

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil PT.Mondilla Bersaudara

Dimulai dengan dasar penjualan kayu dari pintu ke pintu pada tahun 1995, PT.Mondilla Bersaudara memulai perjalanan di industri konstruksi pada tahun 2001 dengan memperluas bisnis kami untuk menghasilkan produk-produk kayu seperti dooe kayu, bingkai kayu, dan jendela kayu. Karena kayu menjadi lebih mahal dan langka, kami melihat produk pengganti lain seperti aluminium untuk ditawarkan dalam solusi bisnis kami. akhirnya kami mendirikan sebagai perusahaan fasad aluminium di indonesia pada tahun 2008.

Kami adalah perusahaan yang mendukung dasar-dasar karya arsitektur. bisnis perusahaan kami fokus pada fasad, aluminium, kaca, dan sistem kelongsong. Setelah melalui proses professionalism, perusahaan berusaha untuk membuat posisi yang baik di industri konstruksi fasad kaca. Kami mengkhususkan diri pada sistem fasad khusus untuk menyediakan layanan desain-bangun lengkap ke pasar konstruksi.

Mondilla Bersaudara memiliki pengalaman dan kompetensi yang sah di bidang layanan konstruksi dan rekayasa fasad, kami dapat berkomitmen untuk menciptakan layanan yang lebih unggul untuk mengembangkan inovasi dan peningkatan untuk pasar konstruksi di Indonesia serta untuk mencapai pembangunan berkelanjutan proyek-proyek konstruksi di Indonesia.

Nama Perusahaan : PT. Mondilla Bersaudara

Alamat : Jl. Wibawa Mukti II Km.4 No.10, Jati Sari – Jati Asih
Bekasi 17426

Email : mondillabersaudara@gmail.com

2.1.1. Logo Instansi

Berikut ini adalah logo dari PT. Mondilla Bersaudara yang dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini:



PT. MONDILLA BERSAUDARA

Gambar 2. 1 Logo PT. Mondilla Bersaudara

2.1.2. Visi dan Misi

Visi dan Misi merupakan suatu konsep perencanaan suatu organisasi ataupun suatu lembaga yang disertai dengan tindakan yang sesuai dengan apa yang direncanakan untuk mencapai tujuan dari organisasi ataupun lembaga tersebut. Berikut ini merupakan Visi dan Misi yang dimiliki oleh PT. Mondilla Bersaudara.

2.1.2.1. Visi

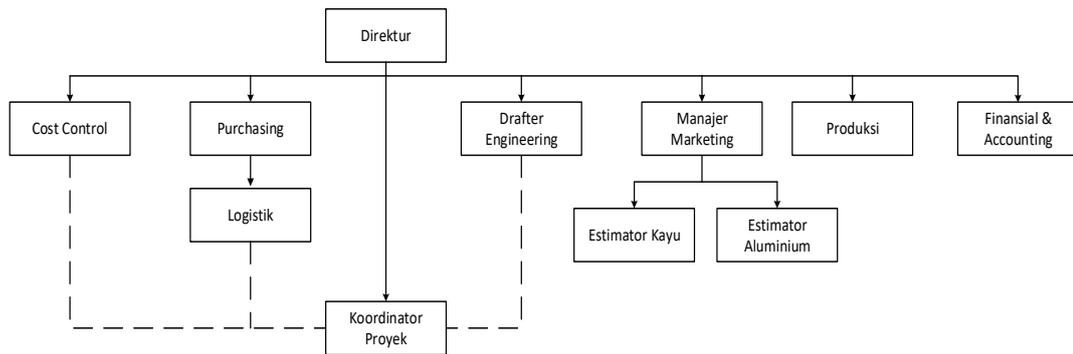
To be a leader of custom façade service and engineering company in Indonesia.

2.1.2.2. Misi

- 1. Achieving sustainable growth of our company through innovation services.*
- 2. Providing excellent services and solutions for our clients.*
- 3. Delivering in time engineering process and field execution process of custom façade system in our projects.*

2.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan suatu kerangka yang mewujudkan suatu pola tetap dari hubungan antara kedudukan dan peranan dalam suatu lingkaran kerjasama. Struktur organisasi merupakan syarat mutlak yang harus ada untuk menjalankan suatu organisasi atau badan usaha, juga untuk mengetahui, mengontrol tugas dan tanggung jawab masing-masing anggota agar tidak terjadi tugas yang rangkap dan ganda. Struktur organisasi PT. Mondilla Bersaudara bisa dilihat pada gambar 2.2 sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT.Mondilla Bersaudara

Adapun tugas dan wewenang masing-masing bagian dalam struktur organisasi perusahaan PT. Mondilla Bersaudara adalah sebagai berikut :

1. Direktur

- a. Merencanakan, melaksanakan dan mengawasi seluruh pelaksanaan operasional perusahaan
- b. Membuat standar perusahaan mengenai semua proses operasional, produksi, proyek dan kualitas hasil produksi
- c. Membuat strategi dalam pemenuhan target perusahaan dan cara mencapai target tersebut
- d. Mengecek, mengawasi dan menentukan semua kebutuhan dalam proses operasional perusahaan
- e. Merencanakan, menentukan, mengawasi, mengambil keputusan dan mengkoordinasi dalam hal keuangan untuk kebutuhan operasional perusahaan
- f. Mengawasi seluruh karyawan apakah tugas yang dilakukan sesuai dengan standar operasional perusahaan
- g. Bertanggung jawab pada proses operasional, produksi, proyek dan kualitas hasil produksi

2. Finansial & Accounting

- a. Pembuatan laporan keuangan atau kas bank proyek, laporan pergudangan, daftar hutang dan lain-lain.
- b. Membuat akuntansi proyek dan menyelesaikan perpajakan serta retribusi.

- c. Menerima dan memproses tagihan dari sub kontraktor jika proyek yang dikerjakan besar sehingga melakukan pemborongan kembali kepada kontraktor spesialis sesuai dengan item pekerjaan yang dikerjakan.
3. Produksi
 - a. Menerima permintaan produksi dari engineering/ppic
 - b. Melakukan kegiatan produksi sesuai dengan prioritas
 - c. Manajer Marketing
 - d. Melakukan pemasaran terhadap calon customer
 - e. Melakukan promosi produk dan jasa
 4. Drafter Engineering
 - a. Melakukan *shop drawing*
 - b. Cek Lapangan
 - c. Membuat pola potong material
 5. Purchasing
 - a. Memahami Kebutuhan dan Menerima Permintaan dari Pihak yang membutuhkan
 - b. Pemilihan Pemasok/Supplier
 - c. Melakukan Pemesanan
 - d. Menindaklanjuti dan memantau perkembangan Pesanan
 - e. Melakukan Penerimaan dan Pemeriksaan Barang
 - f. Pembayaran Faktur
 - g. Pemeliharaan Dokumen Pembelian
 - h. Memelihara dan Menjaga hubungan dengan Supplier
 - i. Cost Control
 - j. Melakukan kontroling terhadap penggunaan biaya proyek
 - k. Memastikan kebenaran dari setiap transaksi (terutama transaksi pengeluaran/ Pembelian)
 - l. Comparing Data
 6. Koordinator Proyek
 - a. Membuat rencana kerja dan anggaran konstruksi
 - b. Mengendalikan seluruh kegiatan konstruksi

- c. Melakukan koordinasi dengan semua pihak terkait
- d. Membangun komunikasi internal dan eksternal
- e. Menetapkan kebutuhan sumber daya
- f. Menentukan alternatif mencapai target
- g. Menyetujui rencana dan metode kerja
- h. Menunjuk pemasok dan subkontraktor
- i. Tercapainya sasaran biaya, mutu, waktu, K3 dan lingkungan
- j. Efisiensi dan efektifitas penggunaan sumber daya
- k. Terkoordinasinya semua pihak terkait

2.2. Landasan Teori

Landasan teori merupakan pedoman yang digunakan untuk mengarahkan supaya setiap materi yang digunakan dalam penulisan sesuai dengan fakta-fakta yang ada, kaidah-kaidah yang berlaku dan sesuai dengan sumber-sumber yang tepat dan terpercaya. Landasan teori dapat juga digunakan untuk memberikan gambaran umum mengenai latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan seperangkat komponen saling terkait yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan data dan informasi. [1]. Ada beragam definisi sistem informasi, sebagaimana tercantum pada tabel 2.1 dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Tabel 2. 1 Definisi Sistem Informasi

Sumber	Definisi
Alter (1992)	Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
Bodnar dan Hoopwood (1990)	Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.
Gelinas, Oram dan Wiggins (1990)	Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai
Hall (2001)	Sistem Informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai
Turban, McLean, dan Wetherbe (1999)	Sebuah sistem informasi merupakan suatu proses menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik

2.2.2. Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen adalah sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (input) berupa data/fakta, kemudian mengolahnya (processing), dan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik saat itu juga maupun dimasa mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan [2].

2.2.3. Pengadaan Barang

Pengadaan barang/jasa adalah suatu kegiatan pengadaan barang/jasa yang dilakukan untuk mewujudkan pembangunan dan pelayanan yang baik yang dilaksanakan secara swakelola maupun oleh penyedia barang/jasa [3].

2.3. Model Analisis

Merupakan model analisis yang digunakan untuk menggambarkan bentuk logika model dari suatu sistem dengan menggunakan simbol-simbol, lambang-lambang, diagram-diagram yang menentukan secara tepat arti dan fungsinya. Adapun peralatan pendukung yang dijelaskan sebagai model sistem yang akan dirancang adalah sebagai berikut:

2.3.1. Flowmap

Flowmap adalah campuran peta dan *flowchart*, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan. *Flowmap* menolong analisis dan *programmer* untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian [4].

2.3.2. Entity Relational Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu diagram yang melukiskan komponen-komponen dari himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan kunci relasi, yang berguna untuk menghubungkan entitas dengan relasi [5].

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional [6].

2.3.3. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*) [6].

2.4. Pengujian Perangkat Lunak

Salah satu tahapan penting dalam pengembangan sebuah perangkat lunak yaitu tahap pengujian. Teknik testing dibagi menjadi dua yaitu black box testing dan white box testing [7]. Pengujian merupakan sebuah tahapan yang dilakukan oleh tester untuk menemukan kesalahan yang ada di suatu perangkat lunak. Salah satu teknik testing yang sering digunakan yaitu *blackbox testing* [8].

2.4.1. Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perancang perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan persyaratan fungsionalitas untuk suatu program. Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori:

Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.

- a. Kesalahan *interface*.
- b. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.
- c. Kesalahan kerja.
- d. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Adapun menurut pandangan Agustiari Budiman berpendapat bahwa “Pengujian *black-box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak di uji, apakah telah sesuai dengan yang diharapkan” maka dapat disimpulkan bahwa metode *blackbox* digunakan untuk menguji sistem yang menitik beratkan pada kinerja antarmuka dan spesifikasi tanpa menguji kode program sehingga pengembang dapat melatih seluruh syarat-syarat fungsional program [9].

2.5. Tools

Pada sub bab ini akan menjelaskan beberapa *tools* yang dibutuhkan dalam membangun perangkat lunak.

2.5.1. Aplikasi Microsoft Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah kode editor yang ringan namun *powerfull*, yang berjalan di desktop Anda dan tersedia untuk Windows, macOS dan Linux. Muncul dengan dukungan bawaan untuk JavaScript, TypeScript dan Node.js dan memiliki ekosistem ekstensi yang kaya untuk bahasa lain (seperti C ++, C #, Java, Python, PHP, Go) dan runtimes (seperti .NET dan Unity).

2.5.2. MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datana sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language). MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware. MySQL yang biasa kita gunakan dalam MySQL FreeSoftware yang berada dibawah lisensi GNU/GPL (General Public License). MySQL merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha harus membeli membaya lisensinya. MySQLpertama kali dirilis oleh seorang programmer database Michael Widenius. Selain sebagai database server , MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai server [10].

MySQL adalah sebuah database server, dapat juga berperan sebagai client sehingga sering disebut database clientserver, yang open source dengan kemampuan dapat berjalan dilinux [10]. Selain itu databse ini memiliki beberapa kelebihan dibanding database lain, diantaranya:

1. *MySQL* sebagai *Database Manaegement System (DBMS)*
2. *MySQL* sebagai *Relation Database Managemen System (RDBMS)*
3. *MySQL* adalah sebuah *Software* database yang open source, artinya program ini bersifat free atau bebas digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli dan membayar lisensi kepada pembuatnya.
4. *MySQL* meruakan sebuah database *server*, jadi dengan menggunakan database ini anda dapat menghubungkanya kedunia *internet* sehingga dapat diakses dari jauh.

5. *MySQL* mampu menerima query yang bertupuk dalam satu permintaan atau yang disebut Multi-Threading.
6. *MySQL* merupakan sebuah database yang mampu menyimpan data kapasitas sangat besar hingga berukuran Gigabyte seklaipun.
7. *MySQL* didukung oleh *driver* ODBC, artinya database *MySQL* dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual basic atau delphi.
8. *MySQL* adalah database menggunakan enkripsi password. Jadi databse ini ckup aman karena memiliki password unutm mengaksesnya.
9. *MySQL* merupakan server database yang multi user, artinya database ini tidak hanya digunakan oleh sepihak orang akan tetapi merupkan database yang dapat digunakan oleh banyak pengguna.
10. *MySQL* dapat menciptakan lebih dari 16 kunci per tabel, dan dalam satu kunci memungkinkan berisi balasan *field* (kolom).
11. *MySQL* medukung field yang dijadikan sebagai kunci primer dan kunci uniq.
12. *MySQL* didukung sebuah komponen C dan perl API, sehingga Database *MySQL* dapat di akses melalui sebuah program apliakasi yang berada dibawah protocol internet berupa web. Biasanya aplikasi yang sering digunakan adalah *PHP* dan *Perl*.
13. *MySQL* memiliki kecepatan dalam pembuatan tabel maupun pegupdetan tabel.
14. *MySQL* menggunakan suatu bahasa permintaan standart yang bernama SQL (*Stucture Quey Language*) yaitu sebuah bahasa permintaan yang di standartkan pada beberapa *database server* seperti *oracle*, *PostGreSQL* dll.

2.5.3. Hyper Text Markup Language (HTML)

HTML adalah singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu bahasa (aturan) standar yang digunakan untuk menampilkan teks, gambar, video dan audio ke dalam web. HTML merupakan *file* teks yang tersusun atas elemen-elemen yang disebut dengan tag. Tag HTML diapit dengan tanda lebih kecil (<) dan tanda lebih besar (>), misalnya: <html>,<head>,<body>,<p> dan lain-lain. Tag HTML memiliki pasangan, ada juga yang tidak. Jika suatu tag HTML memiliki pasangan maka tag penutup akan disertai dengan tanda *slash* (/), misalnya: </html>,</head>,</body>,</p> dan lain-lain. Dokumen atau *file* HTML dapat

dibuat menggunakan aplikasi *text editor* apa saja dan disimpan dengan ekstensi .html atau .htm. Untuk memudahkan proses belajar [10].

2.5.4. Cascading Style Sheet (CSS)

Cascading Style Sheet (CSS) adalah suatu bahasa yang bekerja sama dengan dokumen HTML untuk mendefinisikan cara bagaimana suatu isi halaman *web* ditampilkan atau dipresentasikan. Presentasi ini meliputi *style* atau gaya teks, *link*, maupun tata letak (*Layout*) halaman. Dengan adanya teknologi seperti ini, kita dapat memilah atau memisahkan antara kode untuk isi halaman web dan kode yang diperlukan khusus untuk menangani tampilan. Saat ini masih sering dijumpai para penambang *web* yang menggunakan tag `<table>` untuk mengatur *layout* atau tataletak dari halaman web, ada juga yang menggunakan CSS, tapi kodenya hanya diperoleh dari internet (hasil *download*) tanpa mengetahui lebih dalam akan arti dan makna dari kode-kode CSS tersebut. Hal – hal semacam ini disebabkan karena minimnya pengetahuan mereka tentang CSS sehingga tidak tahu harus memulai dari mana cara membuat halaman web yang memanfaatkan teknologi [10].

Aturan Penulisan Kode CSS

Kode CSS tersusun atas selector dan deklarasi. *Selector* adalah tag HTML yang akan diberi CSS, sedangkan deklarasi adalah properti dan nilai yang akan ditentukan untuk tag bersangkutan. Sebagai contoh, perhatikan css berikut:

```
Body {
    Background: black;
}
```

Pada kode diatas, *body* disebut sebagai *selector* dan *background: black;* disebut sebagai deklarasi *background* adalah properti dari tag `<body>` yang akan di-set nilainya, sedangkan *black* adalah nilai yang digunakan atau akan diisikan ke dalam atribut *background* [10]

2.5.5. Java Script

Javascript adalah bahasa yang berfungsi untuk membuat skrip-skrip program yang dapat dikenal dan dieksekusi oleh web browser dengan tujuan menjadikan halaman web lebih bersifat interaktif [10].

Beberapa contoh penggunaan *Javascript* yang sering dijumpai dalam halaman *web* adalah :

1. Untuk menampilkan pesan peringatan atau konfirmasi *user*.
2. Untuk menampilkan *popup window*.
3. Untuk membuat menu *dropdown*.
4. Untuk melakukan validasi pada saat *user* memasukkan data dalam satu *form*.
5. Untuk menampilkan tanggal dan waktu.

2.5.6. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah salah satu bahasa pemrograman yang berjalan dalam sebuah *web server* dan berfungsi sebagai pengelolah data sebuah server. Untuk membuat website yang dinamis dan mudah untuk diupdate setiap saat dari browser, dibutuhkan sebuah program yang mampu mengelolah data dari komputer *client* atau dari komputer server itu sendiri sehingga mudah dan nyaman untuk disajikan di *browser*. Salah satu program yang dapat dijalankan di server [10].

2.5.7. Laravel

Laravel merupakan konsep MVC dalam pengembangan *framework* web ditulis dengan bahasa PHP [11]. Framework laravel adalah sebuah kerangka kerja open source yang diciptakan oleh Taylor Otwell. Laravel merupakan framework bundle, migrasi dan artisan CLI (Command Line Interface) yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan banyak fitur terbaik dari kerangka kerja seperti Codeigniter, Yii, ASP.NET MVC, Ruby on Rails, Sinatra dan lain-lain. Laravel memiliki seperangkat sangat kaya fitur yang akan meningkatkan kecepatan pengembangan web [12]. Framework ini membantu kinerja para pengembang website menjadi lebih efektif dan efisien daripada menggunakan bahasa pemrograman PHP statis [12].

2.6. Acuan Skripsi

Tabel 2. 2 Acuan Skripsi

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Alasan Menjadi Tujuan Penelitian
1	M.Bayu Dwi Nugroho Mochammad Chandra Saputra Djoko Pramono	Pengembangan Sistem Informasi Monitoring Pengadaan Barang Atau Jasa Berbasis Website Dengan Metode Rational Unified Process (RUP) (Studi Kasus : Unit Bisnis Jasa O & M 2 Luar Jawa PT PJB Surabaya)	Proses pendataan pengadaan terintegrasi antar divisi, pemantauan data dan progres pengadaan dapat dipermudah dengan menggunakan Sistem Informasi Monitoring Pengadaan (SIMOP) yang dibangun dengan metode Rational Unifed Process (RUP) yang dilakukan pada fase insepasi, elaborasi, konstruksi dan transisi. Pengujian sistem dilakukan dengan blackbox validation testing dengan 5 kasus uji untuk menguji kebutuhan fungsional sistem dengan hasil 100% Valid dan compability testing untuk menguji kebutuhan non fungsional didapat hasil 2 critical issues. Pengujian UAT digunakan untuk mengetahui penerimaan pengguna terhadap	Jurnal ini memiliki kesamaan tujuan yaitu melakukan pemantauan terhadap pengadaan barang yang sedang dilakukan, namun dari segi metode pengembangan yang berbeda. Jurnal ini menggunakan RUP sedangkan penelitian saya menggunakan prototype model.

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Alasan Menjadi Tujuan Penelitian
			sistem yang telah dibangun dan menghasilkan nilai penerimaan sebesar 96,6% untuk aktor manager, 80% untuk aktor pegawai unit luar jawa, 88,3% untuk aktor pegawai divisi perencanaan, 73,30% untuk aktor pegawai divisi pelaksana, dan 70% untuk aktor pegawai divisi administrasi.	
2	Axel Devino Aipassa Irfan Darmawan Rachmadita Andreswari	Pembuatan Dashboard Pada Sistem Informasi Pengadaan Barang Dan Jasa Dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Logistik Universitas Telkom)	1. Penelitian ini menghasilkan aplikasi e-procurement yang sesuai dengan kebutuhan pihak logistik, fakultas dan rekanan Universitas Telkom. 2. Penelitian ini menghasilkan dashboard yang dapat membantu pihak logistik dalam melakukan kontrol dan monitoring terhadap transaksi fakultas dan rekanan.	Jurnal ini memiliki kesamaan masalah dan tujuan yaitu memiliki masalah masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan pengadaan barang, serta tujuannya membuat sebuah sistem digital berbasis website. Namun dari segi metode pengembangan yang berbeda. Jurnal ini menggunakan extreme programming sedangkan penelitian saya menggunakan prototype model.
3	Deni Mahdiana	Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi	1. Penggunaan sistem kompu-terisasi dapat membantu bagian	Jurnal ini memiliki kesamaan masalah dan tujuan yaitu memiliki

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Alasan Menjadi Tujuan Penelitian
		Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus PT. Liga Indonesia	pengadaan barang PT. Liga Indonesia mempercepat proses-proses pengolahan data, pembuatan laporan-laporan dan pencetakan sehingga kekurangan pada sistem yang lama dapat teratasi. 2. Sistem komputerisasi dapat menaggulangi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh manusia (human error).	masalah masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan pengadaan barang, serta tujuannya membuat sebuah sistem digital. Jurnal ini menggunakan menghasilkan sistem berbasis dekstop dan menggunakan object oriented model sedangkan penelitian saya menggunakan prototype model.
4	Julian Seph Karsten, Anak Agung Istri Ngurah Eka Karyawati	Pengembangan Sistem Inventory Control Pada Perusahaan PT Alam Indah Utama	Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang memiliki internal inventory control yang mencakup semua data seperti data pelanggan, barang, pembeli, pemasok, dan dapat juga mencatat stok barang dan melihat transaksi yang telah dilakukan serta agar mudah di gunakan. Sistem ini dapat membantu pengecekan barang yang berguna sebagai sistem internal dari PT Alam Indah Utama.	Jurnal ini memiliki kesamaan masalah dan tujuan yaitu memiliki masalah masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan pengadaan barang, serta tujuannya membuat sebuah sistem digital. Selain itu dari segi metode pengembangan pun saya coba ambil dari jurnal ini yaitu menggunakan model prototype yang cenderung membantu kesulitan user dalam mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Alasan Menjadi Tujuan Penelitian
				yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan user dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototipe).
5	Atikah	Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pengadaan Bahan Baku Pada PT. XYZ	Dari analisa sistem PT. XYZ dapat disimpulkan bahwa sistem yang berjalan masih bersifat manual dan tidak saling terhubung sehingga dalam penyajian informasi sering terjadi keterlambatan. Tidak adanya keterkaitan antara bagian yang saling terhubung Serta menghasilkan rekomendasi berupa usulan dengan pemanfaatan sistem jaringan dimana setiap bagian dapat saling terhubung, maka dapat dilakukan integrasi sistem dan dikelola oleh server.	Jurnal ini memiliki kesamaan masalah dan tujuan yaitu memiliki masalah masih menggunakan cara konvensional dalam melakukan pengadaan barang, serta tujuannya membuat sebuah sistem yang terkomputerisasi. Selain itu dari segi metode pengembangan pun sama-sama menggunakan model prototype Namun jurnal ini memiliki hasil akhir berupa model perencanaan persediaan bahan baku.