

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Perusahaan**

Tahap tinjauan perusahaan yaitu merupakan peninjauan terhadap tempat penelitian studi kasus yang dilakukan di CV. Annas Mulya. Tinjauan perusahaan meliputi profil perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan, struktur organisasi perusahaan dan Deskripsi tugas dari setiap departemen.

##### **2.1.1 Profile Perusahaan**

CV. Annas Mulya adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan produk berupa medali kelulusan, medali yang dijual mempunyai 4 jenis yaitu Medali Persegi Lima Satu Gambar, Medali Persegi Lima Dua Gambar, Medali Bulat Satu Gambar dan Medali Bulat Dua Gambar. Dalam penjualan produk CV. Annas Mulya berkerja sama dengan sekolah - sekolah yang berada di dalam kota Bandung dan di luar kota Bandung. CV. Annas Mulya berlokasi di Komplek Bandung Inten Indah Blok C-3 No. 1, Kecamatan Rancasari, Kelurahan Derwati, Kota Bandung, Indonesia. Perusahaan ini didirikan oleh Bapak Eko Mugianto.

##### **2.1.2 Visi dan Misi**

Berikut ini adalah visi dan misi yang dimiliki oleh CV. Annas Mulya sebagai landasan kerja bagi para pegawainya, yaitu :

1. Visi

Perusahaan CV. Annas Mulya yang bergerak di bidang penjualan produk medali menjadi perusahaan yang profesional dengan memberikan kualitas terbaik dan memberikan harga yang lebih terjangkau.

2. Misi

- a. Mendistribusikan produk untuk sekolah dan umum.
- b. Memberikan kualitas produk yang terbaik.
- c. Memberikan harga produk yang terjangkau.

- d. Memberikan manfaat bagi masyarakat sekitar.
- e. Menciptakan peluang pasar di bidang penjualan produk medali.
- f. Membina komunikasi yang baik dengan *customer* sehingga menjaga kepercayaan dan kepuasan *customer*.

### 2.1.3 Logo Perusahaan

Logo CV. Annas Mulya dapat dilihat pada Gambar 2. 1.



Gambar 2. 1 Logo CV. Annas Mulya

### 2.1.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan hal yang sangat penting dalam suatu perusahaan untuk menata setiap aktivitas perusahaan dan mewujudkan tujuan perusahaan. Maka struktur organisasi CV. Annas Mulya dapat dilihat pada Gambar 2. 2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi CV. Annas Mulya

### 2.1.5 Tugas dan Wewenang

Berdasarkan struktur organisasi yang terdapat di CV. Annas Mulya, pada bagian ini akan dijelaskan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan masing-masing jabatan yang ada di perusahaan yakni :

1. Pemilik Perusahaan

- a. Penanggung jawab perusahaan.
  - b. Mengontrol jalannya proses bisnis perusahaan.
  - c. Mempunyai wewenang atas perusahaan.
  - d. Mengeluarkan kebijakan-kebijakan perusahaan.
2. Kepala Keuangan
    - a. Mengatur keuangan perusahaan mulai dari pemasukan hingga pengeluaran.
    - b. Melakukan validasi keuangan.
    - c. Membuat laporan keuangan.
    - d. Melakukan transaksi dengan pihak internal dan eksternal perusahaan.
    - e. Menyetujui atau menolak pengadaan bahan baku yang dilakukan oleh Kepala Pengadaan.
3. Kepala Pengadaan
    - a. Melakukan pengadaan bahan baku kepada *supplier*.
    - b. Melakukan pemilihan bahan baku dan *supplier*.
    - c. Menerima bahan baku dari *supplier*.
    - d. Menentukan jumlah stok bahan baku yang akan dipesan kepada *supplier*.
4. Kepala Gudang
    - a. Melakukan monitoring bahan baku untuk diproduksi.
    - b. Mencatat sisa bahan baku di gudang.
    - c. Menyimpan bahan baku di gudang.
5. Kepala Produksi
    - a. Membuat susunan rencana kerja produksi.
    - b. Mengatur dan mengawasi kegiatan produksi.
    - c. Menentukan jumlah bahan baku yang harus diproduksi.
    - d. Melakukan pengecekan produk dari hasil produksi.
    - e. Bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan produksi.
6. Kepala Pemasaran
    - a. Menerima pesanan dari *customer*.

- b. Menerima pembayaran tunai dan transfer dari *customer*.
- c. Membuat nota pemesanan dan nota penjualan.
- d. Melakukan kordinasi dengan Kepala Gudang untuk memeriksa ketersediaan produk..

7. Kepala Pengiriman

- a. Membuat jadwal pendistribusian produk.
- b. Melaporkan status produk terkirim atau produk dikembalikan.
- c. Memastikan produk telah diterima *customer*.
- d. Bertanggung jawab atas pelaksanaan kegiatan distribusi

## 2.2 Landasan Teori

Dalam proses pembangunan sistem informasi *supply chain management* ini terdapat beberapa landasan teori yang dapat digunakan untuk mendukung dasar-dasar pemahaman terkait dengan sistem informasi *supply chain management* yang akan dibangun dalam penelitian ini.

### 2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan dari komponen-komponen organisasi yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi yang berguna bagi pengambilan keputusan (pengguna). Menurut Gelinas, et al., (2008:13) sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang umumnya terdiri dari serangkaian komponen terpadu berbasis komputer dan komponen pengguna didirikan untuk mengumpulkan, menyimpan dan mengelola data dan menghasilkan output informasi kepada pengguna. Sedangkan menurut O'Brien dan Marakas (2010:4) merupakan kombinasi yang terorganisir yang terdiri dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data dan kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Orang mengandalkan pada sistem informasi untuk berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan berbagai perangkat keras, instruksi pemrosesan

informasi dan *procedure*, perangkat lunak, saluran komunikasi dan sumber data [3].

### 2.2.2 *Supply Chain Management*

*Supply Chain Management* merupakan pengelolaan berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh bahan mentah, dilanjutkan kegiatan transformasi sehingga menjadi produk dalam proses, kemudian menjadi produk jadi dan diteruskan dengan pengiriman kepada *customer* melalui sistem distribusi. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan mencakup pembelian secara tradisional dan berbagai kegiatan penting lainnya yang berhubungan dengan *supplier* dan distributor [4].

Menurut Simchi-Levi dkk dalam (Radhi & Hariningsih, 2019), *Supply chain Management* ialah rangkaian pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan pemasok, produsen, gudang dan juga toko secara efektif agar persediaan barang bisa diproduksi serta didistribusikan dengan jumlah yang tepat, ke lokasi yang tepat, serta di waktu yang tepat sehingga biaya keseluruhan sistem bisa diminimalisir dengan tujuan untuk memuaskan kebutuhan dan layanan. Sedangkan menurut Ballou dalam (Riadi, 2017) *Supply Chain Management* yaitu jaringan dari organisasi-organisasi yang saling berhubungan serta saling membutuhkan satu sama lain dan juga mereka bekerjasama untuk mengatur, mengawasi, serta meningkatkan arus komoditi dan informasi semenjak dari titik pemasok hingga ke pengguna akhir [5].

Menurut Hahn et al. (2020); Haudi et al. (2022) Manajemen Rantai Pasokan (*Supply Chain Management*) merupakan suatu proses yang dimulai dari pengembangan produk, pengadaan, perencanaan atau pengendalian, operasi, dan distribusi dimana semua cakupan yang ada saling berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga menghasilkan suatu produk yang berkualitas dan memudahkan produk tersebut sampai pada pengguna akhir (*customer*) secara efektif dan efisien. Lebih singkatnya manajemen rantai pasokan ini merupakan sistem yang melibatkan dari proses produksi, pengiriman, penyimpanan, distribusi, dan penjualan produk dalam

memenuhi permintaan dalam proses produksi pada sebuah perusahaan [2].

*Supply Chain Management* memiliki tiga komponen utama yang mendukung berjalannya suatu proses bisnis sebagai berikut:

1. *Upstream Supply Chain*

*Upstream supply chain manajemen* mengurus hubungan antara perusahaan dengan vendor atau pihak lain dalam hal transfer barang. Jadi barang-barang yang diproduksi oleh perusahaan tidak langsung sampai ke tangan *customer* tapi disalurkan ke perusahaan penyalur lainnya. Misalnya sebuah perusahaan yang memproduksi *smartphone*. Produk *smartphone* ini tidak serta-merta sampai ke tangan *customer* langsung, tapi pihak *manufacturer* akan mengirimkan produknya ke *supplier*.

2. *Downstream Supply Chain*

*Downstream supply chain management* adalah manajemen yang mengurus transfer barang dari perusahaan langsung ke *customer*. Jadi kalau *upstream supply chain* harus lewat *supplier* dulu, kalau *downstream* langsung bisa dibeli oleh *customer*. Contoh management ini yaitu mebel atau *gallery art*. Jadi mereka membuat produk langsung sesuai keinginan *customer*.

3. *Internal Supply Chain*

*Internal supply chain management* berkaitan dengan aktifitas pemasukan barang. Dalam hal ini yang kerap diperhatikan yaitu manajemen produksi, pabrikasi, dan juga kontrol ketersediaan bahan baku [6].

### **2.2.3 Peramalan**

Peramalan kebutuhan (*demand forecasting*) adalah proses untuk memeperkirakan berapa kebutuhan dimasa yang akan datang berupa kebutuhan dalam ukuran kuantitas, kualitas, waktu dan lokasi yang dibutuhkan dalam rangka memenuhi permintaan barang atau jasa. Teknik peramalan kebutuhan meliputi: [6]

1. Teknik peramalan kualitatif yaitu teknik peramalan yang menggabungkan faktor intuisi, emosi, pengalaman, dan sistem nilai sebagai pengambil keputusan peramalan.
2. Teknik peramalan kuantitatif merupakan peramalan *time-series* yaitu teknik peramalan yang menggunakan data masa lalu untuk melakukan peramalan. Model *time-series* membuat prediksi dengan asumsi bahwa masa depan merupakan fungsi masa lalu dengan melihat apa yang terjadi selama kurun waktu tertentu.

Berdasarkan *horizon* waktu, peramalan atau *forecasting* dapat dibagi menjadi tiga jenis (Herjanto;Eddy, 2008), yaitu: [7]

1. Peramalan jangka panjang, yaitu yang mencakup waktu lebih besar dari 18 bulan. Misalnya, peramalan yang diperlukan dalam kaitannya dengan penanaman modal, perencanaan fasilitas dan perencanaan untuk kegiatan litbang.
2. Peramalan jangka menengah, yaitu mencakup waktu antara 3 sampai 18 bulan. Misalnya, peramalan untuk perencanaan persediaan, perencanaan produksi dan perencanaan tenaga kerja tidak tetap.
3. Peramalan jangka pendek, yaitu mencakup jangka waktu kurang dari 3 bulan. Misalnya, peramalan dalam hubungannya dengan perencanaan pembelian material, penjadwalan kerja dan penugasan karyawan.

#### **2.2.4 Single Exponential Smoothing**

Peramalan Penghalusan Eksponensial (Exponential Smoothing) merupakan salah satu kategori metode time series yang menggunakan pembobotan data masa lalu untuk melakukan peramalan. Besarnya bobot berubah menurun secara eksponensial bergantung pada data histori [6]. Metode Single Exponential Smoothing menunjukkan pembobotan menurun secara eksponensial terhadap nilai observasi yang lebih tua, yaitu nilai yang lebih baru diberikan bobot yang relatif lebih besar dibanding nilai observasi yang lebih lama. Metode ini memberikan sebuah pembobotan eksponensial rata-rata bergerak dari semua nilai observasi sebelumnya [8].

Bentuk matematis dari metode Single Exponential Smoothing ditunjukkan sebagai berikut:

$$F_t = F_{t-1} + \alpha (A_{t-1} + F_{t-1})$$

Dimana :

$F_t$  = Ramalan baru

$F_{t-1}$  = Ramalan periode sebelumnya

$\alpha$  = Konstanta penghalusan

$A_{t-1}$  = Penjualan aktual periode sebelumnya

### 2.2.5 Mean Square Error

*Mean Square Error* (MSE) merupakan suatu metode dalam peramalan yang berfungsi menghitung kesalahan error agar dapat melihat hasil keakuratan dari peramalan yang sudah dilakukan. Semakin kecil nilai *Mean Square Error* (MSE), maka semakin akurat hasil peramalan yang telah dilakukan. Berikut ini adalah rumus menghitung *Mean Square Error* (MSE): [9]

$$MSE = \sum E_t^2 / n$$

Keterangan :

$E_t^2$  : Nilai galat kuadrat

$N$  : banyak data

### 2.2.6 Safety Stock

*Safety stock* adalah istilah yang digunakan oleh logistik untuk menggambarkan tingkat stok ekstra yang dipertahankan untuk mengurangi risiko *stock out* (kekurangan bahan baku atau kemasan) karena ketidakpastian pasokan dan permintaan. *Safety stock* menurut Freddy Rangkuty (2004:10) adalah persediaan tambahan yang diadakan untuk melindungi atau menjaga kemungkinan terjadinya kekurangan bahan (*Stock Out*). Sedangkan pengertian menurut Sofjan Assauri(2004:186) sama halnya dengan pengertian Freddy Rangkuty yaitu persediaan tambahan yang diadakan untuk melindungi atau menjaga kemungkinan terjadi kekurangan bahan (*Stock Out*) [10].

### 2.2.7 Unified Modeling Language (UML)

*Unified Modeling Language* merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah *software*



yang berorientasikan pada objek. UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam *blue print* di mana di dalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. Terdapat beberapa diagram UML yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem, yaitu : [11]

- a. *Use Case* merupakan gambaran dari fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, dan merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem. Didalam *use case* terdapat *actor* yang merupakan sebuah gambaran entitas dari manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan di sistem.
- b. *Activity Diagram* merupakan gambaran alir dari aktivitas-aktivitas didalam sistem yang berjalan.
- c. *Class Diagram* merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari *class*, *package*, dan objek yang saling berhubungan seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya.

### 2.2.8 Basis Data

Basis data atau yang dikenal sebagai pangkalan data adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umumnya disimpan dan diakses secara elektronik dari suatu sistem komputer. Pada saat pangkalan data menjadi semakin kompleks, maka pangkalan data dikembangkan menggunakan teknik perancangan dan pemodelan secara formal [12].

Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengelola basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system*) atau disingkat DBMS. DBMS merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk dapat melakukan pengaturan dan mengelola koleksi data dalam jumlah yang besar dan dapat memanipulasi data secara lebih mudah. DBMS merupakan *interface* atau antar muka antara pengguna basis data (baik pengguna DBMS langsung maupun aplikasi) dengan data yang disimpan [12].

RDBMS atau *Relationship database management system* adalah salah satu jenis DBMS yang mendukung hubungan antar tabel. Contoh RDBMS diantaranya adalah Oracle, MsSQL server, MySQL, DB2, MS Access [12].

### 2.2.9 MySQL

MySQL adalah DBMS yang *open source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database server* yang gratis dengan lisensi GNU *General Public License* (GPL) sehingga dapat digunakan untuk keperluan pribadi atau komersial tanpa harus membayar lisensi yang ada [12].

MySQL masuk ke dalam jenis *Relationship database management system* (RDBMS). Maka dari itu istilah baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah *database* terdapat satu atau beberapa tabel. MySQL merupakan *database engine* atau *server database* yang mendukung bahasa *database* SQL sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread* , *multi-user* [12].

### 2.2.10 Hypertext markup language (HTML)

*Hypertext markup language* (HTML) adalah bahasa *markup* yang digunakan web *browser* untuk menafsirkan dan menulis teks, gambar dan konten lainnya ke dalam halaman web secara visual maupun suara. HTML merupakan sebuah format (*markup*) yang digunakan untuk membuat dokumen dan aplikasi yang berjalan pada website. HTML memisahkan konten yang ditampilkan di web *browser* (teks, gambar, audio, video) dengan yang sebenarnya diterima web *browser*. HTML berkerja dengan memberi tahu web *browser* bagaimana cara untuk menampilkan konten menggunakan beberapa tag-tag yang telah didefinisikan (standarisasi). [13]

Menurut Sibero (2012:19) “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”. HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa *markup* internet (web) berupa kode dan simbol yang dimasukkan kedalam sebuah file yang ditujukan untuk ditampilkan didalam sebuah website. Website yang dibuat dengan HTML ini, dapat dilihat oleh semua orang yang terkoneksi

dengan internet. Tentunya dengan menggunakan aplikasi penjelajah internet (*browser*) seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox dan Google Chrome. [14]

### 2.2.11 PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. Artinya, dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. PHP merupakan teknologi *open source* yang bebas diperoleh dan diatur untuk memenuhi kebutuhan perusahaan, pendidikan, atau profesional yang didukung oleh komunitas pengguna dan pengembangnya. Untuk menjalankan PHP dibutuhkan suatu web server Wahyono (2005: 5). [14]

### 2.2.12 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa *skript* populer yang dipakai untuk menciptakan halaman web yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan dapat merespon *event* yang terjadi pada halaman. JavaScript merupakan perekat yang menyatukan halaman-halaman web. JavaScript dapat dijalankan pada hampir semua *platform*. JavaScript merupakan bahasa sisi-klien yang didesain pada *browser*, bukan pada server. Karena JavaScript terkait dengan *browser*, ia sangat terintegrasi dengan HTML. Ketika *browser* memuat sebuah halaman, server akan mengirim konten utuh dari dokumen. Termasuk HTML dan statemen-statement JavaScript. Konten HTML kemudian dibaca dan diinterpretasi baris-demi-baris sampai tag pembuka JavaScript dibaca, pada saat itu *interpreter* JavaScript mengambil ahli. Ketika tag penutup JavaScript diraih, pemrosesan HTML berlanjut. [15]

### 2.2.13 Cascading Style Sheet (CSS)

*Cascading Style Sheet* (CSS) adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan tag HTML, seperti font, color, text dan tabel menjadi lebih ringkas sehingga tidak terjadi pengulangan penulisan. CSS digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS, memungkinkan untuk menampilkan halaman yang sama dengan format berbeda. [16]

Menurut Abdulloh (2016:2) “CSS singkatan dari *Cascading StyleSheets*, yaitu *skript* yang digunakan untuk mengatur desain website”. Fungsi CSS

adalah memberikan pengaturan yang lebih lengkap agar struktur website yang dibuat dengan HTML terlihat lebih rapi dan elegan. [17]

#### 2.2.14 Bootstrap

Bootstrap adalah *front-end framework* yang bagus dan luar biasa yang mengedepankan tampilan untuk *mobiledevice* (*Handphone, smartphone, dll.*) guna mempercepat dan mempermudah pengembangan website. Bootstrap menyediakan HTML, CSS dan Javascript siap pakai dan mudah untuk dikembangkan. Bootstrap merupakan *framework* untuk membangun desain web secara *responsif*. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan baik di *desktop*, tablet ataupun *mobile device*. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun dinon-aktifkan sesuai dengan keinginan pengguna. Sehingga, pengguna bisa membuat web untuk tampilan *desktop* saja dan apabila dijalankan oleh *mobile browser* maka tampilan dari web yang pengguna buat tidak bisa beradaptasi sesuai layar. Bootstrap adalah sebuah *framework* yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari html dan css, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan menggunakan jquery. (Ghazali, 2016) [18]

#### 2.2.15 CodeIgniter

CodeIgniter merupakan *framework* PHP yang dibuat berdasarkan *model view Controlleer* (MVC). CI memiliki *library* yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi yang umum dibutuhkan oleh aplikasi berbasis web misalnya mengakses *database*, memvalidasi *form* sehingga sistem yang dikembangkan mudah. CI juga menjadi satu-satunya *Framework* dengan dokumentasi yang lengkap dan jelas. *Source code* CI yang dilengkapi dengan *comment* didalamnya sehingga lebih memperjelas fungsi sebuah kode program dan CI yang dihasilkan sangat Bersih (*clean*) dan *search Engine Friendly* (SEF). [19]

Codeigniter juga dapat memudahkan *developer* dalam membuat aplikasi web berbasis PHP, karena *framework* sudah memiliki kerangka kerja sehingga tidak perlu menulis semua kode program dari awal. Selain itu, struktur dan susunan logis dari codeigniter membuat aplikasi menjadi

semakin teratur dan dapat fokus pada fitur-fitur apa yang akan dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi tersebut. (Awan Pribadi Basuki:2010) [19].

### 2.3 State Of Art

Pada *State Of Art* ini, diambil beberapa contoh penulisan sebagai panduan ataupun contoh dan nantinya akan menjadi acuan dan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

**Tabel 2. 1 State Of Art 1**

Judul Penelitian	Pembangunan Sistem Informasi Dengan Pendekatan <i>Supply Chain Management</i> Di CV. Bikers Leathers
Nama Penulis	Iqbal Abdurrahman, Muhamad
Sumber Paper	[20]
Hasil Penelitian	Penelitian dilakukan di CV. Bikers Leather perusahaan yang bergerak dibidang penyamakan kulit. Penelitian ini bertujuan mencoba menerapkan sistem informasi <i>Supply Chain Management</i> yang dapat memudahkan manajer <i>inventory</i> dalam menentukan jumlah bahan baku yang dipesan kepada <i>supplier</i> dan memudahkan manajer <i>marketing</i> dalam membuat penjadwalan pendistribusian produk kepada <i>customer</i> .
Metode	- <i>Single Moving Average</i> - <i>Safety Stock</i>
Persamaan	Penelitian yang dilakukan sama dalam hal membuat sistem informasi <i>Supply Chain Management</i> yang dapat membantu dalam pengadaan bahan baku dan pendistribusian produk.
Perbedaan	Penelitian yang dilakukan menggunakan metode yang berbeda dalam peramalan jumlah produksi dan bahan baku.

**Tabel 2. 2 State Of Art 2**

Judul Penelitian	Efektifitas Penggunaan Metode <i>Exponential Smoothing</i> Pada Peramalan Produk
Nama Penulis	Fathatun Hasanah
Sumber Paper	[21]
Hasil Penelitian	Penelitian dilakukan di MAN 2 Kota Jambi. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar hasil ramalan jumlah pendaftar, pendaftar yang lulus seleksi dan peserta didik baru MAN 2 Kota Jambi tahun 2019. Peramalan jumlah pendaftar tahun 2019 cocok menggunakan metode <i>single exponential smoothing</i> karena data yang diperoleh mengalami fluktuatif secara <i>random</i> . <i>Alpha</i> yang dipilih adalah 0,1 sebab menghasilkan kesalahan ramalan terkecil diantara 0,4 dan 0,7 serta peramalan dikatakan sangat baik karena MAPE kurang dari 10%. Hasil ramalan yang diperoleh turun dari tahun sebelumnya yaitu 444 orang
Metode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Exponential Smoothing</i></li> <li>- <i>Single Exponential Smoothing</i></li> <li>- <i>Double Exponential Smoothing</i></li> </ul>
Persamaan	Penelitian yang dilakukan sama dalam hal metode peramalan yaitu <i>Single Exponential Smoothing</i>
Perbedaan	Studi kasus penelitian yang berbeda

**Tabel 2. 3 State Of Art 3**

Judul Penelitian	Pembangunan Sistem Informasi Areniss Di Cv. Sentosa Andalan Wurmb Dengan Pendekatan <i>Supply Chain Management</i>
Nama Penulis	Reza Nurul Fahmi Hermana , Alif Finandhita
Sumber Paper	[22]

Hasil Penelitian	<p>Penelitian dilakukan di CV. Sentosa Andalan Wurmb perusahaan yang bergerak dibidang penjualan gula aren. Penulis mencoba menerapkan sistem informasi <i>Supply Chain Management</i> yang dapat membantu kepala bagian gudang dalam menentukan jumlah pemesanan bahan baku yang dibutuhkan ke pemasok (<i>supplier</i>) dan membantu kepala bagian gudang melakukan perencanaan penjadwalan pendistribusian produk..</p>
Metode	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Single Exponential Smoothing</i></li> <li>- <i>Safety Stock</i></li> </ul>
Persamaan	<p>Penelitian yang dilakukan sama dalam hal membuat sistem informasi <i>Supply Chain Management</i> yang dapat membantu dalam pengadaan bahan baku dan pendistribusian produk.</p>
Perbedaan	<p>Studi kasus penelitian yang berbeda.</p>