

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Tempat Penelitian

Tinjauan tempat penelitian berfungsi untuk mengetahui tempat berlangsungnya penelitian yang diantaranya berupa sejarah perusahaan , visi dan misi , struktur organisasi dan deskripsi kerja.

2.1.1 Sejarah Singkat Tempat Penelitian

CV Karya Elang Mas memulai peruntugannya dengan membawa nama Rawtype Riot namun sebelum menggunakan nama tersebut terlebih dahulu dikenal dengan menggunakan nama Deck's Rawtype , sebuah nama yang di dirikan oleh salah satu *founder* mereka yaitu Decky Sastra yang bertujuan untuk melakukan *personal branding*. Sebelum menjadi brand, pada awalnya Deck's Rawtype membuat merchandise berupa kaos, topi, dan jaket. Pada saat penjualan merchandise banyak sekali permintaan dari konsumen dikarenakan harga yang ditawarkan tidak terlalu mahal dengan kualitas yang bisa bersaing dengan produk luar negeri. Deck's Rawtype awalnya hanya menjual produk terbatas dengan sekala puluhan hingga ratusan. Jumlah produksi pertama Deck's Rawtype adalah 36 buah dan mechandise tersebut di luncurkan di BBQ Ride. Dikarenakan motif dari merchandise yang menarik membuat merchandise produksi dari Deck's Rawtype terjual hanya dalam hitungan kurang dari 1 jam.

Berawal dari penjualan di BBQ Ride akhirnya Deck's Rawtype mengeluarkan Jaket dengan kosep dan pattern military yang hanya diproduksi 20pcs. Walaupun design yang dibuat pada saat itu tidak sebaik yang dibuat sekarang tetapi peminat jaket Deck's Rawtype cukup banyak. Setelah penjualan jaket motif military tersebut akhirnya Deck's Rawtype berubah nama menjadi Rawtype Riot di bawah naungan CV Karya Elang mas secara resmi terbentuk pada tanggal 31 Agustus 2017 sekaligus mendaftarkan hak paten mereka di tanggal yang sama .

Penjualan pertama Rawtype Riot sebanyak 30 pcs. Semua habis terjual sampai akhirnya salah satu produk dipakai oleh Pa Presiden Jokowi di acara hari Sumpah Pemuda. Mulai saat itu jaket produksi dari Rawtype Riot dikenal oleh banyak orang dan banyak dipesan. Rawtype Riot lebih mementingkan kualitas dari pada kuantitas jadi setiap merchandise yang sudah mereka luncurkan ke masyarakat jarang sekali diproduksi ulang. Hal itu juga menjadi salah satu strategi dalam pengenalan brand Rawtype Riot., hingga sekarang di tahun 2021 Rawtype Riot yang berada di bawah naungan CV Karya Elang Mas dapat memproduksi lebih dari 800 jenis item perbulannya.

2.1.2 Visi dan Misi

Adalah tujuan , keinginan atau cita-cita yang ingin diwujudkan sebuah perusahaan atau kelompok tertentu yang tertulis dan dijadikan Patokan dalam berbisnis atau berkegiatan.

Visi

- a) Menjadi brand local yang bisa bersaing di pasar Internasional.

Misi

- a) Memberikan suntikan semangat bagi brand lokal lainnya agar memiliki daya saing yang tinggi
- b) Memberikan pandangan yang berbeda kepada masyarakat mengenai brand local

2.1.3 Logo dan Arti Logo Perusahaan



Gambar 2.1 logo perusahaan

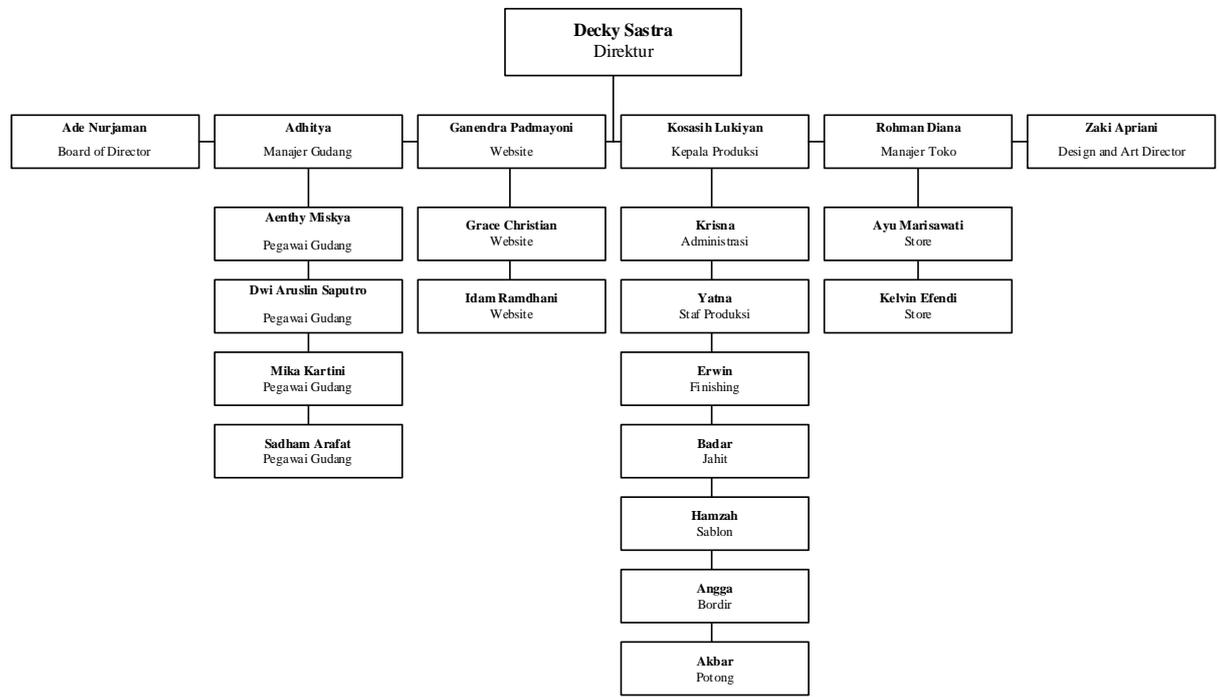
2.1.3.1 Arti Logo

Logo dari CV. Karya Elang mas memiliki nama Rawtype Riot yang terdiri atas beberapa elemen yang setiap elemennya memiliki arti tersendiri, ada 3 elemen dasar dalam logo ini yaitu :

- a) Elang , memiliki arti sebagai gambaran dari kekuatan yang terus terbang dan berkembang setinggi mungkin.
- b) Koas, memiliki arti sebagai representasi dari nilai seni yang tinggi.
- c) Tulang, memiliki arti sebagai sesuatu yang kuat dan memiliki identitas tersendiri.

Maka dapat di simpulkan bahwa logo ini memiliki arti sebagai perusahaan yang akan terus tumbuh dan berkembang setinggi mungkin dan memiliki nilai seni yang beridentitas dan kuat.

2.1.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.2 struktur organisasi

2.2 Job Desk

Design and Art Director

Merupakan divisi yang menentukan design dari sebuah artikel yang akan di produksi ,juga menentukan jumlah dari total produksi dari sebuah artikel yang akan di produksi.

Kepala Produksi

Kepala produksi bertugas untuk mengatur jalannya sebuah siklus produksi , dimulai kebutuhan bahan baku , penyusunan jadwal produksi hingga artikel tersebut selesai.

Admin

Admin bertugas untuk menerima design artikel dari divisi *Design and Art Director* kemudian di serahkan kepada kepala produksi , mengecek penjadwalan dan material produksi.

Staf Produksi

Staf produksi bertugas mengecek jadwal dan penyediaan material produksi.

Finishing

Finishing bertugas mengelola barang jadi dari hasil produksi, barang hasil produksi bisa dilakukan packing di tempat produksi ataupun packing di divisi lain.

Jahit

Jahit bertugas menjahit semua bahan produksi yang sebelumnya sudah dilakukan proses cutting sesuai dengan desain yang diberikan divisi *design and art director*.

Bordir

Bordir bertugas melakukan proses bordir sesuai dengan design dan ketentuan yang diberikan oleh divisi *design and art director*

Sablon

Sablon bertugas melakukan proses sablon sesuai dengan napa yang diberikan oleh divisi *design and art director*

Cutting

Bertugas melakukan cutting sesuai dengan apa yang diberikan divisi *design and art director*.

2.3 Landasan Teori

Landasan teori adalah kumpulan teori-teori yang menjadi pendukung pembangunan dari aplikasi ini yang kemudian dijadikan sebagai dasar analisis yang dikutip dari berbagai referensi. Landasan teori diperlukan agar penelitian memiliki dasar yang kokoh pada suatu penelitian. Selain itu landasan teori juga memberikan gambaran mengenai latar dan menjadikannya sebagai bahan bahasan dari hasil penelitian.

2.3.1 Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartikan sebagai sekumpulan kelompok manusia yang saling bekerja sama dan mengkombinasikan aktifitasnya dengan bantuan teknologi untuk mendukung manajemen dan kegiatan operasionalnya, sementara informasi itu sendiri merupakan suatu hasil dari sekumpulan data yang diperoleh yang dapat dimanfaatkan bagi penggunaannya guna mendukung terbentuknya suatu keputusan.

Sistem informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem dari fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama satu sama lain secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. [1]

2.3.2 Manajemen

Manajemen adalah suatu proses perencanaan , pengorganisasian dan pengawasan terhadap suatu sumber daya yang ada secara efektif dengan cakupan tertentu guna mencapai tujuan yang di inginkan.

Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian , pengarahan dan pengawasan usaha-usaha dari suatu anggota organisasi dan penggunaan sumber daya – sumber daya organisasi lainnya guna mencapai suatu tujuan yang telah di tetapkan sebelumnya. [2]

2.3.3 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen merupakan sebuah sistem yang saling berhubungan satu dengan lainnya mulai dari mengumpulkan , memproses menyimpan dan mendistribusikan sebuah informasi guna mendukung sebuah pengambilan keputusan dan pegasan dalam organisasi. [3]

Sistem informasi manajemen adalah sekelompok atau berupa kumpulan sistem yang memiliki banyak proses di dalamnya kemudian kumpulan proses tersebut menjadi data yang dapat di olah dan di tampilkan dengan tujuan data tersebut dapat menjadi bahan analisis dan bahan pengambilan keputusan dalam operasional sebuah perusahaan.

2.3.4 Website

Website adalah kumpulan dari berbagai halaman situs yang tergabung dalam sebuah domain di internet. Adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen-

dokumen yang biasanya dipergunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar ataupun multimedia lainnya pada sebuah jaringan internet. [4]

Seiring berkembangnya teknologi website digunakan sebagian besar masyarakat sekarang untuk berbagai keperluan yang mencakup promosi bisnis , company profile , e-commerce dan lain-lain. Penggunaannya yang mudah serta daya cakup yang luas membuat website menjadi salah satu sarana yang banyak digunakan masyarakat.

2.3.5 Basis data

Basis data atau yang biasa di sebut *database* merupakan suatu kumpulan informasi yang disimpan secara teratur dan sistematis di mana isinya dapat di edit , diperiksa ataupun di pantau menggunakan suatu program pada komputer. Merupakan kumpulan himpunan data yang saling terhubung dan di organisasikan sedemikian rupa sehingga kelak ketika data tersebut di butuhkan dapat di manfaatkan kembali secara cepat dan mudah.

Basis data merupakan suatu kumpulan data yang saling berhubungan antara satu data dan data lainnya tersimpan dan di simpanan luar komputer yang digunakan oleh perangkat lunak tertentu untuk memaipulasinya [5]

Basis data atau *database* memiliki beberapa komponen pendukung di dalamnya, antara lain :

- Perangkat keras, adalah berupa *harddisk* , memori sekunder , ataupun perangkat keras komunikasi antar jaringan.
- Sistem operasi, adalah program antarmuka utama yang di rancang sebagai jembatan antara *user*, *software* dan *hardware* yang bertugas mengendalikan seluruh sumber daya dan operasi dasar komputer.
- Basis data, merupakan suatu kumpulan informasi yang disimpan secara teratur dan sistematis di mana isinya dapat di edit , diperiksa ataupun di pantau menggunakan suatu program pada komputer.

- DBMS (*database management system*) adalah sebuah program aplikasi khusus yang di rancang baik untuk membuat dan mengelola *database* itu sendiri.
- Pemakai atau user, adalah aktor utama yaitu seorang pengguna itu sendiri yang berinteraksi dengan sistem.
- Aplikasi, penggunaan *database* sering kali memerlukan bantuan dari program khusus lainnya , adalah aplikasi berupa *software* atau perangkat lunak yang di tambahkan guna mendukung ketika melakukan pengisian data untuk membantu dan mempermudah pengoperasian *database* itu sendiri.

2.3.6 UML (Unified Modelling Language)

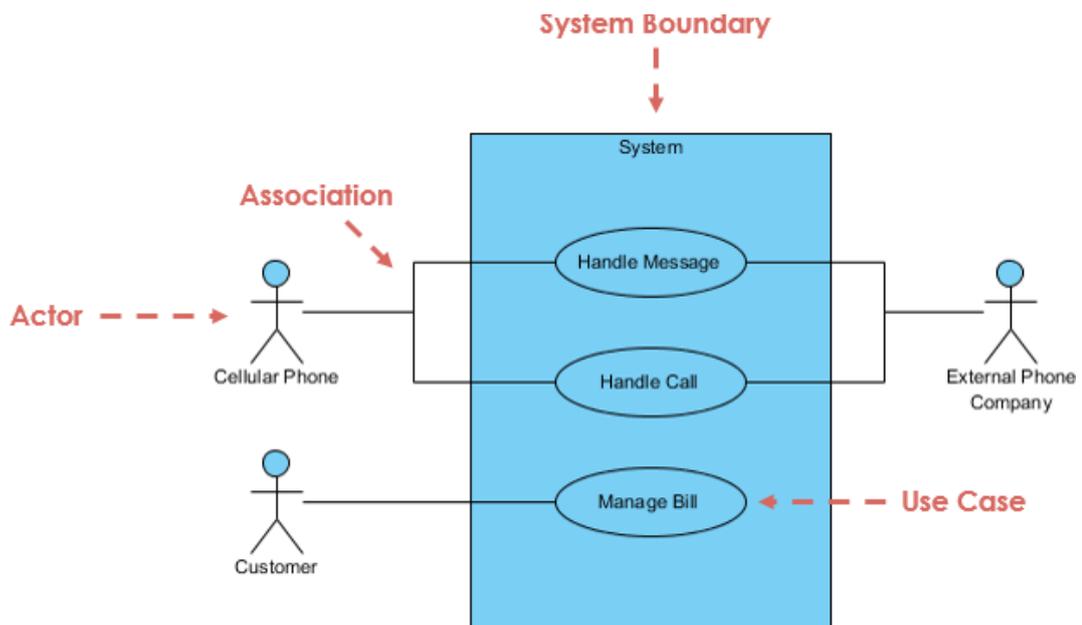
UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar Bahasa yang biasanya banyak dipergunakan di dunia industri guna mendefinisikan *requirement* ,membuat analisa dan desain serta menggambarkan sebuah arsitektur dalam pemograman berbasis objek. [6]

UML dapat di definisikan sebagai salah satu standar bahasa visualisasi, perancangan dan pendokumentasian sistem. UML dapat mempermudah pengembangan suatu sistem serta memenuhi semua kebutuhan penggunanya secara tepat dan efektif.

2.3.7 Use Case Diagram

UCD (*use case diagram*) merupakan sebuah pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sebuah sistem informasi yang akan di buat, *use case diagram* digunakan untuk mengetahui sebuah fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi tersebut. [7]

Use case diagram dapat memudahkan kita dalam menyusun suatu *requirement* pada sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangannya dengan client dan membuat sebuah simulasi *test* pada sistem yang nantinya akan di bangun.



Gambar 2.3 use case diagram

2.3.8 Class Diagram

Class diagram atau diagram kelas merupakan sebuah diagram yang menggambarkan sebuah struktur dari sebuah sistem yang mendefinisikan kelas – kelas yang akan di buat untuk membangun sebuah sistem [6]. Dimana *class* menggambarkan sebuah keadaan suatu sistem sekaligus dapat memanipulasi sebuah keadaan dari kelas tersebut.

Class diagram adalah suatu jenis diagram yang terstruktur stadi dalam UML yang dapat memberi gambaran dengan menunjukan sistem class, atribut, metode dan hubungan dengan berbagai objek yang lain. Class diagram mempunyai berbagai komponen di dalamnya, antara lain :

Class, represntasi dari berbagai objek ataupun sekumpulan objek yang saling memiliki kesamaan struktur.

Signal, simbol yang mewakili sebuah komunikasi antara satu objek dengan objek lainnya.

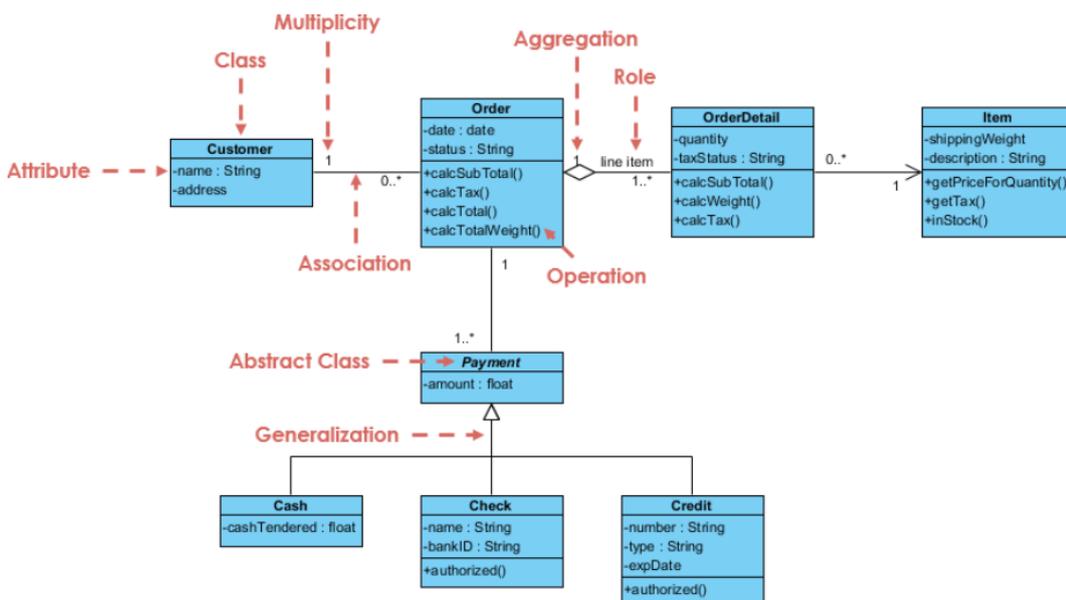
Packages, dirancang untuk mengatur pengklasifikasian di dalam diagram. Dilambangkan dengan bentuk persegi Panjang

Interface, adalah sekumpulan atribut yang mendefinisikan perilaku.

Enumerations, menggambarkan berbagai tipe data yang terbentuk oleh pengguna yang mencakup berbagai kelompok pengenal.

Objek, adalah item yang dapat di tambahkan ke dalam class diagram yang berguna sebagai perwakilan dari objek.

Artifacts, sebuah elemen model yang mewakili berbagai entitas dalam sebuah sistem perangkat lunak.



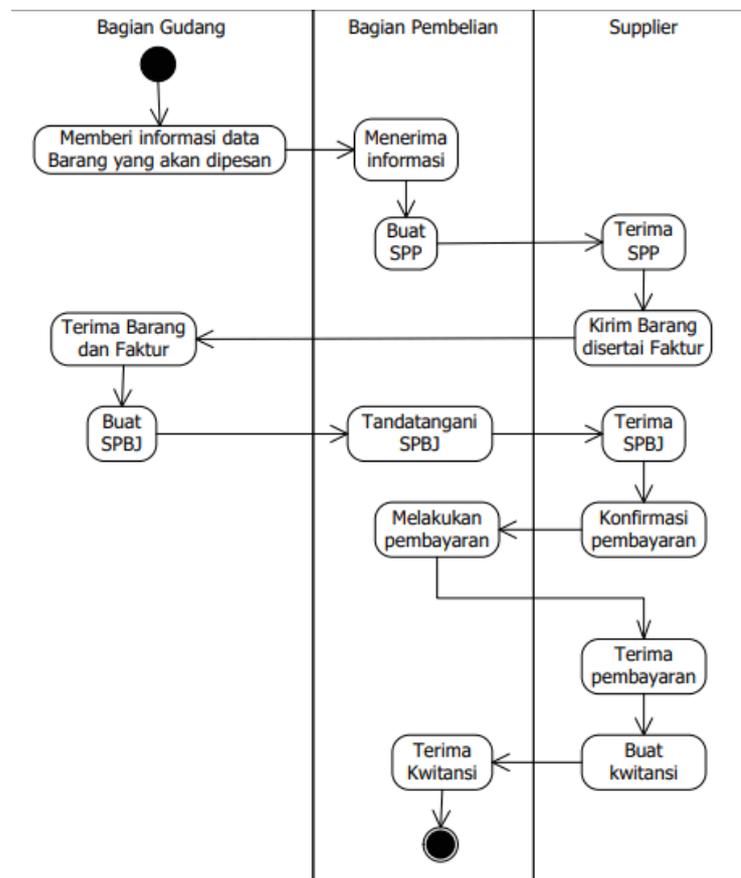
Gambar 2.4 class diagram

2.3.9 Activity Diagram

Diagram aktifitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (alur kerja) atau aktifitas dan proses bisnis dari sebuah sistem dan kumpulan menu pada sebuah perangkat lunak. . [6]

Activity diagram atau diagram aktifitas adalah sebuah diagram yang memodelkan kumpulan proses – proses dan kumpulan alur yang ada dan biasanya terjadi dalam sebuah sistem. Alur dalam *activity diagram* biasanya berupa runtutan sebuah menu – menu atau proses bisnis yang terdapat di dalam sistem itu

sendiri, *activity diagram* juga dapat menggambarkan sebuah proses *pararel* yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi

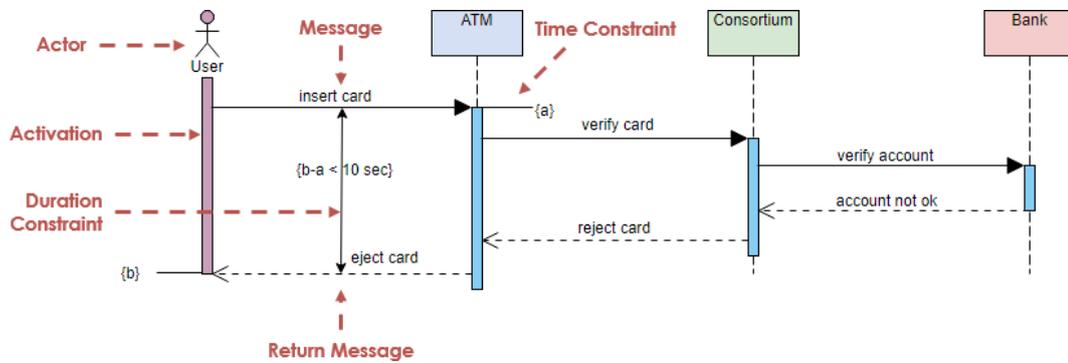


Gambar 2.5 activity diagram

2.3.10 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan merupakan sebuah diagram yang diperuntukan untuk menjelaskan dan menampilkan macam – macam interaksi antar objek dalam sebuah sistem secara terperinci. *Sequence diagram* juga menampilkan pesan dan perintah yang dikirim lengkap dengan detail waktu pelaksanaannya.

Sequence diagram menggambar bagaimana sebuah sistem merespon kegiatan user-nya. *Sequence diagram* yang dibuat yaitu yang berhubungan langsung dengan kegiatan utama dari sistem yang akan di kembangkan. [8]



Gambar 2. 6 sequence diagram

2.3.11 HTML

Html merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan sebuah dokumen atau aplikasi yang dapat berjalan di sebuah halaman web. [9]

Html (*hypertext markup language*) merupakan sebuah Bahasa pemrograman yang biasanya digunakan dalam dalam membuat sebuah halaman web. Html disusun berdasarkan urutan kode dan simbol tertentu yang dimasukkan ke dalam sebuah file atau dokumen yang di susun sedemikian rupa sehingga dapat menampilkan tulisan, gambar ataupun media lainnya hingga dapat di mengerti oleh penggunanya.

2.3.12 PHP

Php adalah Bahasa pemrograman yang berjalan pada *server side scripting* dan bersifat *open source* (sumber terbuka). Bahasa ini sering digunakan dalam pengembangan atau pembuatan sebuah aplikasi yang berbasis *website* yang berjalan secara dinamis dan terintegrasi dengan basis data (*database*).

PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi sebuah kode mesin

yang dapat di mengerti oleh komputer yang berbasis *server side* yang dapat ditambahkan ke dalam HTML. [10]

2.3.13 Mysql

Mysql adalah perangkat lunak manajemen database relasional (RDMS) berbasis SQL (Structured Query Language) yang bersifat open source dengan model client server. RDMS merupakan software untuk membuat dan mengelola database berdasarkan model relasional yang ada.

Mysql merupakan RDBMS (atau server database) yang mengelola database dengan cepat dan dapat menampung data dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user. [11]

2.3.14 OOP (Object Oriented Programming)

OOP (Object Oriented Programming) adalah suatu metode pemograman yang berorientasi objek kepada objek. OOP diciptakan untuk mempermudah pembangunan sebuah program dengan cara mengikuti dan Menyusun program perangkat lunak menjadi sebuah potongan – potongan kode blueprints yang disebut dengan kelas. Object-oriented programming menganut empat prinsip, yaitu enkapsulasi, abstraksi, inheritansi, dan polimerfisme.

- a) Enkapsulasi: saat objek masih bisa menjaga statusnya tetap pribadi di dalam sebuah kelas.
- b) Abstraksi: objek hanya mengungkapkan operasi yang relevan pada objek lain.
- c) Inherintansi: memungkinkan terbentuk kelas anak dari kelas induk yang menggunakan metode-metode yang sama dengan kelas induk.
- d) Polimorfisme: objek bisa mengambil lebih dari satu bentuk berdasarkan penggunaannya.

2.3.15 SPT (Shortest Processing Time)

Merupakan sebuah metode yang memprioritaskan penyelesaian sebuah proses produksi berdasarkan waktu prosesnya yang paling pendek [12]. Aturan ini didasarkan atas pemikiran jika suatu proses yang memiliki waktu pengerjaan paling singkat di kerjakan terlebih dahulu, maka mesin lain di bagian berikutnya akan menerima pekerjaan lebih cepat, sehingga alur produksi akan menjadi lebih cepat dan optimal.

Shortest Processing Time (SPT) memiliki tujuan guna mencari dan mencapai utilitas pada setiap mesin secara maksimal. Kelebihan dari metode ini adalah dapat meminimalkan aliran suatu pekerjaan dan meminimalkan jumlah pekerjaan rata-rata di dalam sebuah sistem, namun metode *SPT* juga memiliki kekurangan diantaranya adalah pekerjaan dengan waktu pengerjaan yang Panjang tidak dapat di kerjakan secara terus menerus dikarenakan waktu pengerjaan terpendek akan selalu di dahulukan.

2.3.16 XAMPP

Xampp merupakan perangkat lunak berbasis web server yang memiliki sifat open source dan dapat mendukung berbagai macam sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost) yang terdiri dari beberapa program pendukung seperti Apache HTTP Server, Mysql database dengan berbagai Bahasa penerjemah seperti PHP dan Perl.

Xampp adalah perangkat lunak opensource yang dapat di unduh secara gratis dan dapat di jalankan di berbagai macam sistem operasi seperti windows, linux, solaris, dan mac. [13]

Maka dapat di simpulkan bahwa Xampp adalah perangkat lunak atau tool pembantu dalam melakukan pengembangan perangkat lunak yang berbasis open source yang menggabungkan berbagai macam modul seperti Apache, Mysql, PHP di dalam sebuah aplikasi

