

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil Perusahaan

PT. Kencana Fajar Mulia merupakan salah satu produsen terkemuka di industri tekstil. Perusahaan tekstil yang bergerak di bidang pengolahan, percetakan, pencelupan, proses *finishing* dalam beberapa bahan seperti *Cotton*, *CVC*, *TC*, dll. PT. Kencana Fajar Mulia terletak di Jl. Pasir Paku No.55, Kelurahan Giriasih, Kecamatan Batujajar, Provinsi Jawa Barat. Produk yang dihasilkan merupakan produk yang berkualitas tinggi dan menggunakan sistem kontrol kualitas di semua tahap produksi. Didukung dengan tim yang ahli dalam pengendalian *Quality Check* untuk memastikan bahwa semua produk telah memenuhi standar kualitas sebelum dikirim ke pelanggan. Dibawah ini merupakan logo dari PT. Kencana Fajar Mulia yang ditunjukkan pada Gambar 2.1. berikut.



Gambar 2.1
Logo PT. Kencana Fajar Mulia

2.1.1. Sejarah Perusahaan

PT. Kencana Fajar Mulia merupakan sebuah industri keluarga yang didirikan pada tahun 1998, dengan pengalaman lebih dari 25 tahun di latar belakang tekstil yang dapat menjamin dalam memenuhi kebutuhan pelanggan. Perusahaan ini baik. PT. Kencana Fajar Mulia terus melakukan perbaikan baru, untuk menjadi mitra strategis jangka panjang dengan klien. Sebagai bagian dari Filosofi Manajemen Mutu total perusahaan, yaitu terus mencari opsi dalam menurunkan biaya untuk memberikan harga terbaik dengan kualitas terbaik kepada pelanggan.

2.1.2. Visi dan Misi PT. Kencana Fajar Mulia

Berikut merupakan visi dan misi yang telah ditetapkan oleh PT. Kencana Fajar Mulia.

Visi :

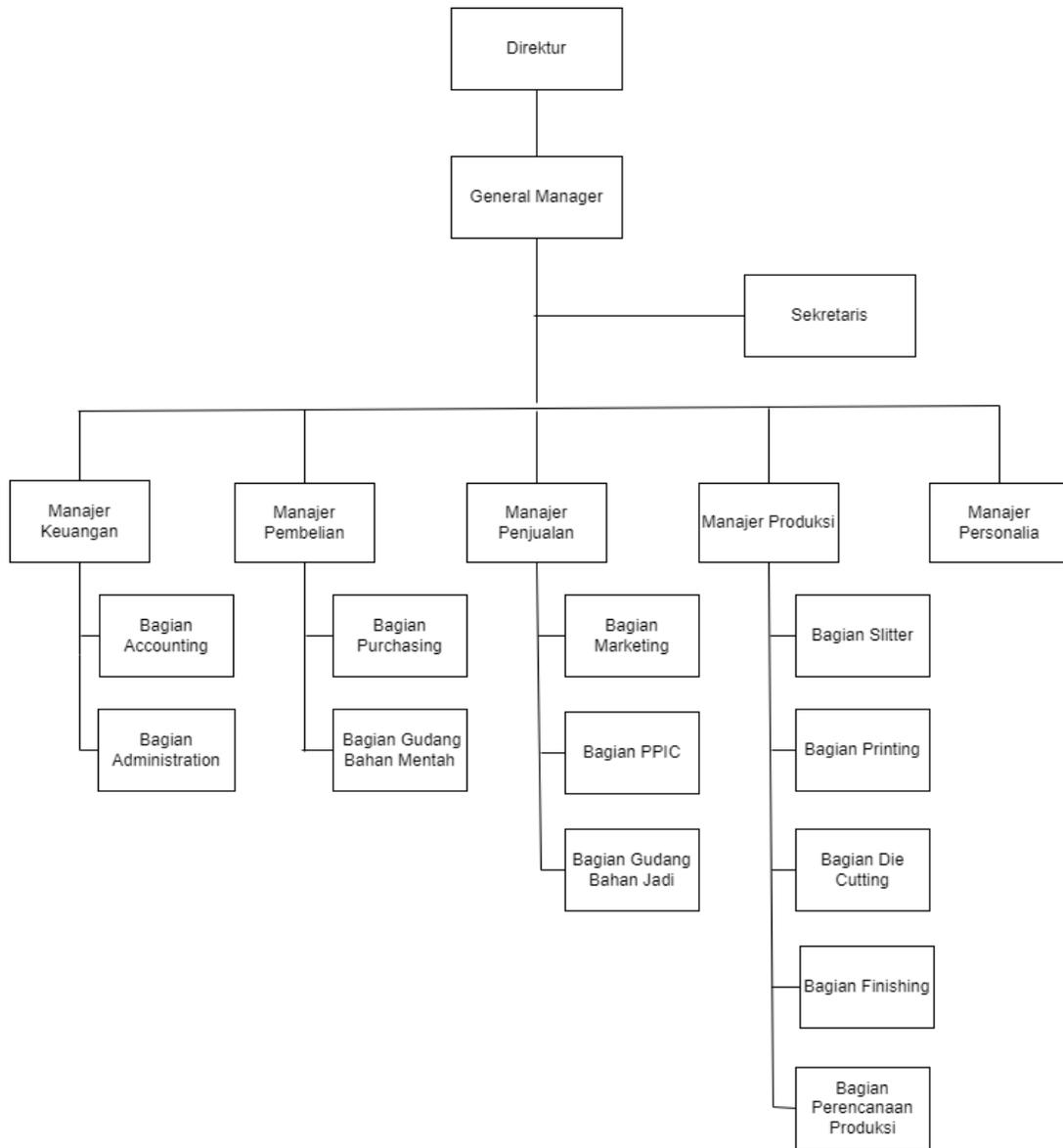
Menjadi perusahaan populer terkemuka di industri tekstil dengan memberikan kualitas produk terbaik dan berkualitas.

Misi :

1. Meningkatkan kepuasan pelanggan dengan kualitas produk dan pelayanan yang tinggi melalui kepemimpinan yang kuat.
2. Memberikan produk paling inovatif sesuai dengan kebutuhan dan keinginan konsumen.
3. Menjadi perusahaan yang menguntungkan dan berorientasi pada pertumbuhan untuk semua kepentingan.
4. Berkontribusi kepada lingkungan sosial melalui tanggung jawab sosial.

2.1.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah adalah sistem yang digunakan untuk mendefinisikan hierarki dalam sebuah organisasi dengan tujuan menetapkan cara sebuah organisasi dapat beroperasi dan membantu organisasi tersebut dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan di masa depan. Maka dari itu berikut adalah struktur organisasi PT. Kencana Fajar Mulia.



Gambar 2.2
Struktur Organisasi PT. Kencana Fajar Mulia

Dari Gambar 2.2 yang tertera bahwa user yang terlibat dalam proses Persediaan yaitu Kepala Bagian Gudang Bahan Mentah.

2.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas memberikan gambaran atau karakteristik pekerjaan yaitu tugas dan tanggung jawab dari suatu pekerjaan yang harus dilakukan oleh karyawan dalam

sebuah organisasi atau perusahaan (Mathis, 2006). Berikut merupakan tugas dan tanggung jawab untuk masing – masing bagian yang ada pada struktur organisasi PT. Kencana Fajar Mulia yang ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1
Tugas dan Tanggung Jawab

No	Struktur	Tugas & Tanggung Jawab
1	Kepala Bagian Gudang Bahan Mentah	Mempersiapkan pesanan konsumen agar pengiriman barang dapat sesuai dengan schedule.
		Menerima dan memproses stok gudang yang masuk. Meliputi sortir, bongkar muatan, pemberian label, serta penyimpanan produk.
		Melakukan kontrol kualitas terhadap barang yang masuk, sedang disimpan, atau keluar dari gudang.
		Menjaga penyimpanan barang tetap rapi, bersih, aman, serta optimalkan pemanfaatan ruang.
		Membuat Log-book inventaris secara detail dan lengkap setiap harinya.
		Melaporkan perbedaan catatan data dengan jumlah fisik barang apapun di gudang.
		Menjalankan SOP (<i>standard operating procedure</i>) dan K3LH yang sudah ditetapkan perusahaan
		Menjalankan standar layanan yang menjunjung tinggi kualitas, patuh pada regulasi, serta wajib menjalankan praktik keselamatan.

2.2. Landasan Teori

Landasan teori ini secara umum memiliki arti sebagai suatu argumentasi yang telah tersusun secara sistematis dan telah memiliki variabel yang kuat dan sudah

terbukti. Landasan teori ini berisi mengenai definisi, konsep, dan juga proposisi yang telah tersusun secara sistematis mengenai variabel penelitian. Pada bagian ini akan menjelaskan state of the art pada penelitian di PT. Kencana Fajar Mulia.

2.2.1. *State Of The Art*

State of The Art penelitian adalah perengkuhan hasil tertinggi dan maksimal dari sebuah pengembangan yang biasanya terbentuk dari alat, produk, metode, media, aktivitas penelitian dsb yang direngkuh pada waktu tertentu sebagai buah dari implementasi metodologi yang telah ada pada zamannya. Berikut adalah state of art yang sesuai dengan penelitian sistem informasi manajemen barang.

Tabel 2.2
State of The Art

No	Judul Penelitian	Penulis	Metode yang digunakan	Hasil Penelitian
1	Sistem Informasi Manajemen Data Persediaan Barang atau Jasa (SiMDA-PBJ) Berbasis Web	Farid Wahyudi, Listanto Tri Utomo	Metode <i>waterfall</i>	Hasil penelitian menunjukkan dengan penggunaan model perancangan system development life cycle (SDLC) metode waterfall mampu membuat aplikasi SiMDA-PBJ yang dapat menunjang kebutuhan terkait penyajian informasi dan penyusunan laporan Persediaan barang atau jasa Pemerintah Kabupaten Malang secara cepat dan real-time
2	Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang dan Jasa (E-Procurement) Berbasis Web Pada PT. Sarana Multi Infrastruktur (Persero)	Prionggo Hendradi dan Eko Rianto	Metode <i>Agile Unified Process (AUP)</i>	E-Procurement Sistem yang dirancang dengan pendekatan terstruktur dan diimplementasikan dengan bahasa pemrograman berbasis web menggunakan metode Agile Unified Process (AUP) ini , diharapkan dapat memberi informasi yang berguna bagi manajemen yang saat ini belum dapat diperoleh secara mudah, valid dan terpadu

3	Sistem Informasi Persediaan Barang Dan Jasa di Departemen Purchasing PT. Pasadena Metric Indonesia	Cindy Himawan, Saidah, RB. Wahyu, Budi Sulisty, Rusdianto Roestam dan Yuyu Wahyu	Metode <i>Agile Unified Process (AUP)</i>	Berdasarkan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan secara Keseluruhan memberikan kesimpulan bahwa pada proses sistem informasi Persediaan barang dan jasa sudah melalui tahap perbaikan dan sudah dimaksimalkan terhadap proses-proses tersebut dan secara fungsional sistem sudah dapat digunakan dan menghasilkan output yang diharapkan
4	Sistem Informasi Persediaan Barang ATK di PT. Mekar Cipta Indah Menggunakan PHP dan MySQL	Agung Wahana, Asep Ririh Riswaya	-	Sistem informasi Persediaan barang yang dibuat mampu menghasilkan stock barang yang akurat, sistem ini dapat menampilkan daftar stok barang yang kurang dari minimal stock, sehingga bagian gudang dapat melakukan Persediaan barang secara teratur dan laporan yang dihasilkan oleh sistem cukup rapi, jelas dan akurat.

Sumber : Data diolah

2.2.2. Sistem Informasi

Kata sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu *systema*, yang artinya himpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan. Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai tujuan dari sistem tersebut.

Informasi atau dalam bahasa Inggrisnya adalah *information*, berasal dari kata *informacion* bahasa Prancis. Kata tersebut diambil dari bahasa Latin, yaitu "*informationem*" yang artinya "konsep, ide, garis besar". Informasi adalah suatu data yang sudah diolah atau diproses sehingga menjadi suatu bentuk yang memiliki arti bagi penerima informasi yang memiliki nilai bermanfaat.

Dengan demikian sistem informasi adalah kumpulan dari suatu beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama antara komponen satu dengan komponen lain yang bertujuan untuk menghasilkan suatu informasi dalam bidang

tertentu.

2.2.3. Manajemen

Manajemen berarti proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan aktivitas-aktivitas pelayanan bimbingan dan konseling serta penggunaan sumber daya lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.2.4. Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah sebuah sistem informasi yang selain melakukan semua pengolahan transaksi yang diperlukan oleh organisasi, juga memberi dukungan informasi dan pengolahan dalam rangka menjalankan fungsi.

2.2.5. Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing – masing dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman ⁷.

2.2.6. Basis Data

Basis data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan data adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa, dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya.

Dapat disimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan dari beberapa kelompok data yang saling terhubung dan diorganisasi sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan kembali secara cepat dan mudah di masa yang akan datang ⁸.

2.2.7. UML (*Unified Modeling Language*)

UML atau *Unified Modelling Language* adalah bahasa pemodelan standar yang umum di bidang rekayasa perangkat lunak. UML meliputi teknik notasi grafik untuk

membuat model abstrak dari sistem tertentu. UML adalah bahasa grafis untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem⁹.

2.2.8. Use Case Diagram

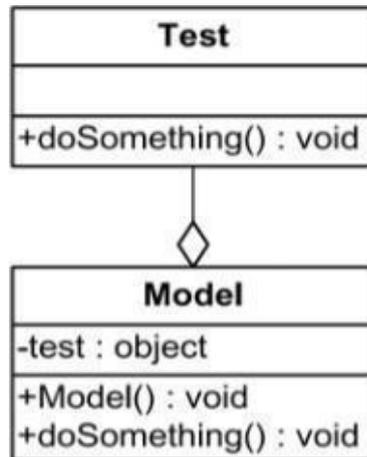
Use case diagram mengidentifikasi fungsionalitas yang dimiliki oleh sistem (*use case*), user yang berinteraksi dengan sistem (*actor*) dan asosiasi/keterhubungan antara *user* dengan fungsionalitas sistem. Berikut adalah contoh dari *use case diagram*.



Gambar 2.3 Use Case Diagram

2.2.9. Class Diagram

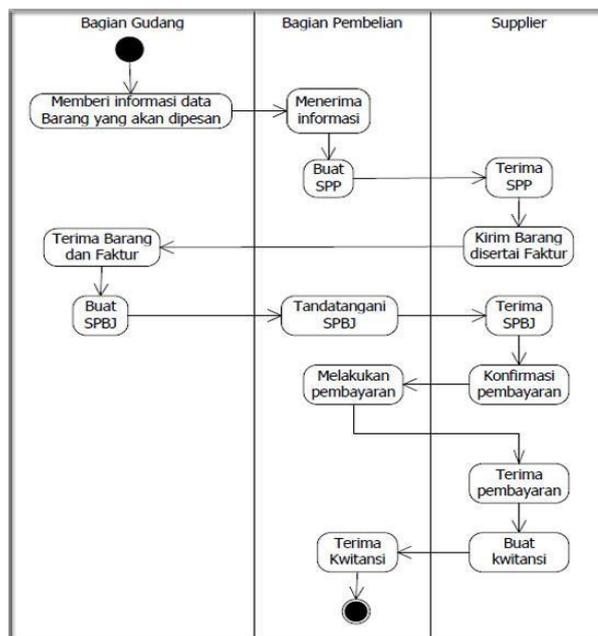
Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan *object* serta hubungannya satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain- lain⁹. Berikut adalah contoh dari *class diagram*.



Gambar 2.4 Class Diagram

2.2.10. Activity Diagram

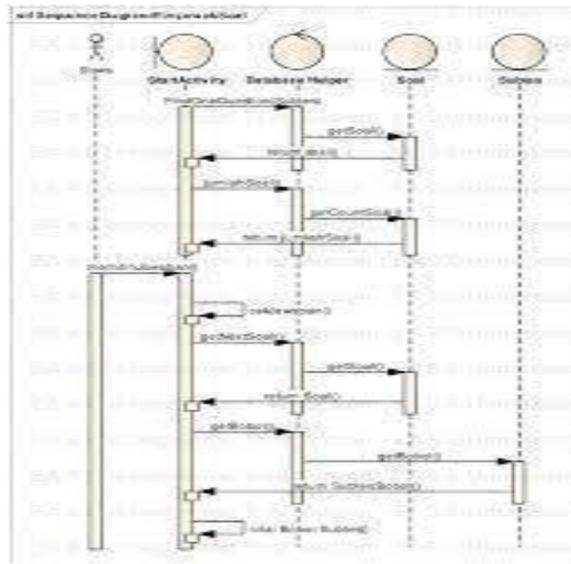
Activity diagram digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah sistem, yang dimulai dari pandangan *business level* hingga ke *operational level*. *Activity diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku *parallel* sedangkan *flowchart* tidak bisa. Berikut merupakan contoh dari *activity diagram*.



Gambar 2.5 Activity Diagram

2.2.11. Sequence Diagram

Sequence diagram mendokumentasikan komunikasi/interaksi antar-*class*. Diagram ini menunjukkan sejumlah objek dan message (pesan) yang diletakkan diantara objek – objek di dalam *use case*. Berikut ini adalah contoh dari *sequence diagram*.



Gambar 2.6 Sequence Diagram

2.2.12. HTML

HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan Web Browser.

2.2.13. PHP

PHP dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag – tag HTML yang dieksekusi di server dan digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis seperti *guestbook*, statistik pengunjung, *polling*, *email*, dan masih banyak lagi.

Konsep kerja PHP diawali dengan satu permintaan suatu halaman web oleh browser. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal dengan alamat Internet, browser mendapat alamat dari Web Server, mengidentifikasi alamat yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan

oleh Web Server. Selanjutnya Web Server akan mengirimkan isinya ke mesin php dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya (berupa kode html) ke web server, selanjutnya web server menyampaikan ke *client*¹⁰.

2.2.14. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau yang dikenal dengan DBMS (*database management system*), database ini *multithread, multi-user*.

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Di mana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed source atau komersial¹¹.

2.2.15. OOP (*Object Oriented Programming*)

Pemrograman berbasis *object* (OOP) adalah sebuah paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada *objek*. Semua data dan fungsi dalam paradigma ini dibungkus dengan *class - class* atau *object – object*¹². Kelebihan OOP dibandingkan dengan *procedural* antara lain :

- a. Lebih terstruktur dan mudah dibaca
- b. *Class – Class* dapat digunakan kembali pada project yang lain (*reuse*)
- c. Pemetaan masalah jadi lebih mudah sehingga mudah untuk membuat solusi
- d. Pembatasan akses terhadap suatu fungsi dapat meningkatkan keamanan code
- e. Interaksi antar code lebih terasa

2.2.16. Min – Max

Min-max merupakan salah satu metode dalam pengendalian barang atas dasar bahwa persediaan terdapat pada dua tingkatan yaitu tingkatan maksimum dan minimum.

2.2.17. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kumpulan dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai

server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis