

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

Tahap ini merupakan tahap peninjauan langsung terhadap tempat penelitian yaitu H.Edi Putra Siping. Tahap ini meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan struktur organisasi perusahaan dan deskripsi kerja perusahaan.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

H.Edi Putra Siping adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang produksi makanan yang bernama siping. H.Edi Putra Siping berdiri pada tahun 2009 dan berlokasi di Perum Pondok Jaya Indah ,Kel.Munjul Jaya ,Kec.Purwakarta ,Kab.Purwakarta,Provinsi Jawa Barat.H Edi Putra Siping menjual serta memproduksi beraneka ragam dan rasa siping.Dalam satu hari H.Edi Putra Siping dapat menjual 10-20 kg siping.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Adapun visi dan misi dari H.Edi Putra Siping adalah sebagai berikut :

a. Visi

Meneruskan usaha/tradisi keluarga & daerah

b. Misi

Membuka peluang kerja bagi anak muda yg pendidikan terbatas.

2.1.3 Logo Perusahaan

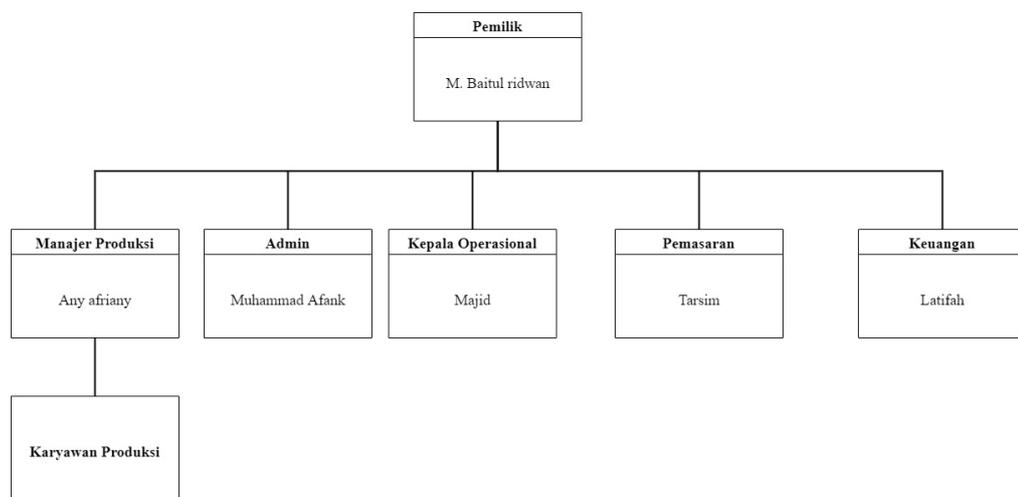
Logo perusahaan merupakan identitas yang bisa menjadi ciri dan menunjukkan jati diri dari perusahaan tersebut. Logo dari H.Edi Putra Siping dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Logo Haji Edi Putra Siping

2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Untuk menjelaskan struktur organisasi yang menjadi sasaran kegiatan penelitian, maka struktur organisasi dari H.Edi Putra Siping dapat dilihat pada gambar 2.2:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Haji Edi Putra Siping

2.1.5 Deskripsi Kerja

Perincian tugas dan fungsi kepegawaian pada H.Edi Putra Siping adalah sebagai berikut:

1. Pemilik
 - a. Memantau terhadap proses bisnis yang terjadi di H.Edi Putra Siping
 - b. Memantau dan menilai seluruh kinerja perusahaan dan mengambil kebijakan untuk kebaikan perusahaan

2. Manajer Produksi
 - a. Bertanggung jawab untuk memastikan proses produksi dapat berjalan dengan lancar.
 - b. Memimpin dan mengawasi jalannya proses produksi agar sesuai dengan peraturan perusahaan.
 - c. Memonitoring kegiatan produksi yang terjadi.

3. Operasional
 - a. Bertanggung jawab atas keperluan produksi seperti menyediakan bahan baku dan mengawasi persediaan barang yang tersedia.

4. Pemasaran
 - a. Bertanggung jawab dalam memberikan layanan terbaik kepada pelanggan H.Edi Putra Siping.
 - b. Melakukan pengawasan atas pengiriman produk yang akan dilakukan kepada pelanggan.
 - c. Mengelola transaksi pemesanan produk

5. Keuangan

- a. Bertanggung jawab dalam melakukan tata kelola dan pengawasan transaksi keuangan yang terkait dengan segala aktivitas usaha.

6. Karyawan Produksi

- a. Melakukan kegiatan memproduksi simping di H.Edi Putra Simping.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kumpulan dari teori – teori yang menjadi acuan dalam menyelesaikan penelitian. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan dan pembangunan Sistem Informasi di H.Edi Putra Simping adalah sebagai berikut:

2.2.1 Pengertian Sistem

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan[1].

2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi menurut Gordon B.Davis dalam bukunya berjudul Management Information System, adalah data yang sudah diproses menjadi bentuk yang berguna bagi pemakai, dan mempunyai nilai pikir yang nyata bagi pembuatan keputusan pada saat sedang berjalan atau untuk prospek masa depan[2]. Menurut Yusuf di dalam Pawit informasi terdiri dari informasi tidak terekam dan informasi terekam[3]. Menurut Buckland ddalam pendit mendefinisikan lain tentang informasi yakni segala bentuk pengetahuan yang terekam. Ini artinya informasi dapat ditemukan dalam berbagai bentuk media baik cetak maupun noncetak[4].

2.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri dari sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai[5].

2.2.4 Pengertian Manajemen

Manajemen adalah sebuah proses untuk mengatur sesuatu yang dilakukan oleh sekelompok orang atau organisasi untuk mencapai tujuan organisasi tersebut dengan cara bekerja sama memanfaatkan sumber daya yang dimiliki. Secara etimologi, kata manajemen diambil dari bahasa prancis kuno, yakni “management” yang artinya adalah seni dalam mengatur dan melaksanakan. Manajemen dapat juga didefinisikan sebagai upaya perencanaan, pengkoordinasian, pengorganisasian, dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran secara efisien dan efektif. Efektif dalam hal ini adalah untuk mencapai tujuan sesuai perencanaan dan efisiensi untuk melaksanakan pekerjaan dengan benar dan terorganisir[6].

2.2.5 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan jaringan informasi yang dibutuhkan pimpinan dalam menjalankan tugasnya (untuk kepentingan organisasi), terutama dalam mengambil keputusan dalam mencapai tujuan organisasinya. Teknik SIM untuk memberi manajer informasi yang memungkinkan mereka merencanakan serta mengendalikan operasi. Komputer telah menambah satu atau dua dimensi, seperti kecepatan, ketelitian dan volume data yang meningkat, yang memungkinkan pertimbangan alternatif-alternatif yang lebih banyak dalam suatu keputusan, yang di dalam suatu organisasi terdiri atas sejumlah unsur, orang yang mempunyai bermacam-macam peran dalam organisasi, kegiatan atau tugas yang harus diselesaikan, tempat bekerja, wewenang pekerjaan, serta hubungan komunikasi yang mengikat bersama organisasi tersebut. SIM merupakan penerapan sistem informasi di dalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. Tekanan SIM itu pada sistemnya,

bukan pada manajemennya, tetapi agar SIM itu dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, perlu dikelola sebaik-baiknya[7].

2.2.6 Pengertian Produksi

Produksi adalah perubahan bahan-bahan dari sumber-sumber menjadi hasil yang diinginkan oleh konsumen. Hal ini berupa barang dan jasa. Kegiatan produksi akan melibatkan perubahan dan pengelolaan berbagai macam sumber-sumber menjadi barang-barang dan jasa untuk dijual[8]. Produksi adalah semua kegiatan untuk menciptakan dan menambah kegunaan suatu barang, dengan memanfaatkan faktor-faktor produksi yang tersedia[9].

2.2.7 Pengertian Manajemen Produksi

Manajemen produksi adalah bagian dari manajemen Bisnis. Manajemen produksi disebut juga manajemen operasi. Perencanaan, pengendalian, dan pemeliharaan yang dilakukan oleh individu dalam perusahaan, itulah juga yang dilakukan oleh Manajemen Produksi. Kegiatan tersebut membantu perusahaan manufaktur agar dapat beroperasi dengan lancar. Tanggung jawabnya serupa dalam tingkat dan ruang lingkup dengan spesialisasi kegiatan lainnya yang berkaitan, seperti pemasaran, pengelolaan sumber daya manusia dan manajemen keuangan. Manajemen produksi memainkan salah satu peran penting, dimana reputasi perusahaan berasal dari produk yang akan dijual perusahaan, dan produk tersebut harus dibentuk dengan sempurna melalui pendekatan manajemen Produksi yang benar. Pada dasarnya kegiatan produksi memiliki tanggung jawab untuk memuaskan pelanggan dan mutu produk harus dapat diandalkan kualitasnya[10].

2.2.8 SPT (*Short Processing Time*)

SPT (*Short Processing Time*) merupakan metode pekerjaan yang memiliki waktu penyelesaian lebih pendek akan diproses terlebih dahulu [11].

2.2.9 Metode Peramalan SMA (*Single Moving Average*)

SMA (*Single Moving Average*) Peramalan dengan menggunakan metode ini didasarkan pada proyeksi serial data yang dimuluskan dengan rata-rata bergerak [12].

2.2.10 Data

Data didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak, yang menunjukkan jumlah, tindakan atau hal[13].

2.2.11 Basis Data

Basis data adalah kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada. Satu basis data menunjukkan kumpulan data yang dipakai dalam satu lingkup informasi. Dalam satu file terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama bentuk, merupakan satu kumpulan entity yang seragam. Satu record terdiri dari field-field yang saling berhubungan untuk menunjukkan bahwa field tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan direkam dalam satu record. Suatu sistem manajemen basis data berisi satu koleksi data yang saling berelasi dan satu set program untuk mengakses data tersebut. Jadi sistem manajemen basis data dan set program pengelola untuk menambah data, menghapus data, mengambil data dan membaca data [14].

2.2.12 Jaringan Semantik

Semantic Network pertama kali dikembangkan untuk Artificial Intelligence (AI) sebagai cara untuk merepresentasikan memori dan pemahaman bahasa manusia. Struktur semantic net berupa grafik dengan node (simpul) dan arc (ruas) yang menghubungkannya. Nodes adalah obyek sedangkan arc sebagai penghubung (link). Link digunakan untuk menunjukkan relasi, dan node merepresentasikan obyek fisik, konsep atau situasi. Relasi adalah hal yang sangat penting dalam semantic net karena memberikan struktur dasar untuk mengorganisasikan pengetahuan. Tanpa relasi, pengetahuan hanya sekedar koleksi fakta yang tidak saling berkaitan. Dengan relasi, pengetahuan adalah struktur yang kohesif mengenai pengetahuan lain yang dapat disimpulkan dari relasi itu. Semantic net

kadang disebut juga sebagai associative nets karena node-nya diasosiasikan atau terhubung dengan node lainnya[15].

2.2.13 BPMN (*Business Process Moden and Notation*)

Business Process Modelling Natation (BPMN) adalah sebuah standar untuk memodelkan proses bisnis yang menyediakan notasi grafis dalam menjelaskan sebuah proses bisnis. BPMN menggambarkan suatu bisnis proses diagram yang didasarkan kepada teknik diagram alur, dirangkai untuk membuat model-model grafis dari operasi-operasi bisnis dimana terdapat aktivitas-aktivitas dan kontrol-kontrol alur yang mendefinisikan urutan kerja [16].

2.2.14 Use Case Diagram

Merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Use case diagram terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang dilakukannya, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem. [17].

2.2.15 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. [18].

2.2.16 HTML

HTML adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk pembuatan halaman website agar dapat menampilkan berbagai informasi baik tulisan maupun gambar pada sebuah web browser. Saat ini bahasa HTML masih terus dikembangkan. Hal ini dikarenakan pengguna internet semakin hari semakin berkembang pesat. Oleh karena itu bahasa HTML harus ditingkatkan lagi agar bias menciptakan halaman web yang lebih berkualitas. Untuk itulah dibentuk organisasi yang bertanggung jawab mengembangkan bahasa HTML organisasi ini bernama W3C[19].

2.2.17 CSS

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendukung pembuatan website agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan terstruktur. CSS dikembangkan oleh W3C, organisasi yang mengembangkan teknologi internet. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman web[20].

2.2.18 PHP

PHP adalah bahasa yang memiliki hak cipta yang dikenal dengan open source, yang mana pengguna data dapat mengembangkan 4 Angga Qurnen Suwito – Pengembangan Aplikasi Pencarian Tempat Kos dan Rumah Kontrakan di Manado Berbasis Web kode kode pemrograman sesuai dengan fungsi dan kebutuhannya[21].

2.2.19 Web Server

Web Server adalah sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML[22].

2.2.20 MYSQL

MySQL merupakan sebuah Relational Database Management System (RDBMS) yang bersifat open source. Perangkat lunak database pada umumnya disandingkan dengan bahasa pemrograman server web seperti PHP atau JSP. MySQL (My Structured Query Language) adalah sebuah program pembuat dan pengelola database atau yang sering disebut dengan DBMS (Database Management System), sifat DBMS ini ialah open source. Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga bisa digunakan untuk aplikasi Multi User[23].

2.2.21 Black Box

Metode BlackboxTesting merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan,Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan

batas bawah yang memenuhi. Dan dengan metode ini dapat diketahui jika fungsionalitas masih dapat menerima masukan data yang tidak diharapkan maka menyebabkan data yang disimpan kurang valid[24].

2.2.22 PDCA(*Plan,Do,Check,Action*)

PDCA adalah singkatan dari Plan, Do, Check dan Act, yaitu siklus peningkatan proses (process improvement) yang berkesinambungan atau secara terus menerus, seperti lingkaran yang tidak ada akhirnya. Suatu proses pemecahan masalah empat langkah yang umum digunakan dalam pengendalian kualitas adalah PDCA, singkatan dari "Plan, Do, Check, Act" (Rencanakan, Kerjakan, Pemeriksaan, Tindak lanjut). PDCA dikenal sebagai "siklus Shewhart", karena pertama kali dikemukakan oleh Walter Shewhart beberapa puluh tahun yang lalu. Namun dalam perkembangannya, analisis PDCA lebih sering disebut "siklus Deming". Hal ini disebabkan karena Deming adalah orang yang mempopulerkan penggunaannya dan memperluas penerapannya. Namun, Deming sendiri selalu merujuk metode ini sebagai siklus Shewhart, yang dianggap sebagai bapak pengendalian kualitas statistik. PDCA adalah cara yang bermanfaat untuk melakukan perbaikan secara terus menerus tanpa berhenti[25].

2.2.23 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak 36 digunakan. Class diagram juga dapat memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain (logical view) dari suatu sistem. Selama proses desain, class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.[26].

2.2.24 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem yang berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri antara dimensi vertical (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait)[27].

2.3 State of Art

Tabel 2. 1 *Review Literatur Pertama*

Review Literatur Pertama	
Judul Artikel	Penerapan Metode Peramalan dalam Menyusun anggaran Penjualan dan Anggaran Produksi Sebagai Dasar Penyusunan Anggaran Biaya Produksi pada LAF Project
Penulis	Raisya Putri Septianti, Neneng Dahtiah
Judul Jurnal/Proceeding	Indonesian Accounting Literacy Journal
Tahun Penerbitan	2021
Masalah Utama yang diangkat	LAF Project perlu melakukan perhitungan ramalan penjualan secara statistik untuk produk sepatu Air Adams LAF Project. Anggaran penjualan yang telah disusun dapat digunakan dalam menyusun anggaran produksi untuk menetapkan jumlah produksi setiap bulannya, sehingga hasil dari anggaran penjualan dan anggaran produksi dapat dijadikan dasar penyusunan anggaran biaya produksi sebagai alat untuk merencanakan dan mengendalikan biaya produksi, serta dapat memperkirakan laba yang akan diperoleh.
Kontribusi Penulis	Memberikan penjelasan dan hasil perhitungan dari metode peramalan
Ikhtisar Artikel	Peneliti menjelaskan bahwa berdasarkan hasil perhitungan SKP, metode yang paling tepat diterapkan pada LAF Project yaitu metode kuadratik (parabolic)
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	a. Hasil Penelitian : Penulis menyusun anggaran penjualan menggunakan metode yang paling tepat diterapkan pada LAF Project yaitu metode kuadratik (parabolic) untuk bulan Juni

	<p>2021 sampai dengan bulan Mei 2022. Sehingga diperoleh hasil anggaran penjualan untuk satu tahun sebesar 5.371 unit atau sebesar Rp. 1.068.847.836.</p> <p>b. Kesimpulan :</p> <p>Penerapan metode peramalan yang dilakukan penulis menggunakan metode kuadrat terkecil dan metode kuadratik. Hasil dari persamaan yang telah didapat kemudian digunakan untuk menghitung peramalan penjualan bulan Juni 2020 sampai dengan bulan Mei 2021, yang dimana hasil peramalan penjualan tersebut menghasilkan total yang sama dengan total realisasi penjualan sejumlah 1.647 unit atau Rp 327.753.000.</p> <p>c. Saran ;</p> <p>-</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan :</p> <p>Melakukan penelitian dengan mengambil permasalahan dalam Menyusun anggaran Penjualan dan Anggaran Produksi</p> <p>b. Perbedaan :</p> <p>Penerepan studi kasus yang berbeda.</p>
Komentar	Literatur ini memberikan sebuah gambaran dari Metode Peramalan dalam Menyusun Anggaran Penjualan dan Anggaran Produksi.

Tabel 2. 2 Review Literatur Kedua

Review Literatur Kedua

Judul Artikel	ANALISIS PERBANDINGAN TIGA METODE PERAMALAN PENJUALAN PADA UMKM ADORABLE PROJECT
Penulis	Endah Dwi Kusumastuti, Feby Lestari, Arif Afriady
Judul Jurnal/Proceeding	Journal of Accounting and Finance
Tahun Penerbitan	2021
Masalah Utama yang diangkat	Adorable project sendiri mengalami kesulitan untuk menentukan target penjualan yang harus dicapai dan berakibat sering terjadinya permintaan yang tinggi namun produk tidak tersedia bahkan terjadi juga produk yang berlebih namun penjualan yang sedikit sehingga mengakibatkan penumpukan persediaan di gudang.
Kontribusi Penulis	Memberikan penjelasan dan hasil perbandingan dari tiga metode peramalan
Ikhtisar Artikel	Peneliti menjelaskan bahwa Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan ketiga metode yang diujikan dalam penelitian ini menghasilkan nilai peramalan yang dapat dijadikan acuan untuk menghitung nilai Standar Kesalahanpahaman Peramalan (SKP) guna menentukan peramalan yang tepat di Adorable Projects.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	a. Hasil Penelitian : Metode peramalan penjualan yang paling tepat diterapkan pada Adorable Projects yaitu metode parabola kuadrat karena memiliki nilai Standar Kesalahan Peramalan terkecil dibandingkan metode yang lain yaitu sebesar 1.225,28 untuk produk sneakers, sebesar 229,32 untuk produk tote bag dan sebesar 171,71 untuk produk outerwear sedangkan metode

	<p>peramalan yang lain standar Kesalahan peramalannya lebih besar.</p> <p>b. Kesimpulan :</p> <p>Penyusunan anggaran penjualan pada Adorable Projects telah dihitung berdasarkan metode peramalan penjualan yang tepat yaitu metode parabola kuadrat untuk bulan Juni 2020 hingga Desember 2020 dengan jumlah penjualan untuk sneakers sebesar 56.246 unit, tote bag sebesar 4.519 unit dan outerwear sebesar 10.359 unit.</p> <p>c. Saran ;</p> <p>-</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan :</p> <p>Melakukan penelitian dengan menggunakan metode yang sama</p> <p>b. Perbedaan :</p> <p>Penerepan studi kasus yang berbeda dan implementasi yang berbeda.</p>
Komentar	Literatur ini memberikan sebuah gambaran dari perbandingan tiga Metode Peramalan dalam Menyusun Anggaran Penjualan.

Tabel 2. 3 Review Literatur Ketiga

Review Literatur Ketiga	
Judul Artikel	PENJADWALAN PRODUKSI DENGAN MENGGUNAKAN METODE FCFS, EDD, SPT DAN LPT UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KERJA
Penulis	R. Bagus Yoson, Herman Erwandi

Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Ilmiah PASTI Volume VI Edisi 1 – ISSN 2085-5869
Tahun Penerbitan	2020
Masalah Utama yang diangkat	Masalah penjadwalan muncul karena adanya keterbatasan waktu, tenaga kerja, jumlah mesin, sifat dan syarat pekerjaan yang akan dilaksanakan.
Kontribusi Penulis	Memberikan penjelasan ,perhitungan serta perbandingan dari penjadwalan produksi dengan menggunakan metode FCFS, EDD, SPT DAN LPT
Ikhtisar Artikel	Dari hasil analisa metoda yang digunakan UD. Sinar Kamper EDD adalah metoda paling baik dibandingkan metoda lainya seperti SPT,LPT dan FCFS dalam meminimalkan waktu meminimalkan waktu penyelesaian rata-rata 15,06 untuk jumlah job rata-rata dalam system masih dalam keadaan stabil karena tidak terlalu buruk yaitu dengan nilai 3,323 job artinya tidak terjadinya penumpukan dalam proses produksi..
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	<p>a. Hasil Penelitian :</p> <p>Dari hasil metoda penjadwalan yang digunakan oleh UD. Sinar Kamper metoda EDD adalah metoda paling baik karena dengan mengerljakan proses pada waktu yang pekerjaan paling dini metoda ini adalah metoda yang paling baik jika dibandingkan dengan metoda SPT, LPT dan FCFS dari segi utilitas waktu waktu keterlambatan rata-rata dan waktu maksimum terlambat dengan nilai 30,09% , 0 hari 0 job, dan memiliki kelemahan UD. Sinar Kamper dalam memaksimalkan sumberdayanya kurang baik karena memiliki nilai 30,09%.</p> <p>b. Kesimpulan :</p>

	<p>Metoda penjadwalan yang terbaik adalah dengan melihat ukuran akurasi tingkat efektivitas dan tingkat keterlambatan yang terkecil. Apabila semakin kecil maka metoda yang digunakan akan semakin baik.</p> <p>c. Saran ;</p> <p>-</p>
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	<p>a. Persamaan :</p> <p>Melakukan penelitian dengan menggunakan metode yang sama pada penjadwalan produksi</p> <p>b. Perbedaan :</p> <p>Pemilihan metode serta penerepan studi kasus yang berbeda dan implementasi yang berbeda.</p>
Komentar	<p>Literatur ini memberikan sebuah perhitungan serta perbandingan dari implementasi metode FCFS, EDD, SPT DAN LPT.</p>