

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profile Perusahaan

Profil CV. Kumaha Konveksi akan berisikan tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi dan job deskripsi.

2.1.1 Sejarah CV. Kumaha Konveksi

CV. Kumaha Konveksi merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang konveksi, yang mengubah bahan mentah menjadi produk jadi sesuai dengan permintaan pelanggan. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2015 bergabung venture bersama temannya dengan modal 50: 50 bertahan selama 8 bulan.

Setelah itu pada tahun 2017 mendirikan kembali, Mencoba konveksi dengan cara makloon dan diberi nama Kumaha Konveksi. Pada tahun 2020 Kumaha Konveksi mengajukan perusahaan untuk berubah menjadi CV (Commanditaire Vennootschap). Pada Tahun 2021 CV. Kumaha Konveksi sudah memiliki tempat mandiri di Jl. Dirawinata No.17, RT.01/RW.11, Tanimulya, Kec. Ngamprah, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat 40552.

2.1.2 Visi & Misi CV. Kumaha Konveksi

Visi

Menjadi pabrik konveksi dan garmen yang unggul terkemuka dan terdepan dalam pelayanan kinerja dan menjadi wadah mencetak pengusaha baru

Misi

1. Memberikan produk fashion yang berkualitas dan inovatif
2. Memberikan layanan terbaik dan solusi bernilai positif kepada pelanggan

3. Menciptakan suasana kerja yang yang nyaman bagi karyawan
4. Menjadikan produk pakaian dipakai oleh semua kalangan
5. Menciptakan tata kelola produksi konveksi dan garmen yang efektif dan efisien

2.1.3 Logo CV. Kumaha Konveksi

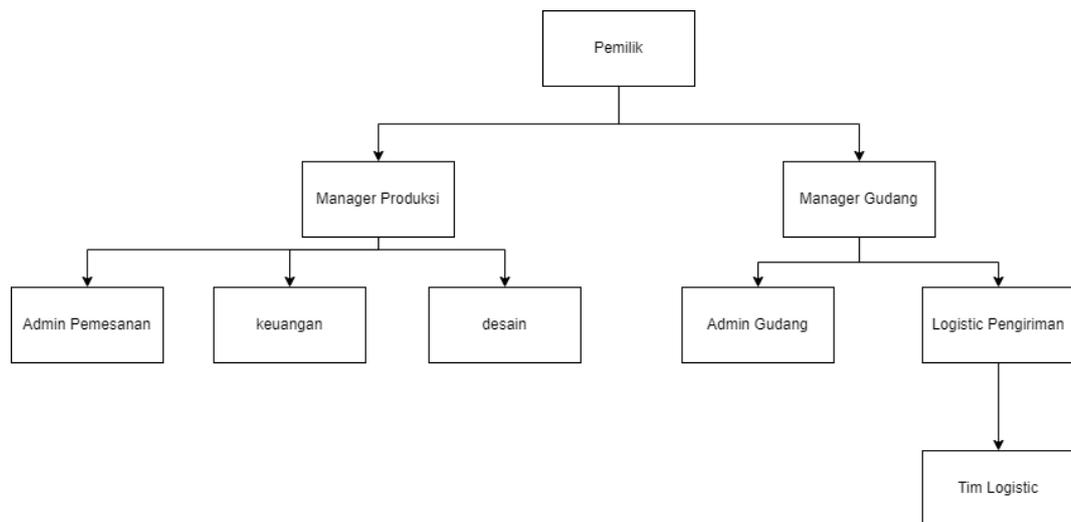
CV. Kumaha Konveksi memiliki logo perusahaan sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan CV. Kumaha Konveksi

2.1.4 Struktur Organisasi CV. Kumaha Konveksi

CV. Kumaha Konveksi memiliki struktur organisasi yang bertujuan Menyusun berbagai komponen atau unit kerja, dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi CV. Kumaha Konveksi

2.1.5 Job Deskripsi

Setiap pekerja memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda pada suatu perusahaan, berikut ini tugas dan tanggung jawab yang berada di perusahaan CV. Kumaha Konveksi:

a. Pemilik

Bertugas :

1. Memimpin perusahaan
2. Membuat kebijakan perusahaan
3. Mengembangkan perusahaan

b. Manager Produksi

Bertugas :

1. Melakukan pengawasan produksi
2. Melakukan pengawasan admin
3. Melakukan pengawasan keuangan
4. Melakukan pengawasan desain
5. Melakukan penyusunan jadwal produksi
6. Melakukan penentuan jumlah produksi
7. Meninjau para pekerja

c. Manager Gudang

1. Melakukan pengawasan admin Gudang
 2. Melakukan pengawasan logistic pengiriman
 3. Meninjau para pekerja
- d. Admin
1. Mendata pemesanan
 2. Menentukan harga
 3. Memberikan informasi pemesanan
- e. Keuangan
1. Mengelola keuangan
- f. Desain
1. Membuat desain
 2. Membuat katalog produk
- g. Logistic Pengiriman
1. Mengirimkan produk yang sudah jadi
 2. Mengepak produk

2.2 Landasan Teori

Landasan teori bertujuan untuk memberikan gambaran sumber dan kajian dari teori-teori yang digunakan dalam menyusun laporan tugas akhir sistem informasi manajemen pengadaan barang di pt guna hasil mandiri.

2.2.1 Sistem

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu [1].

Sementara itu, dalam pengertian yang hampir sama, Goyal mengartikan sistem sebagai seperangkat elemen yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu

tujuan, tempat elemen-elemen tersebut saling berhubungan dan tergantung satu dengan yang lainnya [2].

2.2.2 Informasi

Menurut Goyal definisi umum informasi adalah data yang diolah dan disajikan dalam sebuah bentuk yang membantu pihak pengambil keputusan. Ini mungkin mengandung elemen kejutan, mengurangi ketidakpastian atau memprovokasi manajer untuk memulai suatu tindakan [2].

Dalam praktik, kebanyakan orang seringkali mengartikan informasi dalam pengertian yang sama dengan data. Namun, dalam kajian ilmiah atau bagi kaum profesional, dua istilah tersebut sesungguhnya mengandung pengertian dasar yang berbeda. Data merujuk kepada fakta-fakta, baik berupa angka-angka, teks, dokumen, gambar, bagan, suara yang mewakili deskripsi verbal atau kode tertentu dan semacamnya [1].

2.2.3 Manajemen

Menurut Koontz seperti yang dikutip Goyal, manajemen merupakan seni untuk memperoleh atau mencapai sesuatu yang dilakukan melalui dan dengan orang lain di dalam kelompok-kelompok yang terorganisir secara formal [2].

Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan [3].

2.2.4 Sistem Informasi Manajemen

Menurut Goyal, sistem informasi manajemen adalah suatu sistem yang terdiri atas sekumpulan orang, prosedur, mesin, *database*, dan model data sebagai elemen-elemennya, ketika sistem ini berfungsi mengumpulkan berbagai data, baik yang berasal dari dalam maupun luar organisasi, kemudian mengolah data tersebut dan menyediakan “informasi manajemen” untuk membantu para manajer dalam proses pengambilan keputusan [2].

2.2.5 PDCA

PDCA merupakan suatu proses pemecahan masalah dengan 4 langkah yaitu merencanakan, kerjakan, cek, dan tindak lanjut. Dalam pengendalian kualitas, PDCA dapat membantu proses penyelesaian pengendalian masalah dengan pola yang sistematis.

Penjelasan 4 tahap PDCA adalah sebagai berikut [11]:

1. *Plan* yaitu tahap perencanaan menentukan hal yang perlu diperbaiki yang berkaitan dengan visi misi organisasi serta menentukan data dan informasi yang dibutuhkan untuk proses selanjutnya.
2. *Do* yaitu tahap pelaksanaan dari apa yang telah direncanakan pada tahap sebelumnya.
3. *Check* yaitu tahap pemeriksaan apakah hal yang dikerjakan sudah sesuai dengan yang telah di rencanakan diawal tahapan.
4. *Action* yaitu tahap untuk melakukan tindakan perbaikan hasil dari semua tahapan yang telah dilaksanakan.



Gambar 2. 3 PDCA

2.2.6 Pengertian Produksi

Menurut Sofyan Assauri, produksi didefinisikan sebagai berikut: “Produksi adalah segala kegiatan dalam menciptakan dan menambah kegunaan (utility) sesuatu barang atau jasa, untuk kegiatan mana dibutuhkan faktor-faktor produksi dalam ilmu ekonomi berupa tanah, tenaga kerja, dan skill (organization, managerial, dan skills). Murti Sumarti

dan Jhon Soeprihanto memberikan pengertian produksi sebagai berikut: Produksi adalah semua kegiatan dalam menciptakan atau menambah kegunaan barang atau jasa, dimana untuk kegiatan tersebut diperlukan faktor-faktor produksi.

Produksi menurut para ahli ekonomi sebagai upaya menciptakan kekayaan melalui eksploitasi manusia terhadap sumber-sumber kekayaan lingkungan, (yusuf Qordhowi dalam Didin Hafidhuddin 1997).
Produksi adalah mengolah alam sehingga tercipta bentuk terbaik yang mampu memenuhi kemaslahatan manusia (muhammad Baqir Asshadr, Iqtishaduna).

2.2.7 Penjadwalan Produksi

Penjadwalan produksi adalah salah satu guna dari pengawasan produksi yang memiliki peranan yang lumayan berarti sebab dapat pengaruhi keberhasilan pengawasan produksi itu sendiri. Pada beberapa industri, kegagalan ataupun kesalahan dalam menyusun penjadwalan produksi tidak hanya dapat mengacaukan usaha pengawasan produksinya, namun juga bisa pengaruhi hal- hal lain dalam industri semacam jumlah produk yang dihasilkan.

Unsur- unsur vital dalam penjadwalan merupakan sumber- sumber (resorces) yang diketahui dengan energi mesin, serta tugas- tugas(tasks) yang diketahui dengan pekerjaan- pekerjaan(jobs), untuk bisa melaksanakan penjadwalan dengan baik, hingga waktu proses kerja tiap mesin dan tipe pekerjaan(job) yang akan dijadwalkan butuh diketahui.

Dengan penjadwalan produksi yang baik pastinya mesin- mesin yang digunakan bisa dioperasikan sesuai kapasitas yang dipunyai serta memperkecil mungkin munculnya waktu yang tidak produktif dari mesin- mesin yang digunakan, walaupun belum pasti mesin tersebut dioperasikan sebatas kapasitas maksimum, tetapi demikian setidaknya- tidaknya dengan

sesuatu penjadwalan produksi yang baik hingga hasil penciptaan relatif hendak lebih besar.

Penjadwalan produksi berperan buat membuat supaya arus produksi bisa berjalan mudah cocok dengan waktu yang sudah direncanakan. Sehingga bisa dikatakan kalau penjadwalan produksi dicoba supaya mesin-mesin dapat bekerja cocok dengan kapasitas yang terdapat serta bayaran yang seminimal bisa jadi, dan kuantitas produk yang di idamkan cocok waktu yang sudah ditetapkan. Ada pula penjadwalan produksi yang baik dalam sesuatu industri akan mempunyai keuntungan (Arman, 1999):

1. Tingkatkan pemakaian sumber energi ataupun kurangi waktu tunggunya, sehingga total waktu proses dapat menurun, serta produktivitas bisa bertambah.
2. Kurangi persediaan benda separuh jadi ataupun dikurangi beberapa pekerjaan yang menunggu dalam antrian kala sumber energi yang terdapat masih mengerjakan tugas lain. Teori Baker berkata, bila aliran kerja sesuatu agenda konstan, hingga antrian yang kurangi rata- rata waktu alir hendak kurangi rata- rata persediaan barang separuh jadi.
3. Kurangi sebagian kelambatan pada pekerjaan yang memiliki batasan waktu penyelesaian sehingga hendak meminimasi penalti cost.
4. Menolong pengambilan keputusan menimpa perencanaan kapasitas pabrik serta tipe kapasitas yang diperlukan sehingga akumulasi bayaran yang mahal bisa dihindarkan.

2.2.8 Metode Penjadwalan

Dalam membuat suatu penjadwalan perusahaan menghadapi berbagai macam persoalan seperti berapa banyak produk yang akan dihasilkan, bagian-bagian mana dari produk yang harus diproses terlebih dahulu dan bagian mana yang berikutnya dengan mengingat adanya keterbatasan waktu, jumlah tenaga kerja, sumber-sumber daya yang tersedia, skala produksi, serta karakter dan prasyarat pekerjaan atau tugas

yang ditangani. Menurut Bedworth diperlukan teori atau metode-metode yang digunakan sebagai pembuat keputusan tugas mana yang terlebih dahulu dikerjakan, yaitu:

1. Short Processing Time (SPT) Yaitu pekerjaan yang mempunyai waktu proses terkecil akan diproses terlebih dahulu. Metode ini bertujuan untuk meminimumkan rata-rata waktu proses dan rata-rata keterlambatan.
2. Weighted Short Processing Time (WSPT) Yaitu metode waktu tercepat dengan pembobot (bobot kepentingan untuk dikerjakan terlebih dahulu).
3. First Come First Served (FCFS) Yaitu pekerjaan yang datang pertama kali pada stasiun kerja akan diproses terlebih dahulu.
4. Earliest Due Date (EDD) Yaitu pekerjaan yang tanggal penyelesaiannya paling awal (due date) diproses terlebih dahulu. Metode ini bertujuan untuk meminimalkan keterlambatan positifnya.
5. Slack Time (ST) Yaitu pekerjaan yang mempunyai waktu longgar terkecil akan diproses terlebih dahulu. Waktu longgar adalah waktu yang tersisa dari tanggal penyelesaian dikurangi dengan waktu proses. Metode ini bertujuan untuk meminimumkan keterlambatan maksimum.
6. Longest Processing Time (LPT) Yaitu pekerjaan yang mempunyai waktu proses yang terbesar atau terlama akan diproses terlebih dahulu. (Gasperz, "Production Planning and Inventory Control", Gramedia Pustaka Utama).
7. Random Selection (RS) Yaitu pekerjaan-pekerjaan yang diproses terlebih dahulu yang urutannya dipilih secara acak.
8. Highest Expected Profitability (HEP) Yaitu pekerjaan-pekerjaan yang memiliki profit tertinggi akan diproses terlebih dahulu.

9. Preferred Customer Order (PCO) Yaitu pekerjaan yang diproses terlebih dahulu berdasarkan prioritas pentingnya pelanggan (customer) bagi perusahaan.

2.2.9 ERD (*Entity Relation Diagram*)

ERD merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas lain dalam suatu system yang terintegrasi. ERD digunakan oleh perancang sistem untuk memodelkan data yang nantinya akan dikembangkan menjadi basis data. ERD ini juga merupakan model konseptual yang dapat mendeskripsikan hubungan antara file yang digunakan untuk memodelkan struktur data serta hubungan antar data.

ERD terbagi atas tiga komponen, yaitu entitas (*entity*), atribut (*attribute*), dan relasi atau hubungan (*relation*). Secara garis besar entitas merupakan dasar yang terlibat dalam sistem. Atribut atau field berperan sebagai penjelas dari entitas, dan relasi atau hubungan menunjukkan hubungan yang terjadi antara dua entitas.

1. Entitas (*Entity*)

Entitas (*entity*) menunjukkan objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem. Objek dasar dapat berupa orang, benda atau hal lain yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data.

2. Atribut (*Attribute*)

Atribut sering juga disebut sebagai properti (*property*) merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan sebagai basis data. Atribut berfungsi sebagai penjelas sebuah entitas.

3. Relasi (*Relation*)

Relasi atau hubungan adalah kejadian atau transaksi yang terjadi di antara dua entitas yang keterangannya perlu disimpan dalam basis data.

2.2.10 DFD

Data flow diagram (DFD) adalah diagram yang menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan aliran data suatu sistem. Penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logis, terstruktur dan jelas. DFD adalah alat untuk menggambarkan atau menjelaskan DFD ini, biasa disebut dengan bubble chart, bubble chart, model proses, bagan alur kerja atau model fungsional.

Diagram alir dokumen adalah diagram yang secara logis menampilkan aliran/aliran dokumen dalam sistem dari satu bagian ke bagian lainnya. Ini dapat menggambarkan setiap bagian dari proses yang dilakukan oleh sistem yang melibatkan organisasi pemrosesan file. Biasanya, ketika menggambarkan sistem konteks dari grafik aliran data, hal pertama yang muncul adalah interaksi antara sistem dan entitas eksternal. Manfaat DFD yaitu sebagai berikut :

1. Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi
2. DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi – fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
3. DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

Tujuan DFD yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan indikasi mengenai bagaimana data ditransformasi pada saat data bergerak melalui sistem.
2. Menggambarkan fungsi – fungsi (dan sub fungsi) yang mentransformasi aliran data.

2.2.11 Flowmap

Flowmap adalah campuran antara peta dan flowchart yang menunjukkan pergerakan objek dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang yang bermigrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket data dalam jaringan. Flowmap membantu analis dan pemrogram memecah masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan membantu menganalisis alternatif lain dalam operasi. Tujuan dan fungsi menggunakan Flowmap adalah:

- Membantu untuk memperjelas proses yang kompleks.
- Berfungsi sebagai dasar untuk merancang proses baru. Menerangkan logika suatu program.
- Pemahaman hubungan antara langkah-langkah proses yang berbeda.
- Mengumpulkan data tentang proses tertentu.
- Membantu dalam pengambilan keputusan.
- Mengukur kinerja proses.
- Menggambarkan struktur proses.
- Mempermudah dalam pelacakan kesalahan aliran proses.
- Menyoroti langkah-langkah penting dan menghilangkan langkah-langkah yang tidak perlu.

2.2.12 WEB

Website (Situs Web) merupakan kumpulan dari halaman-halaman web yang berhubungan dengan file-file lain yang terkait. Dalam sebuah *website* terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan home page.

Home page adalah sebuah halaman yang pertama kali dilihat ketika seseorang mengunjungi website. Dari home page, pengunjung dapat mengklik hyperlink untuk pindah ke halaman lain yang terdapat dalam website tersebut.

2.2.13 HTML

Menurut Hoffer dalam Jayanti dan Siska (2014:37) menyimpulkan bahwa HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menampilkan dokumen pada *browser* dalam sebuah *web*. HTML bertujuan untuk mengartikan struktur dokumen *web* dan tata letak tampilan. Sebuah dokumen HTML ditandai dengan tag awal (HTML) dan diakhiri dengan tag (/HTML).

Menurut Simarmata dalam Amin (2017:114), "HTML adalah bahasa terstandarisasi yang digunakan oleh *browser* untuk menciptakan *interface* pengguna".

2.2.14 CSS

Dalam bahasa standar, seperti kutipan Wikipedia, CSS adalah "kumpulan kode yang digunakan untuk mendefinisikan desain bahasa markup", salah satunya adalah HTML.

Dalam arti tertentu, CSS adalah kumpulan kode program yang digunakan untuk mendesain atau mempercantik tampilan halaman HTML. Dengan menggunakan CSS, kita dapat mengubah (hampir) desain teks, warna, gambar, dan latar belakang (hampir) kode markup HTML apa pun.

CSS selalu dikaitkan dengan HTML karena keduanya saling melengkapi. HTML dirancang untuk membuat struktur atau konten halaman web. Dan CSS digunakan untuk menampilkan halaman web. Istilah "HTML berarti konten, CSS berarti presentasi".

2.2.15 XAMPP

XAMPP adalah salah satu aplikasi server yang dihosting secara lokal dan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan dan sangat familiar bagi para pengembang web saat ini.

XAMPP adalah aplikasi lintas platform: Apache, MySQL, PHP dan Perl. XAMPP juga menyediakan solusi sederhana yang sangat mudah dijalankan, memungkinkan Anda membuat server web lokal untuk menguji situs web Anda. XAMPP dapat berjalan di Mac dan Linux. Dalam buku ini, saya akan membahas sistem operasi Windows.

2.2.16 Bootstrap

Bootstrap adalah kerangka kerja front-end yang intuitif dan kuat untuk pengembangan aplikasi web yang lebih cepat dan mudah. Bootstrap menggunakan HTML, CSS dan Javascript.

Bootstrap dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari Twitter. Kerangka ini dirilis di github sebagai produk open source pada Agustus 2011. Bootstrap memiliki fungsi komponen antarmuka yang baik, seperti tipografi, formulir, tombol, tabel, navigasi, menu tarik-turun, alarm, modal, tab, akordeon, korsel, dll.

Dengan menggunakan Bootstrap. Anda dapat dengan mudah membuat tata letak situs web yang responsif. Berikut ini adalah kelebihan lain dari Bootstrap:

1. Menghemat waktu - Anda dapat menghemat waktu dan tenaga dengan menggunakan berbagai desain template dan kelas yang sudah ada dalam Bootstrap.
2. Fitur yang responsif - dengan Bootstrap, Anda dapat dengan mudah membuat desain yang responsif. Dengan fitur-fitur ini, halaman web akan tampil responsif pada perangkat yang berbeda tanpa perlu adanya perubahan kode markup.

3. Desain yang konsisten - semua komponen Bootstrap mempunyai desain template dan style yang sama sehingga membuat tampilan web menjadi konsisten.
4. Mudah digunakan - Bootstrap sangat mudah digunakan. Siapapun dengan pengetahuan dasar HTML dan CSS dapat menggunakan Bootstrap.
5. Didukung oleh semua browser populer - Bootstrap dapat digunakan pada semua browser modern seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, Internet Explorer, dan Opera.
6. Gratis - Bootstrap merupakan framework *opensource* yang dapat digunakan secara gratis.

2.2.17 DBMS

Database Management System (DBMS) merupakan perangkat lunak untuk mengendalikan pembuatan, pemeliharaan, pengolahan, dan penggunaan data yang berskala besar. Penggunaan DBMS saat ini merupakan hal yang sangat penting dalam segala aspek, baik itu dalam skala yang besar atau kecil. Sebagai contoh media sosial facebook menggunakan DBMS untuk menyimpan data-data pengguna facebook yang sangat banyak ke dalam DBMS MySQL.

Beberapa DBMS yang digunakan adalah MySQL dan MariaDB. Menurut survei yang dilakukan, MySQL dan MariaDB adalah DBMS yang banyak digunakan. Sebagai contoh survei yang ditemukan di db-engines.com, DB-Engines menempatkan MySQL di tempat kedua dan MariaDB di tempat 20, Namun dalam survei di serverwatch.com 2016 Top 10 Enterprise Database Systems, MariaDB peringkat 6, dan MySQL peringkat 7. MySQL adalah perangkat lunak database *opensource* yang paling populer di dunia. MySQL menjadi pilihan utama bagi banyak pengembang perangkat lunak dan aplikasi, karena kelebihan MySQL antara lain sintaksnya yang mudah dipahami, dan didukung oleh program umum seperti C, C++, Java, PHP, dan Python. Pengguna MySQL tidak terbatas

pada pengguna 24 individu atau perusahaan kecil, perusahaan seperti Yahoo, Google, Nokia, Youtube, dan WordPress juga menggunakan MySQL DBMS