

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profile Perusahaan

2.1.1 Sejarah Toko ONESTOPOLOS

One Stop Polos merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang fashion (produk setengah jadi tanpa label/brand) berupa pakaian polos.

Didirikan sejak 10 November 2017, One Stop Polos terus berkomitmen menyediakan pakaian polos untuk berbagai kalangan hingga saat ini. Kualitas produk merupakan concern kami demi tercapainya kepuasan konsumen dengan secara terus menerus melakukan perbaikan yang berkelanjutan.

Kami sadar bahwa kualitas produk harus ditopang juga dengan harga produk yang kompetitif, sehingga kami menyediakan produk dengan kualitas serta harga yang bersaing. Dengan kualitas serta harga yang dapat kami pertanggungjawabkan tersebut, kami membuka diri untuk bekerjasama dengan perusahaan-perusahaan serta konsumen ritel dalam memasarkan produk kami.

2.1.2 Logo



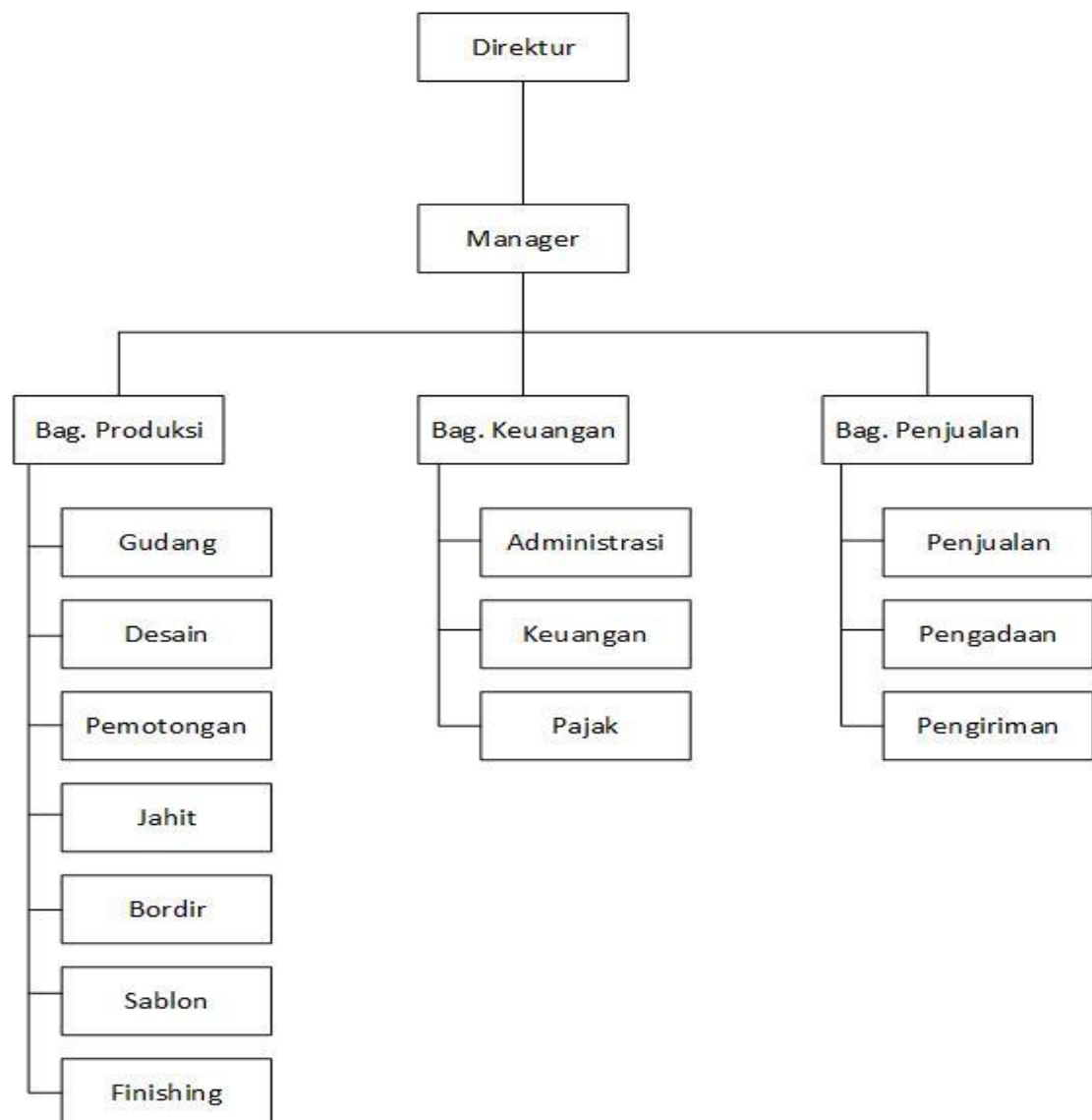
Gambar 2. 1 Logo

2.1.3 Visi

Menjadi market leader bagi perusahaan produsen pakaian polos di Indonesia dengan menjalankan manajemen perusahaan yang berstandar internasional demi terciptanya Good Corporate Governance.

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Description

2.1.4.1 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.1.4.2 Job Description

1. Direktur

Memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan atau institusi. memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer) atau wakil direktur. menyetujui anggaran tahunan perusahaan atau institusi.

2. Manager

Manager bertanggung jawab untuk memfasilitasi, mengatur, mengontrol dan meningkatkan kemampuan sumberdaya manusia ,bahan baku setengah jadi/jadi dan mesin – mesin produksi didalam wilayah tanggung jawabnya guna memaksimalkan efisiensi, meminimalkan biaya dan menghasilkan bahan setengah jadi / jadi yang memenuhi standard kebutuhan pelanggan.

3. Bag. Produksi :

1. Gudang

Mengontrol keadaan gudang.

2. Desain

Mendesain produk yang akan dibuat.

3. Pemotongan

Memotong pola baju yang akan dibuat.

4. Jahit

Menjahit baju yang sudah dipola.

5. Border

Membuat tambahan seperti logo pada baju yang akan dibuat.

6. Sablon

Menambahkan gambar pada baju yang akan dibuat sesuai dengan desain.

7. Finishing

Mepihkan baju yang sudah jadi seperti, steam uap, potong sisa benang dan lain – lain.

4. Bag. Keuangan :

1. Administrasi

Melakukan perekapan data, mengelola dokumen dan tentunya menyimpannya secara terstruktur.

2. Keuangan

Membuat perencanaan keuangan, mulai dari perencanaan peminjaman, penerimaan, pengeluaran, dan pembayaran. Menyusun laporan keuangan harian, mingguan, bulanan dan tahunan. Mengelola uang kas, mulai dari membuka rekening, menentukan setoran, mengatur kas, menangani pembayaran atas kewajiban dan membuat catatan transaksi kas. Mengelola kredit dengan mengatur tagihan-tagihan. Mengurus surat berharga, salah satunya seperti menandatangani cek. Bekerja sama dalam menyusun kebijakan administrasi keuangan dengan bagian lain yang terkait sesuai dengan visi dan misi perusahaan

3. Pajak

Mengurus mengenai hal - hal yang berhubungan dengan aspek perpajakan.

5. Bag. Penjualan :

1. Penjualan

Mntuk melayani pelanggan, mendaftarkan pelanggan, dan membuat nota penjualan. Wewenang staff penjualan adalah memberi pelayanan sebaik mungkin kepada pelanggan.

2. Pengadaan

Bertanggung jawab atas stok bahan baku.

3. Pengiriman

Bertanggung jawab atas pengiriman barang kepada konsumen dan pengiriman bahan baku.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*sustema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem merupakan sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka.

Sedangkan menurut Raymond McLeod mendefinisikan sistem merupakan sekelompok elemen - elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu. Sehingga berdasarkan dari definisi sistem diatas dapat disimpulkan, sistem merupakan seperangkat elemen - elemen yang saling terhubung dan saling berinteraksi melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang sama.

Prinsip umum sistem :

1. Sistem merupakan bagian dari sistem yang lebih besar, sekaligus sistem tersebut dapat dipartisi menjadi sub sistem – sub sistem yang lebih kecil.
2. Sistem yang lebih terspesialisasi akan dapat beradaptasi untuk menghadapi keadaan-keadaan yang berbeda.
3. Lebih besar ukuran sistem, maka akan memerlukan sumber daya yang lebih banyak untuk operasi dan pemeliharaannya.
4. Sistem senantiasa mengalami perubahan, tumbuh dan berkembang.

2.2.2 Pengertian informasi

Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Disebutkan diatas bahwa data merupakan sumber awal dari informasi. Data adalah representasi fakta nyata yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Kesatuan nyata (*fact and entity*) adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan

orang yang betul – betul ada dan terjadi. Data merupakan bentuk yang dapat memberikan manfaat yang besar bagi penerimanya, namun data saja tidak cukup, karena data jika diibaratkan bahan mentah, yang bisa saja salah dalam penggunaannya jika ada di tangan orang yang tidak tepat. Sehingga perlu suatu proses yang nantinya dilakukan untuk menghasilkan informasi.

Pada kenyataannya, informasi merupakan hal yang dibutuhkan baik dalam organisasi maupun kehidupan sosial. Perusahaan maupun masyarakat mengambil tindakan disesuaikan atas informasi yang mereka dapatkan. Sehingga dengan adanya informasi perusahaan dapat terus berkembang, itulah alasan informasi begitu dibutuhkan.

2.2.3 Pengertian sistem informasi

Sistem Informasi adalah sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi. Informasi dalam suatu lingkungan sistem informasi harus mempunyai persyaratan umum sebagai berikut :

1. Harus diketahui oleh penerima sebagai referensi yang tepat
2. Harus sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam proses pembuatan / pengambilan keputusan.
3. Harus mempunyai nilai surprise, yaitu hal yang sudah diketahui hendaknya jangan diberikan.
4. Harus dapat menuntun pemakai untuk membuat keputusan. Suatu keputusan tidak selalu menuntut adanya tindakan.

2.2.4 Pengertian Stok Barang

Stok barang adalah suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha yang normal. Jadi persediaan merupakan sejumlah barang yang disediakan untuk memenuhi permintaan dari pelanggan. Dalam perusahaan perdagangan pada dasarnya hanya ada satu golongan inventory (persediaan/stok), yang mempunyai sifat perputaran yang sama yaitu yang disebut “Merchandise Inventory” (persediaan barang dagangan). Persediaan ini merupakan persediaan barang yang selalu dalam perputaran, yang selalu dibeli dan dijual, yang tidak mengalami proses lebih lanjut

didalam perusahaan tersebut yang mengakibatkan perubahan bentuk dari barang yang bersangkutan. Persediaan pada dasarnya akan menimbulkan biaya-biaya. Biaya-biaya yang ditimbulkannya tersebut dapat berupa biaya tetap dan biaya variable. Untuk tujuan perencanaan besarnya persediaan kita hanya memperhatikan yang variabelnya saja dari biaya-biaya persediaan tersebut yang secara langsung akan terpengaruh oleh rencana tersebut

2.2.5 Metodologi Berorientasi Objek

Metodologi berorientasi objek merupakan suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis. Metode berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis orientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek.

Keuntungan menggunakan metodologi berorientasi objek adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Produktivitas

Karena kelas dan objek yang ditemukan dalam suatu masalah masih dapat dipakai ulang untuk masalah lainnya yang melibatkan objek tersebut (reusable).

2. Kecepatan Pengembangan

Karena sistem yang dibangun dengan baik dan benar pada saat analisis dan perancangan akan menyebabkan berkurangnya kesalahan pada saat pengkodean.

3. Kemudahan pemeliharaan

Karena dengan model objek, pola-pola yang cenderung tetap dan stabil dapat dipisahkan dan pola-pola yang mungkin sering berubah-ubah.

4. Adanya konsistensi

Karena sifat pewarisan dan penggunaan notasi yang sama pada saat analisis, perancangan maupun pengkodean.

5. Meningkatkan kualitas perangkat lunak

Karena pendekatan pengembangan lebih dekat dengan dunia nyata dan adanya konsistensi pada saat pengembangannya, perangkat lunak yang dihasilkan akan mampu memenuhi kebutuhan pemakai serta mempunyai sedikit kesalahan.

2.2.6 Object oriented programming

Object Oriented Programming adalah suatu cara mengorganisasi program dengan memodelkan objek-objek dunia nyata (seperti benda, sifat, sistem, dan lainnya) ke dalam sebuah bahasa pemrograman. Dalam bahasa pemrograman pemodelan OOP ini diaplikasikan dengan sebuah kelas, method, dan properti atau variabel. Java merupakan salah satu bahasa pemrograman berorientasi objek.

2.2.7 Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).” Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

UML memiliki 9 diagram, yaitu Diagram Use Case, Diagram Class, Diagram Package, Diagram Sequence, Diagram Collaboration, Diagram Statechart, Diagram Activity, Diagram Component dan Deployment Diagram.

2.2.8 Arsitektur Jaringan

Untuk dapat mendukung terlaksananya program aplikasi yang akan dibangun ini maka diperlukan beberapa unit komputer, dimana semua komputer tersebut saling berhubungan dan melakukan komunikasi data agar proses komunikasi data dapat berjalan lancar dengan baik melalui media atau perantara yang disebut dengan jaringan komputer. Jaringan komputer adalah interkoneksi antara 2 atau lebih komputer yang saling terhubung dengan media transmisi kabel (wireless). Setiap komputer yang terhubung dengan jaringan disebut node. Sistem koneksi antar node yaitu:

1. Peer to peer

Peer to peer adalah suatu model dimana setiap PC dapat memakai perangkat pada PC lain atau memberikan perangkatnya untuk digunakan oleh PC lain. Dengan

kata lain dapat berfungsi sebagai client maupun server pada periode yang sama. Metode peer to peer pada sistem windows lebih dikenal sebagai workgroup.

2. Client – Server

Client Server dapat diterapkan di jaringan lokal maupun dengan teknologi internet. Dimana ada satu unit yang berfungsi sebagai Server dan yang lainnya berfungsi sebagai client. Pada sistem koneksi Client Server ini, Client hanya dapat mengakses sesuai otorisasi yang disediakan oleh administrator.

2.2.9 Jenis – jenis jaringan

Secara umum jaringan komputer dapat dibedakan lima jenis yang terdiri dari :

1. LAN (Local Area Network)

Local Area Network (LAN) merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN sering kali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation dalam kantor perusahaan atau pabrik-pabrik untuk memakai bersama resource (misalnya, printer, scanner) dan saling bertukar informasi. LAN dapat dibedakan dari jenis jaringan lainnya berdasarkan tiga karakteristik: ukuran, teknologi transmisi dan topologinya.

LAN mempunyai ukuran yang terbatas, yang berarti bahwa waktu transmisi pada keadaan terburuknya terbatas dan dapat diketahui sebelumnya. Dengan mengetahui keterbatasannya, menyebabkan adanya kemungkinan untuk menggunakan jenis desain tertentu. Hal ini juga memudahkan manajemen jaringan. LAN seringkali menggunakan teknologi transmisi kabel tunggal. LAN tradisional beroperasi pada kecepatan mulai 10 sampai 100 Mbps (mega bit/detik).

2. MAN (Metropolitan Area Network)

Metropolitan Area Network (MAN) pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang berdekatan dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN biasanya mampu menunjang data dan suara, dan bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel. MAN hanya memiliki sebuah atau dua buah kabel dan tidak mempunyai

elemen switching, yang berfungsi untuk mengatur paket melalui beberapa output kabel. Adanya elemen switching membuat rancangan menjadi lebih sederhana.

Alasan utama memisahkan MAN sebagai kategori khusus adalah telah ditentukannya standart untuk MAN, dan standart ini sekarang sedang diimplementasikan. Standart tersebut disebut DQDB (Distributed Queue Dual Bus) atau 802.6 menurut standart IEEE. DQDB terdiri dari dua buah kabel unidirectional dimana semua komputer dihubungkan.

3. WAN (Wide Area Network)

Wide Area Network (WAN) mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara atau benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program aplikasi. Kita akan mengikuti penggunaan tradisional dan menyebut mesin-mesin ini sebagai host. Istilah End System kadang-kadang juga digunakan dalam literatur. Host dihubungkan dengan sebuah subnet komunikasi, atau cukup disebut subnet. Tugas subnet adalah membawa pesan dari host ke host lainnya, seperti halnya sistem telepon yang membawa isi pembicaraan dari pembicara ke pendengar. Dengan memisahkan aspek komunikasi murni sebuah jaringan (subnet) dari aspek-aspek aplikasi (host), rancangan jaringan lengkap menjadi jauh lebih sederhana.

4. Jaringan Tanpa Kabel

Jaringan tanpa kabel mempunyai berbagai manfaat, yang telah umum dikenal adalah kantor portable. Orang yang sedang dalam perjalanan seringkali ingin menggunakan peralatan elektronik portable-nya untuk mengirim atau menerima telepon, fax, e-mail, membaca fail jarak jauh login ke mesin jarak jauh, dan sebagainya dan juga ingin melakukan hal-hal tersebut dimana saja, darat, laut, udara.

5. Internet

Orang yang terhubung ke jaringan sering berharap untuk bisa berkomunikasi dengan orang lain yang terhubung ke jaringan lainnya. Keinginan seperti ini memerlukan hubungan antar jaringan yang seringkali tidak kompatibel dan berbeda. Biasanya untuk melakukan hal ini diperlukan sebuah mesin yang disebut gateway guna melakukan hubungan dan melaksanakan terjemahan yang

diperlukan, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya. Kumpulan jaringan yang terinterkoneksi inilah yang disebut dengan internet.

2.2.10 Topologi jaringan

1. Topologi Star / Star Network

Beberapa node dihubungkan dengan suatu node pusat (central node atau host node) yang membentuk jaringan seperti bentuk bintang (star). Semua komunikasi ditangani dan diatur langsung oleh central node. Central node melakukan tanggung jawab untuk mengatur arus informasi antara node lainnya.

2. Topologi Pohon / Hierarchical Tree Network

Network ini berbentuk seperti pohon yang bercabang, yang terdiri dari central node dihubungkan dengan node yang lain secara berjenjang. Central node biasanya berupa large computer atau main frame computer sebagai host computer yang merupakan jenjang tertinggi (top hierarchical) yang bertugas mengkoordinasi atau mengendalikan node jenjang dibawahnya yang dapat berupa mini computer atau micro computer.

3. Topologi Mesh / Mesh Network

Topologi mesh memiliki hubungan yang berlebihan antara peralatan - peralatan yang ada. Susunannya pada setiap peralatan yang ada didalam jaringan saling terhubung satu sama lain.

4. Topologi Bus / Bus Network

Bentuk ini menghubungkan beberapa node dalam jalur data (bus). Masing – masing node dapat melakukan tugas-tugas operasi yang berbeda-beda. Seperti halnya pada loop network, tidak ada central node dan semua node mempunyai status yang sama. Karena jalur data (bus) terbuka maka awal dan akhir bus harus diberi terminator, sebagai penutup jalur data.

5. Topologi Cincin / Ring Network

Bentuk ini merupakan gabungan bentuk loop network dan bus network. Jika salah satu node yang lain tidak berfungsi atau rusak, maka tidak akan mempengaruhi komunikasi node yang lain karena terpisah dari jalur data. Hal ini berbeda dengan loop network, bila salah satu node rusak, maka akan mempengaruhi node yang lainnya.

2.2.11 Perangkat Lunak Pendukung

Alat Bantu Pendukung yang digunakan adalah Notepad ++ , PhpMyAdmin dan MySQL sebagai database, XAMPP, Star UML. Dibawah ini merupakan penjelasan dari masing-masing perangkat lunak :

a. Notepad ++

Notepad++ adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi Windows. Notepad++ menggunakan komponen Scintilla untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman. Notepad++ didistribusikan sebagai perangkat lunak bebas

b. XAMPP

XAMPP adalah paket instalasi mudah Apache server yang sudah termasuk di dalamnya adalah Apache Server, MySQL dan PHP. XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi webserver Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis.

c. Start UML

StarUML (SU) adalah alat untuk membuat diagram UML kelas dan secara otomatis menghasilkan Java "kode rintisan". SU juga dapat balik Java source / kode byte untuk menghasilkan UML diagram yang sesuai. SU akan menghasilkan kode yang mencerminkan struktur kelas, tetapi bukan tindakan spesifik pada setiap objek. Untuk itu, setelah membuat diagram menggunakan SU, user mengedit kode rintisan yang dihasilkan untuk menambahkan sisa fungsi untuk kode, mengisi setiap metode apa yang harus dilakukan.

d. PhpMyAdmin

Php My Admin merupakan aplikasi berbasis web yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Melalui Php My Admin, user dapat melakukan query tanpa harus mengetikkan seperti pada MS DOS.

e. MySQL

MySQL merupakan database yang bersifat client server, dimana data diletakan di server yang bias diakses melalui client. Pengaksesan dapat dilakukan apabila komputer telah terhubung dengan server.

MySQL merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data DBMS (Data Base Management System). MySQL merupakan sebuah hubungan Data Base Management System (DBMS) yang membantu sebuah model data yang terdiri atas kumpulan hubungan nama (named relation). Database MySQL adalah salah satu database yang open source.

f. IReport

Ireport merupakan perangkat lunak bantu untuk perancangan laporan secara visual yang nantinya dapat di kompilasi dengan menggunakan JasperReport sehingga menjadi file *.jasper atau *.jrxml yang dapat langsung dipanggil oleh program Java.IReport merupakan salah satu tool yang sangat powerfull dalam pembuatan sebuah laporan pada bahasa pemrograman java, selain itu ireport juga merupakan software yang dikeluarkan dengan lisensi open source.IReport sendiri merupakan sebuah aplikasi bisa juga diinstall sebagai plug-in di netbean. IReport ini menggunakan JasperReport sebagai librarynya.

g. Install Creator

Install Creator merupakan sebuah program yang bisa digunakan untuk membuat Installer. Dengan menggunakan software ini installer yang dihasilkan pun lebih kecil dari file yang didalamnya. Install Creator Interfacenya simpel, dan juga mudah digunakan. Saat menjalankan program ini, langsung ada Wizard yang langsung menuntun untuk tahapan membuat Installer. Installernya pun dapat diberi password. Install Creator sangat berguna untuk membuat Installer program dengan cepat mudah dan singkat.