

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

Profil perusahaan akan memberikan gambaran tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, logo perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan dari tempat penelitian yang akan dibangun sistem informasi *inventory*.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

PT. Gita Persada Rajawali atau yang biasa disebut dengan Gita Print berdiri pada tahun 1994, yang berlokasi di Jl. Rajawali Sakti I No.33-35, Dungus Cariang, Kec. Andir, Kota Bandung, Jawa Barat Indonesia. PT. Gita Persada Rajawali bergerak dibidang jasa percetakan, produk yang dihasilkan antara lain adalah buku, packaging, brosur dan lain-lain.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Berikut adalah visi dan misi PT. Gita Persada Rajawali yang akan dijelaskan sebagai berikut :

2.1.3 Visi

Untuk menjadi salah satu percetakan ternama secara nasional, dan terus berkembang dengan menyediakan berbagai macam produk, mulai dari buku, majalah, *packaging* kertas, *packaging* kardus, *paper bag*, *hang tag*, brosur, dan puluhan jenis cetak lainnya.

2.1.4 Misi

Ingin menjadi perusahaan percetakan yang selalu berkembang, karena itu PT. Gita Persada Rajawali selalu mengedepankan kepentingan pelanggan dengan menyediakan hasil cetak yang berkualitas dan pelayanan yang cepat dengan harga yang kompetitif.

2.1.5 Logo Perusahaan

Logo perusahaan merupakan identitas dari sebuah perusahaan yang digunakan untuk menggambarkan karakter suatu perusahaan. Logo dari PT. Gita Persada Rajawali dapat dilihat sebagai berikut:

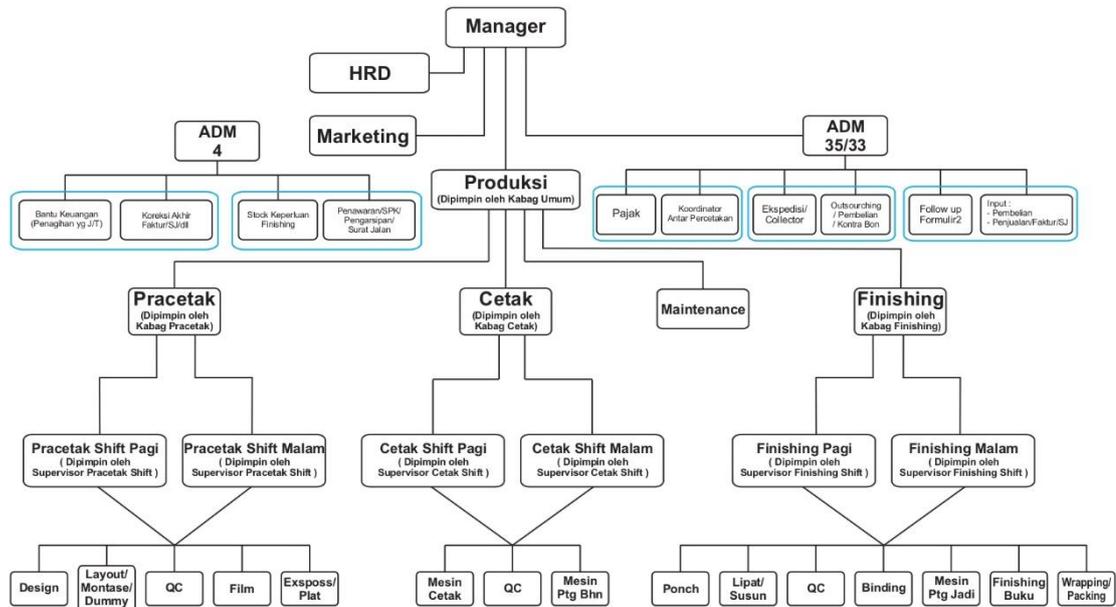


Gambar 2.1 Logo Perusahaan

2.1.6 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah suatu tingkatan atau susunan yang berisi pembagian tugas dan peran perorangan berdasarkan jabatannya di perusahaan.

Struktur Organisasi Gita Print



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

2.1.7 Deskripsi Pekerjaan

Deskripsi pekerjaan adalah informasi mengenai tugas dan tanggung jawab dari setiap bagian yang ada didalam perusahaan. Deskripsi pekerjaan dari struktur organisasi di PT. Gita Persada Rajawali sebagai berikut:

1. Manajer

Manajer adalah seseorang yang fungsi dan tugasnya meliputi pengaturan perusahaan dalam hal pembiayaan, penyediaan, dan mengatur seluruh peralatan

di sebuah perusahaan atau organisasi. Berikut ini adalah fungsi dan tugas dari seorang manajer:

- a. Memimpin sebuah perusahaan atau sebuah organisasi.
- b. Mengendalikan dan mengatur organisasi.
- c. Dapat mengembangkan suatu organisasi.
- d. Dapat mengendalikan dan mengawasi dan suatu organisasi.
- e. Dapat mengevaluasi aktivitas dan kegiatan pada sebuah organisasi.

2. *Human Resource Department (HRD)*

Human Resource Department (HRD) merupakan divisi yang membantu karyawan dalam mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan kemampuan pribadi dan organisasi mereka. Berikut adalah tugas dari seorang HRD:

- a. Rekrutmen tenaga kerja
- b. Seleksi tenaga kerja
- c. Penyediaan kompensasi dan perlindungan karyawan
- d. Pengembangan dan evaluasi karyawan

3. *Marketing*

Marketing adalah serangkaian kegiatan untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan konsumen, baik dengan cara memproduksi produk kemudian memberikan harga dan mempromosikannya kepada konsumen sehingga terjadi penjualan. Berikut ini adalah tugas dari seorang marketing:

a. Marketing sales

Tugas utama seorang marketing adalah menghasilkan sales atau penjualan dari produk yang dimiliki oleh perusahaan, sehingga perusahaan mendapatkan keuntungan dari setiap produk yang dijual.

b. Marketing riset dan pengembangan

Marketing riset dan pengembangan memiliki tugas untuk mencari informasi dari sebuah produk yang dibutuhkan oleh konsumen atau

melakukan pengembangan produk yang sudah ada mengenai kelebihan dan kekurangan, kemudian melaporkannya semuanya kepada perusahaan agar segera dilakukan tindak lanjut.

c. Marketing komunikasi

Marketing komunikasi memiliki tugas untuk membuat hubungan yang baik antara perusahaan dengan konsumen, perusahaan dengan masyarakat sekitar dan perusahaan kepada pihak yang terkait dalam bisnis.

4. Administrasi

Administrasi adalah suatu bagian yang berkaitan dengan pengaturan kebijakan untuk meraih tujuan organisasi. Administrasi perusahaan berarti suatu usaha yang dilakukan perusahaan berkaitan dengan pengaturan kebijakan. Hal ini berarti administrasi suatu perusahaan memiliki peranan penting agar perusahaan tetap berdiri dan berkembang. Berikut ini adalah tugas dari seorang administrasi:

a. Penyusunan

Berfungsi sebagai penyusun dalam upaya membangun setiap komunikasi serta hubungan antar anggota atau karyawan agar mudah untuk dipahami.

b. Mengordinasi

Kordinasi dilakukan agar kegiatan perusahaan dapat berjalan dengan lancar, sehingga dapat menghindari adanya bentrok, kekosongan aktivitas dan kekacauan.

c. Pembuatan Anggaran

Anggaran digunakan oleh perusahaan untuk mewujudkan tujuan perusahaan di masa pengembangan yang meliputi kerjasama, iklan dan sebagainya.

PT. Gita Persada Rajawali memiliki dua administrasi yang memiliki tugas yang berbeda. Berikut adalah tugas administrasi yang ada pada PT. Gita Persada Rajawali:

Administrasi No. 35/33

- a. Membayar pajak
- b. Sebagai Kepala Gudang
- c. Koordinator antar percetakan
- d. Ekspedisi
- e. Pembelian
- f. Menindaklanjuti formulir
- g. Menginput pembelian dan penjualan atau faktur

Administrasi No. 4

- a. Membantu keuangan
- b. Memeriksa hasil akhir dari faktur
- c. Menyediakan persediaan untuk finishing
- d. Pengarsipan dan surat jalan

5. Produksi dipegang oleh kepala bagian umum

Kepala Bagian Produksi memiliki tanggung jawab terhadap kegiatan produksi yang sedang berlangsung secara lancar dan efisien dalam memenuhi target produksi yang telah ditetapkan oleh perusahaan sebelumnya. Berikut adalah tugas dari kepala bagian produksi:

- a. Mengawasi semua kegiatan proses produksi yang berlangsung di lantai pabrik seperti pemotongan, pengeleman, perakitan, dan proses lainnya.
- b. Mengkoordinir dan mengarahkan setiap bawahannya serta menentukan pembagian tugas bagi setiap bawahannya.
- c. Mengawasi dan mengevaluasi seluruh kegiatan produksi agar dapat mengetahui kekurangan dan kesalahan sehingga dapat dilakukan perbaikan untuk kegiatan berikutnya.

6. Pracetak dipegang oleh Kepala Bagian Pracetak

Kepala Bagian Pracetak adalah suatu bagian yang dibutuhkan atau difungsikan untuk mempersiapkan bahan-bahan apa saja yang akan digunakan dalam produksi.

7. Cetak dipegang oleh kepala bagian cetak

Kepala Bagian Cetak yaitu seorang yang memiliki wewenang dalam mengarahkan para karyawan pelaksana untuk meningkatkan mutu atau kualitas produksi.

Tugasnya sebagai berikut :

- a. Mendorong aktivitas karyawan untuk memelihara keadaan lingkungan kerja, mengatur ruangan, menyusun urutan tugas, dan system kerja agar menciptakan lingkungan kerja yang nyaman.
- b. Mendisiplinkan karyawan dengan membagi kebutuhan tenaga kerja berdasarkan kemampuan dan keterampilan para karyawan.
- c. Meningkatkan kemampuan karyawan dalam penguasaan teknik mencetak.
- d. Menyusun rencana penggunaan bahan baku.

8. Maintenance

Tugasnya sebagai berikut :

- a. Menyusun rencana pemeliharaan peralatan dan mesin produksi yang meliputi preventive maintenance, overhoul dan perbaikan peralatan mesin yang rusak.
- b. Mengawasi pelaksanaan pemeliharaan peralatan dan mesin untuk menjaga kelancaran proses produksi, mengurangi peralatan dan mesin berhenti (stoppage) karena rusak (break down), menjaga konsistensi kualitas dan memperpanjang umur peralatan dan mesin.
- c. Mengajukan rencana kebutuhan spare part, suku cadang, pelumas dan bahan pembantu lainnya.

- d. Mengefektifkan penggunaan sumber daya manusia dengan menekan absensi, peningkatan disiplin dan tata tertib serta konsistensi dalam menerapkan metode kerja dan keselamatan kerja.
- e. Mengatur pembuatan laporan, analysis dan evaluasi pemeliharaan mesin produksi yang meliputi absensi, pemakaian suku cadang, spare part, dan bahan pembantu lainnya.

9. Finishing dipegang oleh Kepala Bagian Finishing

Tugasnya sebagai berikut :

- a. Bekerja sama dengan kepala bagian PPC dalam penyusunan rencana dan jadwal produksi.
- b. Mengkoordinir dan mengawasi serta memberikan pengarahan kerja kepada setiap seksi di bawahnya untuk menjamin terlaksananya kesinambungan dalam proses produksi.
- c. Memonitor pelaksanaan rencana produksi agar dapat dicapai hasil produksi sesuai jadwal, volume, dan mutu yang ditetapkan.
- d. Bertanggung jawab atas pengendalian bahan baku dan efisiensi penggunaan tenaga kerja, mesin, dan peralatan.
- e. Selalu menjaga agar fasilitas produksi berfungsi sebagaimana mestinya.
- f. Selalu berusaha untuk meningkatkan keterampilan setiap penanggung jawab dan karyawan di bawah tanggung jawabnya dengan memanfaatkan tenaga ahli yang didatangkan oleh perusahaan.
- g. Membantu supervisor listrik, bengkel, mekanik dalam pemeliharaan semua instalasi yang ada di pabrik.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori akan memberikan gambaran tentang sumber dan kajian dari teori-teori yang terkait dengan pembangunan sistem. Landasan teori

menjelaskan beberapa definisi dan teori yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan Sistem Informasi Manajemen Inventory di PT. Gita Persada Rajawali sebagai dasar pemahaman dalam sebuah sistem serta metode yang digunakan untuk kegiatan pembangunan aplikasi tersebut.

2.2.1 Sistem

Menurut Edhy Sutanta “Secara umum, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau saling dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan”. [5]

2.2.2 Informasi

Gordon B. Davis menjelaskan kaitannya data dengan informasi dalam bentuk definisi berikut “Informasi merupakan data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi keputusan saat itu atau keputusan mendatang”. Sedangkan Informasi merupakan data hasil pemrosesan yang memiliki makna, biasanya menceritakan suatu hal yang belum diketahui sebelumnya kepada pengguna. Informasi adalah keterangan, pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan pengertian informasi. Informasi merupakan data hasil pemrosesan yang memiliki arti bagi si penerima tentang sesuatu yang belum diketahui. [6]

2.2.3 Sistem Informasi

Menurut Indrajani dalam buku yang berjudul Pengantar dan Sistem Basis Data, “Sistem informasi adalah kombinasi yang teratur, apapun dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi, dan sumber daya data, yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi”. Sedangkan Menurut Abdul Kadir dalam buku yang berjudul Pengenalan Sistem Informasi, “Sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses

(data menjadi informasi), dan yang dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan”.[7]

2.2.4 Manajemen

Menurut James F. Stoner pengertian manajemen ialah proses perencanaan, pengorganisasian dan penggunaan sumber daya-sumber daya organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan. Dengan demikian, manajemen mengacu pada suatu proses mengkoordinasikan dan mengintegrasikan kegiatan-kegiatan pekerjaan yang diselesaikan secara lebih efisien dan efektif. Proses menggambarkan fungsi-fungsi manajemen berjalan sesuai dengan tugasnya masing-masing. Walaupun berbeda-beda dalam cara pandang, namun konsep manajemen tetap mengacu pada perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian.[8]

2.2.5 Inventory (Persediaan)

Pengertian dari *Inventory* ialah persediaan dari barang apapun atau sumber daya yang digunakan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Persediaan pada umumnya ialah salah satu jenis aktivas yang jumlahnya cukup besar didalam suatu perusahaan. Adapun kutipan yang menerangkan bahwa: “Pengertian persediaan barang secara umum istilah persediaan barang dipakai untuk menunjukkan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual”. *Inventory* merupakan material dan persediaan yang dimiliki perusahaan atau institusi, baik untuk dijual atau disediakan sebagai masukan proses produksi. Semua bisnis membutuhkan *Inventory* atau persediaan karena merupakan bagian terpenting dari total aset.[9]

2.2.6 Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan jaringan informasi yang dibutuhkan seorang pimpinan dalam menjalankan tugasnya, terutama dalam mengambil keputusan untuk 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, akan tetapi agar SIM itu dapat berjalan dengan efektif dan efisien, perlu dikelola dengan sebaik-baiknya. Sistem informasi dalam prosesnya dapat digambarkan sebagai struktur piramida, dengan lapisan paling bawah meliputi informasi bagi proses transaksi, pemeriksaan mengenai status, dan lain sebagainya. Tahap selanjutnya meliputi sumber informasi untuk mendukung perencanaan taktis dan pengambilan keputusan bagi pengawasan dan tahap puncak meliputi sumber informasi guna menunjang perencanaan dan pengambilan kebijakan oleh manajemen yang lebih tinggi.[10]

2.2.7 POAC (Planning, Organizing, Actuating, Controlling)

POAC, singkatan bahasa Inggris dari “Planning, Organizing, Actuating, Controlling” (Perencanaan, Organisasi, Pelaksanaan, Pengecekan), merupakan suatu proses pemecahan masalah empat langkah iteratif yang umum digunakan dalam pengendalian kualitas. Siklus POAC terlihat pada gambar



Gambar 2.3 Contoh Metode SIM POAC

Perencanaan (*Planning*)

Merupakan kegiatan yang berkaitan dengan pemilihan alternatif-alternatif, kebijaksanaankebijaksanaan, prosedur-prosedur, dan programprogram sebagai bentuk usaha mencapai tujuan yang ingin dicapai.

Pengorganisasian (*Organizing*)

Merupakan suatu kegiatan menggabungkan seluruh potensi yang ada dibagian dalam suatu kelompok orang atau badan atau organisasi untuk bekerja secara bersama-sama agar mencapai tujuan yang telah ditentukan secara bersama, baik untuk tujuan pribadi atau tujuan kelompok dan organisasi.

Pelaksanaan atau penerapan (*Actuating*)

Merupakan implementasi dari perencanaan dan pengorganisasian, dimana seluruh komponen yang berada secara bersama sesuai dengan bidangnya masing-masing untuk dapat mewujudkan tujuan.

Pengawasan (*controlling*)

Merupakan pengendalian semua kegiatan dari proses perencanaan, pengorganisasian dan pelaksanaan, agar semua kegiatan tersebut memberikan hasil yang efektif dan efisien serta bernilai guna dan berhasil guna.[11]

2.2.8 FIFO (*First In First Out*)

Menurut Tamodia dalam penelitiannya. Mengasumsikan Metode FIFO bahwa barang pertama yang dibeli adalah barang pertama yang digunakan, karena itu, persediaan yang tersedia merupakan barang yang dibeli paling terakhir. FIFO (*First In First Out*) Dalam metode ini, barang yang masuk (dibeli atau diproduksi) terlebih dahulu akan dikeluarkan (dijual) pertama kali, sehingga yang tersisa pada akhir periode adalah barang yang berasal dari pembelian atau produksi terakhir. Metode FIFO ini didasarkan pada asumsi bahwa barang yang terjual adalah barang yang terlebih dahulu masuk. FIFO dapat dianggap sebagai sebuah pendekatan yang logis. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa FIFO

merupakan metode yang beranggapan bahwa barang yang pertama masuk merupakan barang yang pertama keluar. [12]

2.2.9 Class Based Storage

Class Based Storage artinya penempatan bahan baku atau material yang berdasarkan atas kesamaan suatu jenis bahan baku atau material kedalam suatu kelompok. Kelompok ini yang kedepannya akan ditempatkan pada suatu lokasi yang disimpan pada gudang. Kesamaan bahan baku atau material pada suatu kelompok, bisa dalam bentuk kesamaan jenis item atau kesamaan pada suatu daftar pemesanan konsumen. [13]

2.2.10 Use Case Diagram

Merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna dari 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. [14]

2.2.11 Activity Diagram

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya, menjelaskan bahwa, “ diagram memodelkan proses bisnis dan urutan aktifitas dalam sebuah proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* sebab memodelkan *workflow* dari suatu aktifitas lainnya atau dari aktifitas ke status”. Sedangkan Menurut Novitasari, definisi dari “activity diagram adalah pemodelan yang dilakukan pada suatu sistem dan menggambarkan aktivitas sistem berjalan. Activity diagram di gunakan sebagai penjelelasan aktivitas program tanpa melihat koding atau tampilan”. [15]

2.2.12 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. [14]

2.2.13 Sequence Diagram

Menurut Tohari dalam Tabrani dan Aghniya, mendefinisikan bahwa, “*sequence* diagram menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu”. *Sequence* Diagram merupakan salah satu dari diagram-diagram yang ada pada UML, *sequence* diagram ini ialah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Fungsinya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek dan juga interaksi antara object. [15]

2.2.14 PHP (Hypertext Preprocessor)

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman pemrograman umum. PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. PHP disebut bahasa bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (*client*). [16]

Menurut Kadir, PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa yang berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses didalam server. Hasilnya yang dikirimkan ke konsumen. Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web domain. Artinya, PHP dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan.[17]

2.2.15 CSS (Cascading Style Sheet)

Menurut Ardhana CSS atau *Cascading Style Sheet* merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam suatu web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Sama halnya dengan *styles* dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, contohnya *heading*, sub bab,

bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama didalam beberapa berkas. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML. CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna table, ukuran *border*, warna *border*, warna *hyperlink*, warna *mouse-over*, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa *style sheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memudahkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda. [18]

2.2.16 Internet

Menurut Wismakarma (2009:1) mengemukakan bahwa “Internet adalah suatu jaringan komputer global terbentuk dari jaringan-jaringan komputer lokal dan regional, memungkinkan komunikasi data antar komputer-komputer yang terhubung ke jaringan tersebut”. Internet yang kita kenal saat ini pertama kali dikembangkan pada tahun 1969 dengan nama ARPA Net (US Defense Advanced Research Project Agency) oleh departemen Pertahanan Amerika Serikat (Febrian, 2008:27). Kejadian ini berlangsung selama dua bulan setelah Neil Armstrong melangkah ke bulan. ARPA Net dibangun dengan sasaran untuk membuat jaringan komputer terbesar untuk menghindari pemusatan informasi disatu titik yang dipandang rawan untuk dihancurkan apabila terjadi peperangan. Di Indonesia jaringan internet mulai dikembangkan tahun 1983 di Universitas Indonesia berupa UI Net oleh Dr. Joseph F.P Luhukay. Ketika itu dia baru menamatkan program doktor Filosofi Ilmu Komputer di Amerika Serikat (Oetomo, 2007:23).[18]

2.2.17 Website

Menurut Ardhana dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa: Website atau Situs Web adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya. Situs web merupakan kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan

memiliki domain/URL (*Unified Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara menuliskan alamatnya. Ditinjau dari aspek isi, web dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu web statis dan web dinamis. Selain dari sisi isi, web statis dan web dinamis dapat dilihat dari aspek teknologi yang digunakan untuk membuat jenis web tersebut.[18]

2.2.18 Mysql

Menurut Adi Nugroho dalam penelitiannya menyebutkan MySQL (*My Structured Query Language*) adalah: “Suatu sistem basis data relation atau *Relational Database managemnt System* (RDBMS) yang mampu bekerja secara cepat dan mudah digunakan. MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi banyak pengguna. MySQL didistribusikan gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Dimana setiap program bebas menggunakan MySQL namun tidak bisa dijadikan produk turunan yang dijadikan *closed source* atau komersial”. [19]

2.2.19 Black Box

Metode *Blackbox* adalah salah satu metode yang mudah digunakan sebab hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang diharapkan. 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 akan menyebabkan data yang disimpan kurang valid. *Black Box* Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. *Black Box* bukanlah solusi alternatif dari *White Box* tapi lebih sebagai pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh *White Box*. [20]

2.2.20 UAT (User Acceptance Test)

UAT (*User Acceptance Test*) adalah tahap atau proses pengujian yang dilakukan oleh user dan menghasilkan data yang nantinya akan menjadi bukti bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh user. [21]

2.3 Review Literatur

Tabel 2.1 Review Literatur

Review Literatur Pertama [22]	
Judul Artikel	Perancangan Sistem Informasi Inventory Data Barang Pada PT. Andalas Berlian Motors
Penulis	O. Veza, M. Ropianto
Judul Jurnal/Proceeding	Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI)
Tahun Penerbitan	2017
Masalah Utama yang Diangkat	PT Andalas Berlian Motors kesulitan dalam mendata dan mengontrol ketersediaan barang, karena masih menggunakan pendataan secara manual dan ketika terjadi permintaan pasar yang tinggi sementara persediaan tidak tersedia di gudang dan ketika rendahnya permintaan pasar perusahaan mampu mencegah terjadinya penumpukan barang digudang.
Kontribusi Penulis	Membuat Sistem Informasi yang dapat mendata dan mengontrol ketersediaan barang.
Ikhtisar Artikel	Penelitian ini memberikan kemudahan bagi tempat penelitian dan mempercepat dalam pendataan dan pengontrolan barang yang ada digudang.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	a. Hasil Penelitian : Sebuah Sistem Informasi yang sangat membantu pekerjaan di PT Andalas Berlian Motors. b. Kesimpulan : Sistem Informasi ini sangat berguna dan mampu mempercepat dalam pendataan barang yang ada digudang, serta mudah dalam membuat laporan karena didalam aplikasi sudah tersedia database.

	c. Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	Persamaan : Subjek yang dibahas yaitu Sistem Informasi Inventory Perbedaan : tidak menggunakan metode waterfall
Komentar	Literatur memberikan gambaran dalam membuat Sistem Informasi Inventory
Review Literatur Kedua [23]	
Judul Artikel	Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus di PT. Infinetworks Global Jakarta
Penulis	A. Heryanto, H. Fuad, D. Dananggi
Judul Jurnal/Proceeding	JURNAL SISFOTEK GLOBAL
Tahun Penerbitan	2014
Masalah Utama yang Diangkat	Sebuah perusahaan yang mencatat data barang dan masih sangat sederhana, hanya bermodalkan spreadsheet. Mengakibatkan beberapa potensi masalah yang kerap terjadi seperti kehilangan data barang, dan keterlambatan dalam penyusunan inventory barang.
Kontribusi Penulis	Penulis membuat Sistem Informasi Inventory berbasis web agar lebih membantu efisiensi kegiatan operasional inventory perusahaan.
Ikhtisar Artikel	Sistem Informasi ini nantinya akan sangat berguna dalam mengecek ketersediaan barang yang ada di gudang.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	Hasil : Sebuah aplikasi yang sangat berdampak pada perusahaan agar lebih cepat dan tersimpan dengan aman tanpa takut lagi data hilang Kesimpulan : Sistem Informasi yang dapat membantu dalam mendata barang dan efisiensi waktu bagi pekerja.

	Saran : -
Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian	Persamaan : sama sama menggunakan bahasa pemrograman berbasis web dan menggunakan UML. Perbedaan :
Komentar	Penjelasannya kurang mendetail
Review Literatur Ketiga [3]	
Judul Artikel	PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INVENTORY BARANG MENGGUNAKAN BARCODE SCANNER BERBASIS ANDROID
Penulis	I Putu Alit Putra Yudha , Made Sudarma , Putu Arya Mertasana
Judul Jurnal/Proceeding	E-Journal SPEKTRUM
Tahun Penerbitan	2017
Masalah Utama yang Diangkat	Kesulitan dalam melihat stok barang, sebagai contoh di Krisna oleh-oleh Khas Bali, konsumen yang ingin mencari suatu barang dengan jumlah yang banyak harus dicek secara manual pada rak display ataupun di gudang oleh pegawai yang tentu saja sangat tidak efisien dan sangat memakan waktu
Kontribusi Penulis	Penulis membuat sebuah aplikasi yang nantinya memudahkan pegawai dalam mencari barang yang akan dibeli oleh konsumen.
Ikhtisar Artikel	Aplikasi ini nantinya akan sangat berguna untuk pegawai, karena nantinya waktu tunggu konsumen akan lebih sebentar dalam menunggu ketersediaan barang yang akan dibelinya.
Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran	Hasil : Aplikasi ini dapat melakukan pencarian data stok barang di seluruh outlet Krisna Oleh-Oleh Bali karena memiliki database yang dapat diakses oleh semua user yang sudah diregistrasi oleh Admin.

	<p>Kesimpulan : Kesimpulannya adalah bahwa aplikasi ini berhasil dalam melakukan pencarian data stok barang karena memiliki database yang dapat diakses oleh semua user yang sudah diregistrasi oleh Admin. Aplikasi ini juga dapat digunakan pada smartphone Android, sehingga dalam pemakaiannya dapat mempermudah user dalam melakukan pengecekan stok barang tanpa harus melalui Operator toko ataupun mengecek secara manual.</p> <p>Saran : aplikasi ini bisa berjalan di <i>operation system</i> yang lain selain di android</p>
<p>Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian</p>	<p>Persamaan : subjek pembahasannya sama tentang Sistem Informasi Inventory</p> <p>Perbedaan : Penulis menggunakan android dan scan barcode</p>
<p>Komentar</p>	<p>Sudah cukup baik dan dapat membantu pekerja untuk menemukan barang</p>