

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Profile Perusahaan**

Profil Konveksi Kujang Apparel akan berisikan tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi dan job deskripsi, landasan teori yang digunakan, stat of art.

##### **2.1.1 Sejarah Konveksi Kujang Apparel**

Bermula dari mulai merintis bisnis ini yang terletak di rumah orang tua dengan bangun hanya satu petak rumah dengan halaman yang cukup luas sebelumnya memiliki beberapa karyawan dan memiliki dua mesin high speed jahit, Meja sablon rell 5 unit, satu Mesin press, Mesin rante 1 unit, Mesin overdek 2 unit, Mesin obras 2 unit sebagai modal dalam menjalankan usahanya. Perusahaan ini memproduksi berbagai macam produk seperti jaket ,kaos ,polo ,jersy ,sweter, hodiee, dan bisa menggunakan brand sendiri, yang dibuat menurut pesanan pelanggan dengan hanya melayani pesanan dalam jumlah banyak (minimal 12 pcs). Sejak berdirinya Kujang Apparel merupakan salah satu konveksi di Kabupaten subang yang menghasilkan produk-produk yang berkualitas.

Produk konveksi Kujang Apparel telah mencakup berbagai kota di Jawa Barat dan konveksi Kujang Apparel sendiri telah membantu menyediakan berbagai kebutuhan konveksi pakaian bagi perorangan, perusahaan, instansi, universitas, sekolah, komunitas, organisasi dan lainnya.

Memiliki tempat produksi yang menggunakan alat-alat berkualitas, didukung tim produksi yang berpengalaman dan sumber daya manusia profesional, diharapkan memberikan pelayanan yang baik dari segi bahan berkualitas , jahitan rapih, harga terjangkau.

##### **2.1.2 Visi & Misi Konveksi Kujang Apparel**

Konveksi Kujang Apparel mempunyai visi dan misi sebagai berikut :

###### **VISI:**

“Menjadi Pusat Konveksi yang terbaik dan profesional”.

**MISI:**

- a. Meberikan layanan yang terbaik bagi konsumen
- b. Meberdayakan masyarakat sekitar
- c. Meberikan kulalitas barang yang terbaik

**2.1.3 Logo Konveksi Kujang Apparel**

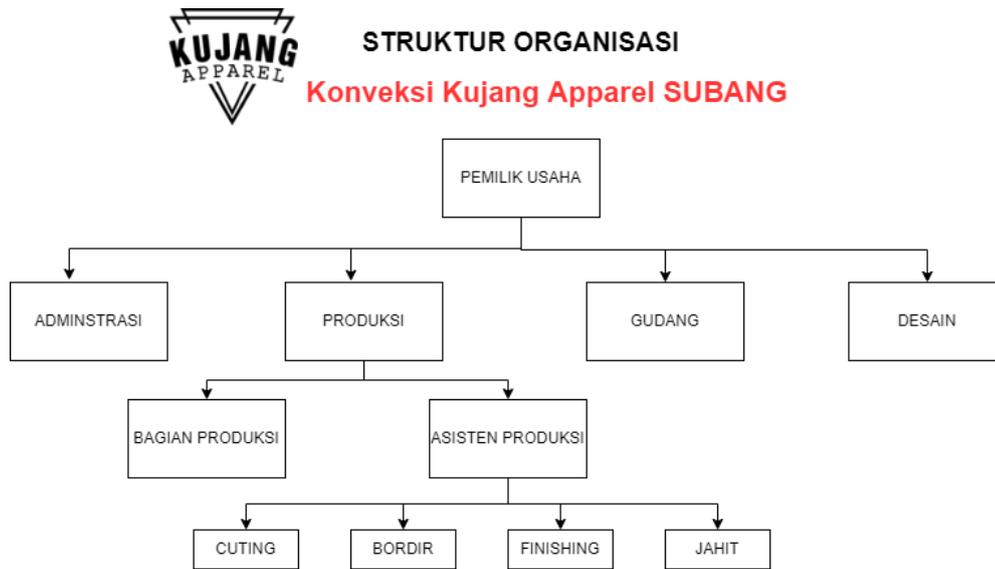
Konveksi Kujang Apparel memiliki logo perusahaan sebagai berikut.



*Gambar 2. 1 Logo Perusahaan*

**2.1.4 Struktur Organisasi Konveksi Kujang Apparel**

Konveksi Kujang Apparel juga memiliki struktur organisasi yang bertujuan untuk menyusun berbagai komponen atau unit kerja, dapat dilihat pada gambar 2.2.



*Gambar 2. 2 Struktur organisasi Konveksi Kujang Apparel*

Dari struktur tersebut di halaman sebelumnya dapat dikatakan bahwa Susunan Organisasi Konveksi Kujang Apparel adalah sebagai berikut:

- a. Pemilik Perusahaan
- b. Administrasi
- c. Gudang
- d. Produksi
- e. Desain

### 2.1.5 Job Deskripsi

Setiap pekerja memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda-beda pada suatu perusahaan yaitu sebagai berikut:

- a. Pemilik Perusahaan
  1. Bertanggung jawab secara keseluruhan di Perusahaan Konveksi.
  2. Melakukan perencanaan dan pengambilan keputusan yang bersifat umum dan strategis dalam pelaksanaan kegiatan perusahaan secara keseluruhan.
- b. Administrasi
  1. Selalu berhubungan baik dengan semua konsumen agar terus melakukan pesanan terhadap perusahaan.
  2. Mengolah data pesanan dan data pelanggan

3. Melakukan konsultasi dengan konsumen mengenai apa yang akan dipesan

c. Gudang

1. Melakukan analisis dan pencarian supplier terbaik dengan memperhatikan aspek-aspek seperti kualitas, keandalan dan perbandingan harga yang dapat menguntungkan bagi perusahaan.
2. Memenuhi seluruh kebutuhan bahan baku atau keperluan perusahaan di setiap divisi.

d. Produksi

1. Melakukan pengawasan terhadap seluruh kegiatan produksi agar berjalan dengan lancar dan dapat memenuhi jumlah pesanan yang di pesan.
2. Membuat perencanaan dan penjadwalan produksi
3. Melakukan pengecekan produk sebelum dikirim kepada konsumen.
4. Membuat laporan produksi setiap satu minggu sekali.

e. Design

1. Membuat desain produk yang diinginkan konsumen

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori merupakan kumpulan dari teori yang akan digunakan sebagai acuan atau dasar pembangunan sistem informasi manajemen produksi Konveksi Kujang Apparel Subang. Berikut adalah beberapa teori yang digunakan dalam proses penelitian yang dilakukan.

### **2.2.1 Pengertian Sistem**

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung sistem, masukan sistem.

### **2.2.2 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi

operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan.

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

### **2.2.3 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. Karakteristik SIM:

- a. SIM sangat bergantung pada keberadaan data organisasi secara keseluruhan, serta tergantung pada alur informasi yang dimiliki oleh organisasi tersebut.
- b. SIM biasanya tidak memiliki kemampuan untuk menganalisis masalah.
- c. SIM membutuhkan perencanaan yang sangat matang dan panjang, sambil memperhitungkan perkembangan organisasi di masa mendatang.
- d. SIM biasanya berorientasi pada data-data yang sudah terjadi atau data-data yang sedang terjadi, bukan data-data yang akan terjadi.

- e. SIM juga berorientasi pada data-data di dalam organisasi dibanding data-data dari luar organisasi.
- f. SIM biasanya tidak fleksibel karena bentuk laporan-laporan yang dihasilkan banyak sudah dipersiapkan sebelumnya.
- g. SIM membantu manajer secara terstruktur pada tingkat operasional, tingkat kontrol, dan perencanaan bagi staf yang sudah senior.
- h. SIM didesain untuk memberikan laporan operasional sehari-hari sehingga dapat memberi informasi untuk mengontrol operasi tersebut dengan lebih baik.

#### **2.2.4 Jenis-Jenis Sistem Informasi**

Menurut Kadir (2003), ada berbagai cara untuk mengelompokkan sistem informasi. Pada umumnya jenis-jenis sistem informasi antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi menurut tingkatan organisasi.
- b. Sistem informasi menurut area fungsional
- c. Sistem informasi dukungan
- d. Sistem informasi menurut arsitektur

Sistem informasi menurut tingkatan organisasi dikelompokkan menjadi 3, yaitu:

##### **1. Sistem Informasi Departemen**

Sistem informasi departemen adalah sistem informasi yang hanya digunakan dalam sebuah departemen. Seperti departemen sumber daya manusia.

##### **2. Sistem Informasi Perusahaan**

Sistem informasi perusahaan merupakan sistem informasi yang tidak terletak pada masing-masing departemen, melainkan berupa sistem terpadu yang dapat dipakai oleh sejumlah departemen secara bersama-sama.

##### **3. Sistem Informasi Antar Organisasi**

Sistem informasi antar organisasi merupakan jenis sistem informasi yang menghubungkan dua organisasi atau lebih.

Sistem informasi fungsional adalah sistem informasi yang ditunjukkan untuk memberikan informasi bagi kelompok orang yang

berada pada bagian tertentu dalam perusahaan. Beberapa sistem informasi fungsional yang umum adalah sebagai berikut :

- a. Sistem informasi akuntansi.
- b. Sistem informasi keuangan.
- c. Sistem informasi manufaktur
- d. Sistem informasi pemasaran.
- e. Sistem informasi sumber daya manusia

Sistem informasi dukungan adalah mengelompokan beberapa sistem informasi atau sistem pakar pada dasarnya juga merupakan sistem yang cerdas, meskipun dalam lingkup yang lebih khusus.

Sistem informasi menurut arsitektur adalah sistem informasi yang memiliki kecenderungan berbasis mainframe, komputer tunggal, dan memiliki sistem tersebar atau sistem komputasi jaringan.

#### **2.2.5 Penjadwalan Produksi**

Perencanaan produksi pada dasarnya ditentukan setelah diketahuinya permintaan produk yang akan dihasilkan. Dalam sistem produksi yang bersifat *job order* besarnya jumlah produk yang akan diproduksi tergantung pada pesanan atau perkiraan kebutuhan konsumen yang bersifat probabilistik. Sehingga perencanaan produksi yang dilakukan harus tepat karena dalam pelaksanaannya akan melibatkan secara langsung kebutuhan akan tenaga kerja, jam kerja, material, mesin dan fasilitas produksi yang lain. Selanjutnya dilakukan perencanaan untuk penjadwalan produksi, dimana akan ditentukan penugasan untuk mesin-mesin dan fasilitas produksi lainnya. Penjadwalan dilakukan bila terdapat antrian atau banyak pekerjaan yang menunggu untuk dilakukan, sehingga perlu dilakukan pengaturan pekerjaan mana yang sebaiknya didahulukan pengerjaannya. Penjadwalan pada suatu proses produksi dilakukan secara sistematis sehingga urutan proses produksi dapat berjalan dengan lancar dengan mengoptimalkan fasilitas produksi yang tersedia.

Tujuan dari penjadwalan produksi adalah untuk memenuhi waktu pengiriman, meminimisasi lead time dan mengoptimalkan sumber-sumber produksi

yang digunakan. Beberapa tujuan dari penjadwalan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Meningkatkan penggunaan sumber daya atau mengurangi waktu tunggu, sehingga total waktu pemrosesan dapat berkurang dan produktivitas diharapkan akan meningkat.
- b. Mengurangi persediaan barang setengah jadi atau mengurangi sejumlah pekerjaan yang menunggu dalam antrian ketika sumber daya masih mengerjakan tugas lain.
- c. Mengurangi beberapa keterlambatan pada pekerjaan yang mempunyai batas waktu penyelesaian sehingga meminimasi biaya penalti.
- d. Membantu mengambil keputusan mengenai perencanaan kapasitas pabrik dan jenis kapasitas yang dibutuhkan sehingga penambahan biaya yang tinggi dapat dihindari

#### **2.2.6 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 meminimumkan 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.

### 2.2.7 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi uml yaitu sebagai suatu bahasa yang menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem. Pada pengembang sistem berorientasi objek menggunakan bahasa model untuk menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan sistem yang mereka rancang. UML memungkinkan para anggotanya team untuk bekerja sama dengan bahasa model yang sama dalam mengaplikasikan beragam sistem.

UML berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi, penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek mendiagnosa kerusakan dinamo start mobil dengan menggunakan Teorema Bayes. Pembuatan aplikasi diharapkan akan memudahkan mekanik untuk mendapatkan informasi tanpa harus

memeriksa satu persatu komponen pada mesin, serta diharapkan akan mengurangi atau bahkan menemukan permasalahan yang ada. [1]. Komponen diagram UML yang di gunakan ialah Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Squence Diagram.

### **2.2.8 Pengenalan Metode**

Tahap penjadwalan digunakan untuk menentukan urutan produksi pada setiap pesanan. Metode penjadwalan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode EDD. metode EDD adalah urutan pekerjaan berdasarkan batas waktu (due date) tercepat [15]. Metode ini menjadwalkan terlebih dahulu pesanan yang batas waktu nya paling cepat dan mengakhirkan pesanan yang batas waktunya masih lama atau panjang. Metode EDD ini dapat digunakan pada penjadwalan single machine atau pada sistem parallel machine. Metode EDD digunakan untuk meminimasi keterlambatan paling maksimum suatu pekerjaan. Terdapat empat kriteria perhitungan dalam metode EDD yaitu perhitungan waktu penyelesaian rata-rata, perhitungan utilisasi, perhitungan jumlah pekerjaan rata-rata dan menghitung keterlambatan.

### **2.2.9 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*, pengujung dapat mengklik hyperlink untuk pindah kehalaman lain yang terdapat dalam website tersebut.

### **2.2.10 HTML**

HTML atau *Hypertext Markup Language* adalah bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat website yang dapat diakses melalui internet. Dengan kata lain, halaman web yang kita lihat dan baca dikompilasi dalam bahasa ini dan kemudian diterjemahkan oleh komputer sehingga pengguna dapat memahaminya. Html adalah standar untuk membuat website secara luas sehingga halaman website dapat ditampilkan di layar komputer.

HTML terdiri dari kode-kode dan simbol-simbol tertentu yang disisipkan ke dalam file atau dokumen. Oleh karena itu, setiap kali Anda membuka situs web apa pun dengan browser, jaringan dibuat dengan html.

Pengertian html bisa kita lihat dari singkatan *Hypertext Markup Language* itu sendiri. *Hypertext* adalah metode yang digunakan untuk memindahkan halaman web ke halaman lain dengan mengklik teks atau simbol pada halaman web.

Istilah markup pada html sendiri diartikan sebagai suatu hal yang dilakukan tag html terhadap teks yang berada di dalamnya, misal jika mengetik suatu teks dengan tanda tag `<b>` maka teks tersebut akan muncul sebagai teks dengan huruf tebal atau bold pada suatu laman website.

Simbol atau tag html tersebut ditulis pada laman html yang sudah disediakan pada dashboard website pada umumnya. Sementara language dalam html adalah bahasa pemrograman atau script yang disusun dari tag-tag tertentu yang nantinya akan diterjemahkan kedalam teks atau visual yang dapat dilihat pada website.

### **2.2.11 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".

### **2.2.12 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.