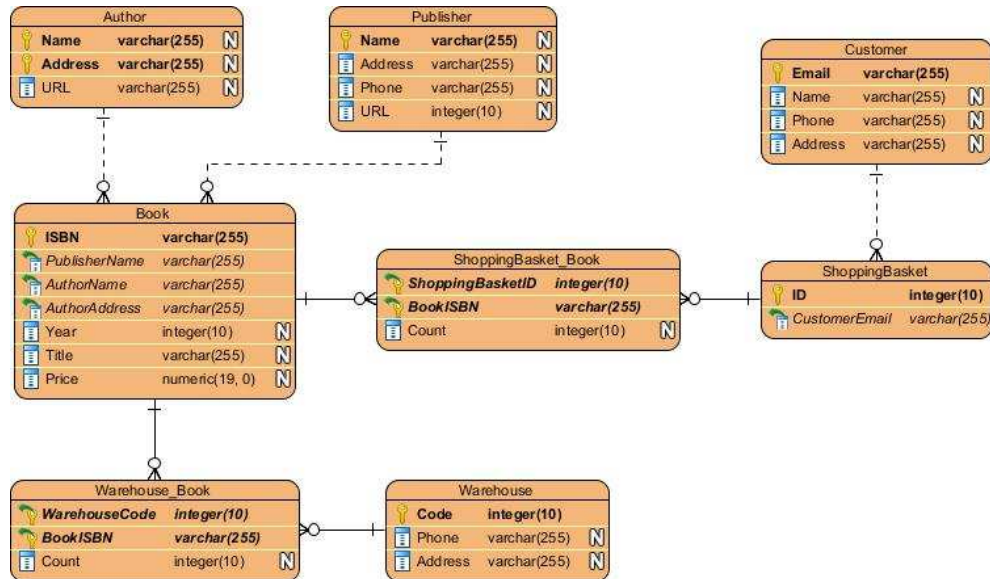
Gambar 2.6 DFD Level 0

Sumber : lucidchart.com

3. DFD Level 1, 2, 3, dan seterusnya.

2.2.7.5 Entity Relationship Diagram

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2012 : 98), *entity relationship diagram/ERD* adalah diagram yang terdiri dari entitas data (yaitu set dari hal yang berkaitan) dan hubungannya.



Gambar 2.7 Entity Relationship Diagram

Sumber Visual Paradigm

2.2.8 Sistem Pembayaran Tunai

Sistem pembayaran tunai, menurut Laudon, & Traver (2014:284), merupakan tender/penukaran legal yang ditetapkan oleh otoritas nasional untuk mewakili harga.

2.2.9 Mobile computing

Menurut Rainer, Prince, dan Cegielski (2015 : 199), *mobile computing* mengacu pada koneksi *real-time* antara perangkat seluler dan lingkungan komputasi lainnya, misalnya internet atau intranet.

2.2.10 E-Katalog

E-katalog dapat didefinisikan sebagai sebuah tempat penyimpanan elektronik informasi tentang barang, produk, ataupun jasa.

2.2.11 Penjualan Konsinyasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsinyasi diartikan sebagai kegiatan penitipan barang dagangan kepada agen atau orang untuk dijualkan dengan pembayaran kemudian (jual titip). Utoyo Hidayat memberikan pengertian yang lebih lengkap mengenai penjualan konsinyasi, yaitu pengiriman atau penitipan barang dari pemilik kepada pihak lain yang bertindak sebagai agen penjualan dengan memberikan komisi.

Dalam hubungan dengan penjualan konsinyasi tersebut, pemilik barang disebut sebagai pengamanat (*consignor*) dan pihak yang dititipkan barang disebut sebagai komisioner (*consignee*). Barang yang dikirim oleh pengamanat atas dasar penjualan konsinyasi disebut sebagai barang konsinyasi, sedangkan barang yang diterima oleh komisioner atas penjualan konsinyasi disebut barang komisi.

Pengamanat (*consignor*) menetapkan komisioner (*consignee*) sebagai pihak yang bertanggung jawab atas barang – barang yang diserahkan kepadanya sampai barang – barang ini terjual kepada pihak ketiga. Atas penjualan barang – barang ini, pihak komisioner menetapkan penyerahan hak atas barang – barang ini dan juga hasil penjualannya. Pihak komisioner tidak memiliki kewajiban kepada pihak pengamanat selain pertanggung jawaban atas barang – barang yang telah diserahkan kepadanya.

Dalam melaksanakan penjualan konsinyasi, pengamanat dan komisioner harus membuat kontrak perjanjian terlebih dahulu. Adapun isi dari kontrak perjanjian tersebut, antara lain:

- 1) Beban – beban pengeluaran komisioner yang akan ditanggung oleh pengamanat. Misalnya seperti beban pengangkutan, beban reparasi, beban kuli, beban sewa gudang, dan lain sebagainya.
- 2) Kebijakan harga jual dan syarat kredit yang harus dijalankan oleh komisioner atas instruksi dari pengamanat.

- 3) Komisi atau keuntungan yang akan diberikan oleh pengamanat kepada komisioner.
- 4) Laporan pertanggungjawaban oleh komisioner kepada pengamanat yang dilakukan secara berkala atas barang – barang yang sudah terjual dan pengiriman uang hasil penjualan tersebut.
- 5) *Aftersales service* (garansi) yang harus ditanggung atas barang – barang yang telah dijual oleh komisioner.
- 6) Hal – hal yang dianggap perlu oleh kedua belah pihak.