

BAB 2

TINJAUN PUSTAKA

2.1 Tinjaun Pustaka

Profil PT Arderama Mandiri meliputi meliputi sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, dan deskripsi kerja

2.1.1 Sejarah Perusahaan

PT Arderama Mandiri adalah salah satu perusahaan pemasok swasta untuk alat tulis dan perlengkapan kantor di Indonesia. Selama lebih dari satu dekade, PT Arderama Mandiri memperkuat bisnisnya dibidang alat tulis kantor dan peralatan kantor.

Berawal dari tahun 2005, bisnis keluarga didirikan oleh Mazni Soenardi ini berawal dari keterbatasan lapangan pekerjaan membuat beliau harus memutar otak agar dapat terus bisa memenuhi kebutuhan hidupnya maka beliau putuskan untuk membuka usaha ini sebagai usaha untuk memenuhi kebutuhan hidup yang realistis tanpa mengurangi peran sertanya mengabdikan diri pada masyarakat secara luas. Awalnya perusahaan yang beralamat di Jl. Jatinegara Barat IV No 11 B ini hanya sebuah toko kecil yang bergerak dibidang distribusi. Dengan bermodalkan pengalaman dan masukan dari pelanggan, PT Arderama Mandiri terus belajar dan mengembangkan perusahaan ini agar dapat terus diterima dan dipercaya oleh masyarakat dan selalu berusaha menjunjung tinggi etika bisnis dan profesionalitas, berusaha merancang kerjasama yang saling menguntungkan kepada pelanggan.

Barang barang seperti cetakan, alat tulis kantor dan sekolah dan alat kelengkapan komputer tersedia di perusahaan ini. Perusahaan yang beralamat di Jakarta ini memiliki banyak konsumen di area jabodetabek, selain itu PT Arderama Mandiri juga melayani pengiriman dari Barat ke Timur Indonesia juga agar perusahaan ini dapat terus maju dan berkembang di Indonesia

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

a. Visi

1. Menjadi perusahaan penyedia alat – alat tulis kantor dan kebutuhan sehari – hari yang bermutu
2. Menjadi perusahaan yang bersekala nasional dan propesional dalam memberikan layanan kepada customer.

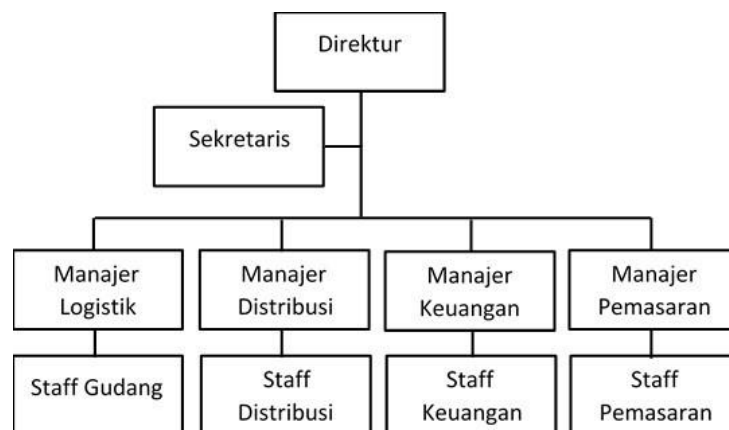
b.Misi

1. Memberikan pelayanan yang memuaskan pelanggan
2. Memberikan kualitas yang terbaik dengan layanan prima dan terpercaya
3. Memberikan kemudahan dalam beragam solusi untuk meningkatkan efisiensi
4. Mengutamakan kepuasan pelanggan adalah motivasi kami

2.1.3 Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi pada PT. Arderama Mandiri dapat dilihat pada gambar

2.1



Gambar 2. 1 Struktur organisasi

2.1.3.1 Uraian Pekerjaan

1. Pemilik

Pemilik merupakan jabatan tertinggi yang ada di PT. Arderama Mandiri

- a. Memutuskan dan menentukan peraturan.
- b. Bertanggung jawab dalam memimpin.
- c. Bertanggung jawab atas kerugian yang dihadapi termasuk keuntungan.
- d. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan.
- e. Menetapkan strategi-strategi untuk mencapai visi dan misi.

f. Melakukan koordinasi dan mengawasi semua kegiatan

2. Sekretaris

Pengelola merupakan bawahan langsung dari pemilik

- a. Mengawasi semua proses yang ada di perusahaan
- b. Bertanggung jawab atas semua proses yang berlangsung
- c. Mengelola semua bagian

3. Bagian Logistik

Bagian logistic mempunyai tanggung jawab untuk mengawasi staff gudang dalam mengelola barang.

4. Manajer Distribusi

Manajer distribusi memiliki tugas mengawasi yang di bawahnya yaitu staff distribusi dalam mengelola pengiriman barang

5. Manajer Keuangan

Manajer keuangan memiliki tanggung jawab untuk mengawasi staff keuangan dalam mengelola keuangan perusahaan

6. Manajer Pemasaran

Manajer pemasaran memiliki tanggung jawab dalam mengawasi staff keuangan dalam mengelola pemasaran barang.

Logo



Gambar 2. 2 Logo PT. Arderama Mandiri

2.2 Landasan Teori

Landasan teori menjelaskan beberapa teori yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas sebagai pemahaman sistem yang akan dibangun.

2.3 Manajemen

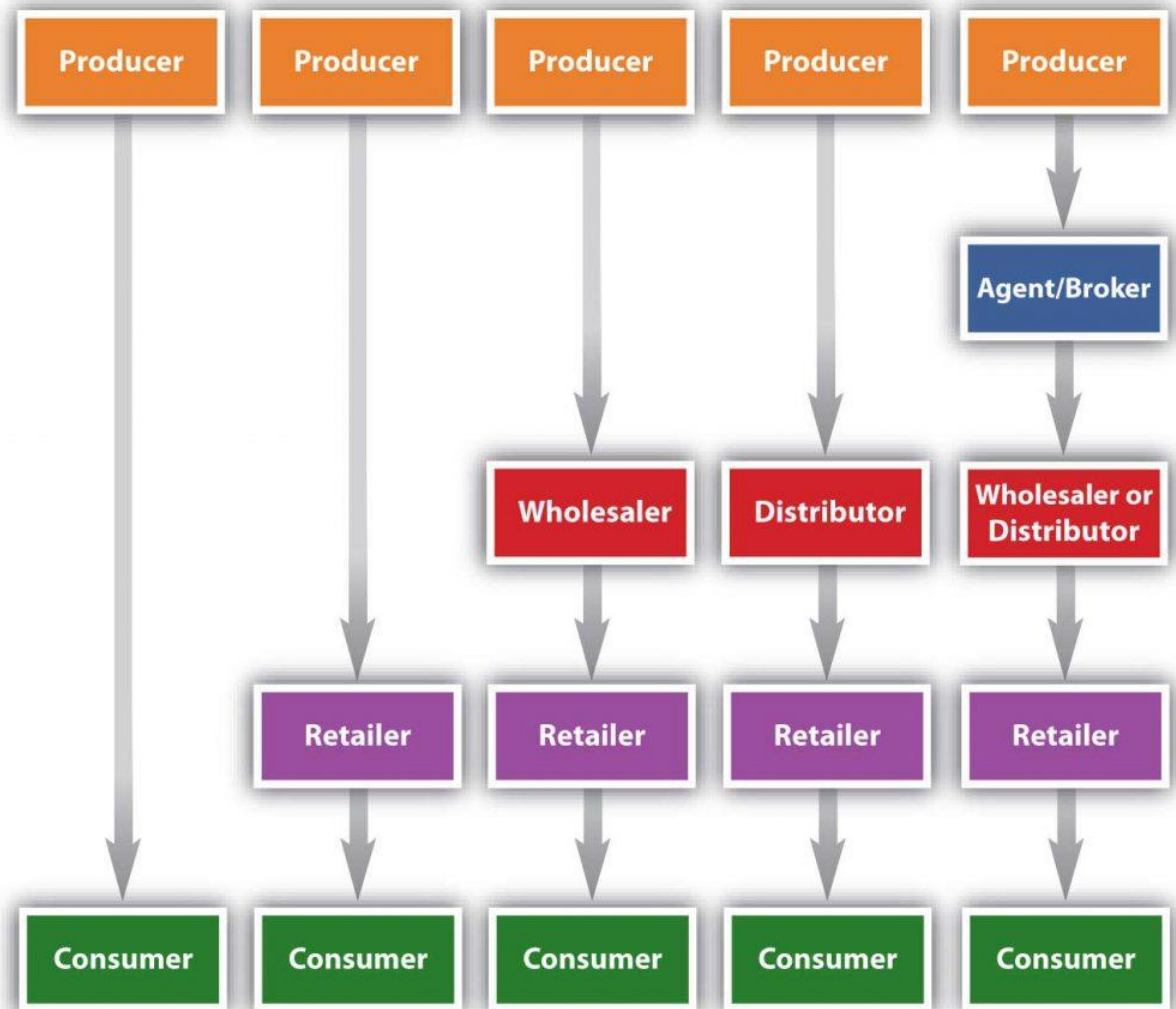
Manajemen adalah kosakata yang berasal dari bahasa Perancis Kuno, yaitu management yang berarti seni melaksanakan dan mengatur. Sejauh ini belum ada kata yang tepat untuk mendefinisikan pengertian management secara baik. Maka

banyak perbedaan dari beberapa ahli mengenai arti dari kata tersebut. Manajemen juga dapat didefinisikan sebagai fungsi untuk mencapai sesuatu melalui kegiatan orang lain dan mengawasi usaha-usaha individu untuk mencapai tujuan yang sama. Manajemen sendiri sering dikaitkan dengan beberapa konsep, seperti manajemen proyek, manajemen sumber daya manusia, yang memiliki maksud untuk mengatur dan menyelaraskan fungsi dan tugas untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Maka dapat diambil sebuah garis besar, bahwasanya manajemen merupakan sebuah ilmu yang mengatur dan menyelaraskan baik dalam hal mengawasi maupun melaksanakan sendiri beberapa tugas dan mengatur individu-individu untuk mencapai sebuah tujuan [1]

2.4 Distribusi

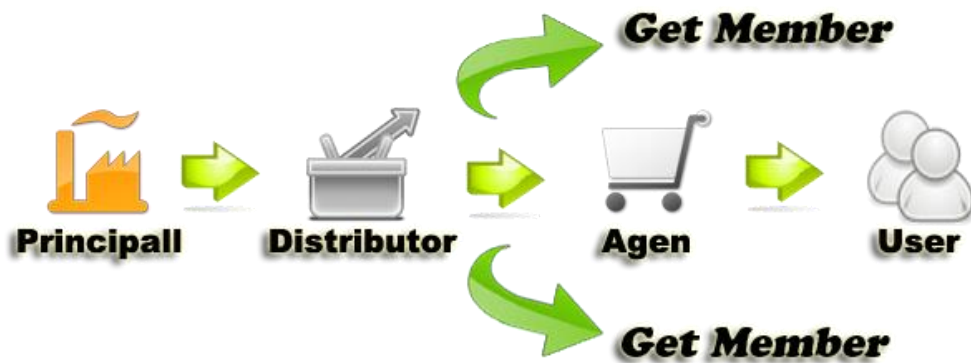
Distribusi merupakan sebuah proses pemindahan barang / jasa dari satu tempat ke tempat yang lain. Memiliki tiga macam komponen yaitu ; Waktu, Tempat dan Utilitas Kepemilikan. Distribusi dibagi menjadi 2 bagian ;

- a. Distribusi langsung, yaitu distribusi yang memindahkan barang / jasa langsung dari produsen ke konsumen.



Gambar 2. 3 Proses Distribusi Langsung

- b. Distribusi tidak langsung, yaitu distribusi yang menggunakan lebih dari satu perantara pemasaran yang memindahkan barang / jasa antara produsen dan konsumen atau pengguna bisnis. 3. Distribusi juga dapat didefinisikan sebagai perantara yang terhubung erat antara satu dengan yang lainnya dalam kegiatan penyaluran produk-produk kepada konsumen. Pendistribusian barang gudang juga memiliki beberapa fungsi untuk mempermudah penyaluran barang-barang / produk dan jasa [1].



Gambar 2. 4 Proses Distribusi Tidak Langsung

2.5 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (SIM) (bahasa Inggris: management information system, MIS) adalah bagian dari pengendalian internal suatu bisnis yang meliputi pemanfaatan manusia, dokumen, teknologi, dan prosedur oleh akuntansi manajemen untuk memecahkan masalah bisnis seperti biaya produk, layanan, atau suatu strategi bisnis. Sistem informasi manajemen dibedakan dengan sistem informasi biasa karena SIM digunakan untuk menganalisis sistem informasi lain yang diterapkan pada aktivitas operasional organisasi. Secara akademis, istilah ini umumnya digunakan untuk merujuk pada kelompok metode manajemen informasi yang bertalian dengan otomasi atau dukungan terhadap pengambilan keputusan manusia, misalnya sistem pendukung keputusan, sistem pakar dan sistem informasi eksekutif [2].

2.5 Web

World Wide Web atau lebih sering dikenal sebagai Web adalah suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet) Ardhana (2012:3) dalam (Zamaludin, Yusnaeni, Amelia, Pengembangan, & Lunak, 2016). [3].

2.6 PHP

PHP adalah singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. Pengguna PHP

memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien. PHP merupakan *software open source* yang disebarakan dan dilisensikan [4]

2.7 Unified Modeling Language (UML)

UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (*Object-Oriented*). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem cetak biru yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software*. [5]

A. Komponen UML

UML mendefinisikan diagram-diagram berikut ini:

1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. [6]

2. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut atau properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda atau fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. [7]

3. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity Diagram* merupakan state diagram khusus, yang sebagian besar state adalah *action* dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state

sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu, *Activity Diagram* tidak menggambarkan perilaku internal sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas. [8]

4. Sequence Diagram

Sequence diagram secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi antara satu sama lain melalui pesan ekusi pada sebuah *use case* atau operasi. [9]

5. Collaboration Diagram

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti *sequence diagram*, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki *sequence number*, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor satu. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

6. Deployment Diagram

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-*deploy* dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak pada mesin, server atau perangkat keras apa, bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik.

2.8 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak sangat diperlukan untuk memastikan aplikasi yang sudah atau sedang dibuat dapat berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan. Pengembang atau penguji perangkat lunak harus menyiapkan sesi khusus untuk menguji program yang sudah dibuat agar kesalahan ataupun kekurangan dapat dideteksi sejak awal dan dikoreksi secepatnya. Pengujian atau *testing* sendiri merupakan elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak seperti halnya analisis, *desain*, dan pengkodean. Ada dua jenis pengujian perangkat lunak antara lain *black-box testing* dan *white-box testing*. *Black-box testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. [10] Sedangkan *white-*

box testing adalah pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detail perancangan, menggunakan struktur kontrol dari *desain* program secara prosedural untuk membagi pengujian ke dalam beberapa kasus pengujian. Secara sekilas dapat diambil kesimpulan *white box testing* merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100%. Namun pada penelitian ini menggunakan teknik pengujian *black-box testing* dikarenakan hanya menguji hasil *input* dan *output* sistemnya saja.

Langkah – langkah pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak untuk penelitian ini meliputi kegiatan seperti yang dijelaskan dibawah ini:

- a. Melakukan pengelompokan proses-proses berdasarkan *Business Use Case*
- b. Menentukan tujuan pengujian kualitas.
- c. Menentukan kategori hasil pengujian kualitas.
- d. Merancang pengujian kualitas.
- e. Pelaksanaan pengujian kualitas
- f. Kesimpulan dari hasil pengujian kualitas.

2.8.1 Pengujian Beta

Pengujian beta juga dikenal sebagai pengujian pengguna berlangsung di lokasi pengguna akhir oleh pengguna akhir untuk memvalidasi kegunaan, fungsi, kompatibilitas, dan uji reliabilitas dari software yang dibuat. Aktifitas pengujian beta menambah nilai siklus hidup pengembangan produk karena memungkinkan kesempatan user untuk memberikan masukan ke dalam desain, fungsi, dan kegunaan dari produk. Masukan ini tidak hanya penting untuk keberhasilan produk tetapi juga investasi ke produk masa depan Hal ini juga dikenal sebagai uji lapangan. Ini terjadi di lokasi user. Ini mengirimkan sistem untuk pengguna yang menginstal dan menggunakannya di bawah kondisi kerja dunia nyata.

Pengujian beta merupakan tahap kedua dari pengujian perangkat lunak di mana pengguna mencoba produk. Awalnya, pengujian alpha berarti tahap pertama pengujian dalam proses pengembangan produk. Tahap pertama meliputi pengujian unit, pengujian komponen, dan pengujian sistem. Pengujian beta dapat dianggap “pengujian pra-rilis artinya sebelum produk tersebut dilempar ke pasaran maka harus dipastikan dari sisi pelanggan bahwa perangkat lunak tersebut terbebas dari cacat atau kegagalan.

Tujuan dari pengujian beta adalah untuk menempatkan aplikasi di tangan pengguna yang sebenarnya yang berada di luar tim teknik untuk menemukan setiap kekurangan atau masalah dari perspektif pengguna akhir.

2.8.2 Pengujian Alpha

Pengujian Alpha adalah salah satu strategi pengujian yang paling umum digunakan dalam pengembangan, hal ini khusus digunakan oleh organisasi pengembangan produk dengan tujuan agar system yang dikembangkan terhindar dari cacat atau kegagalan penggunaan.

Pengujian alpha berlangsung di situs pengembang oleh tim internal, sebelum rilis kepada pelanggan eksternal. Agar nantinya ketika pelanggan menggunakan system ini tidak kecewa karena masalah cacat atau kegagalan aplikasi. Pengujian ini dilakukan tanpa keterlibatan tim pengembangan

- a. Tes ini berlangsung di situs pengembang. Pengembang mengamati penggunaan aplikasi oleh pengguna selanjutnya pengguna mencatat temuan yang terjadi dari kecacatan aplikasi.
- b. Pengujian Alpha biasanya dilakukan oleh kelompok yang independen dari tim desain, tim pengembang tapi masih dalam perusahaan, misalnya di tim Quality Assurance.

Pengujian Alpha secara umum memiliki dua fase:

- a. Pada tahap pertama dari pengujian alpha, perangkat lunak diuji oleh pengembang di lingkungan internal developer. Tujuannya adalah untuk menangkap bug dengan cepat.
- b. Pada tahap kedua pengujian alpha, software ini diserahkan kepada staf QA, untuk pengujian tambahan dalam lingkungan yang mirip dengan penggunaan yang dimaksudkan. Hal ini untuk mensimulasikan suasana atau lingkungan pengujian yang sebenarnya sehingga ketika system tersebut dipasang, sudah tidak terjadi kegagalan maupun cacat system secara real.

2.9 Studi Literatur

Studi literatur merupakan bahan referensi dan memiliki hubungan terkait dengan penelitian. Berikut studi literatur dapat dilihat pada Tabel berikut

Tabel 2. 1 Riview Literatur Ke- 1

Review Literatur Ke-1	
Judul Jurnal	Perancangan Sistem Informasi Manajemen Distribusi Gas Elpiji Berbasis Web pada PT. Mita Kalbar Pontianak
Penulis	Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, Desi
Jurnal	JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA
Volume	6 No.2
Tahun	2018
Masalah yang diangkat	Dalam pengiriman gas elpiji terkadang sering tidak merata tidak meratanya pengiriman, jarak yang luas dalam mengirimkan atau mendistribusikan gas elpiji membutuhkan sistem yang dapat memenej pengiriman barang
Kontribusi Penulis	Memberikan gambaran positif terhadap penerapan konsep distribusi pengiriman barang
Hasil Penelitian	Berdasarkan ujicoba perangkat lunak sistem informasi distribusi ini mampu meningkatkan pengelolaan pengiriman gas elpiji
Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. PT. Mita Kalbar sudah memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media penyimpanan data penyaluran yaitu <i>Microsoft excel</i>. 2. Sedangkan dalam pembuatan laporan pendapatan, PT. Mita Kalbar masih menggunakan cara lama yaitu sistem tertulis pada sebuah buku. 3. Dengan adanya rancangan sistem ini diharapkan dapat digunakan untuk membangun sistem informasi sebagai media penyimpanan data penyaluran dan laporan secara terkomputerisasi.

	4. Dengan adanya rancangan sistem diharapkan dapat digunakan untuk membangun sistem informasi dalam upaya mengatur dan mengawasi penyaluran gas elpiji kepada konsumen.
--	---

Tabel 2. 2 Riview Literatur Ke-2

Review Literatur Ke-2	
Judul Jurnal	PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI DISTRIBUSI ALAT KONTRASEPSI DENGAN PENDEKATAN METODE SUPPLY CHAIN MANAGEMENT DI UNIT PELAKSANA TEKNIS KELUARGA BERENCANA (UPTKB) KECAMATAN CIPARAY
Penulis	Sinta Devi Yanti
Jurnal	Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)
Volume	1 No.1
Tahun	2014
Masalah yang diangkat	UPTKB Kecamatan Ciparay sering mengalami kendala dalam menentukan jumlah alat kontrasepsi untuk pengadaan yang akan dikirim ke BKBPP. Karena puskesmas sering terlambat dalam mengirimkan data pesanan alat kontrasepsi. Hal tersebut berimbas kepada ketidakpastian persediaan alat kontrasepsi yang ada di gudang UPTKB.
Kontribusi Penulis	Memberikan gambaran positif terhadap penerapan konsep distribusi alat kontrasepsi di UPTKB
Hasil Penelitian	Berdasarkan ujicoba perangkat lunak sistem informasi distribusi ini mampu

	Memudahkan dalam menentukan jumlah alat kontrasepsi yang harus dipesan untuk pembuatan data pengadaan ke BKBPP.
Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem informasi yang dibangun dapat memudahkan kepala gudang dalam menentukan alat kontrasepsi yang harus tersedia di gudang UPTKB. 2. Sistem informasi ini dapat memudahkan pihak UPTKB dalam menentukan jumlah alat kontrasepsi yang harus dipesan ke BKBPP. 3. Sistem informasi ini dapat memberikan informasi status distribusi alat kontrasepsi ke puskesmas.

Tabel 2. 3 Riview Literatur Ke-3

Review Literatur Ke-3	
Judul Jurnal	PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DISTRIBUSI SALES DENGAN STUDI KASUS TOKO KING ELEKTRONIK
Penulis	Yohanes Kristianto
Jurnal	Seminar Nasional Ilmu Terapan (SNITER)
Volume	2 No.9
Tahun	2018
Masalah yang diangkat	Pencatatan hasil penjualan dari distribusi sales sangat kurang efektif perlu adanya sistem yang dapat membuat hasil penjualan lebih efektif dari sales
Kontribusi Penulis	Memberikan gambaran positif terhadap penerapan konsep distribusi pengiriman barang

Hasil Penelitian	Berdasarkan ujicoba perangkat lunak sistem informasi distribusi ini mampu meningkatkan efektifitas hasil penjualan dari sales
Kesimpulan	1. dengan adanya aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam melakukan pencatatan transaksi penjualan dari distribusi sales, dan membantu perusahaan dalam memanajemen distribusi sales

Tabel 2. 4 Riview Literatur Ke-4

Review Literatur Ke-4	
Judul Jurnal	REKAYASA PERANGKAT LUNAK PENGOLAHAN DATA DISTRIBUSI OBATOBATAN DI PT. ANUGRAH PHARMINDO LESTARI BERBASIS WEB
Penulis	Yuhendra, M.T, Dr. Eng , Riza Eko Yulianto
Jurnal	Jurnal Momentum
Volume	17 No.2
Tahun	2015
Masalah yang diangkat	Dalam proses penyimpanannya data masih berbentuk dokumen atau arsip yang disimpan dalam map-map yang kemudian disimpan lagi dalam tempat penyimpanan sehingga jika data dibutuhkan lagi maka pegawai harus membuka map dari tempat penyimpanan. Proses ini tentu menyulitkan jika pegawai akan melakukan pencarian data-data transaksi pendistribusian obat-obatan sehingga perusahaan sulit untuk mencapai hasil kinerja yang optimal.
Kontribusi Penulis	Memberikan gambaran positif terhadap penerapan konsep distribusi pengiriman barang

Hasil Penelitian	Berdasarkan ujicoba perangkat lunak sistem informasi distribusi ini mampu meningkatkan kinerja khususnya dalam segi pengiriman unuk mencapai hasil yang maksimal
Kesimpulan	1. Dengan adanya sistem ini dapat membantu dalam mengelola pengiriman barang agar dapat mencapai hasil kinerja yang baik karena sistem informasi mempunyai sifat flexible yang tinggi

