

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Perusahaan**

Tinjauan ini disusun dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana tempat penelitian studi kasus yang dilakukan di CV. Karya Utama mulai dari profil perusahaan CV. Karya Utama, logo perusahaan, dan struktur organisasi.

##### **2.1.1 Profil Perusahaan**

CV. Karya Utama merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pakaian jadi (konveksi) dari tekstil. CV. Karya Utama mengawali usahanya dari mulai memproduksi berbagai macam furniture, kemudian seiring dengan berjalannya waktu perusahaan ini mulai berkembang menambah usaha lain diberbagai bidang salah satunya bidang konveksi pada tahun 2018. CV Karya Utama memproduksi berbagai macam jenis pakaian dari mulai kaos, kemeja, jersey, sampai dengan celana untuk memenuhi pesanan suatu organisasi sampai dengan instansi.

CV. Karya Utama didirikan dan diresmikan menjadi sebuah CV pada tanggal 27 Oktober 2007, perusahaan ini dipimpin oleh Bapak Juhana. CV. Karya Utama berlokasi di Kp.Ciluncat, RT.001/RW009 Desa Cimerang, Kecamatan Padalarang Kabupaten Bandung Barat.

##### **2.1.2 Logo Perusahaan**

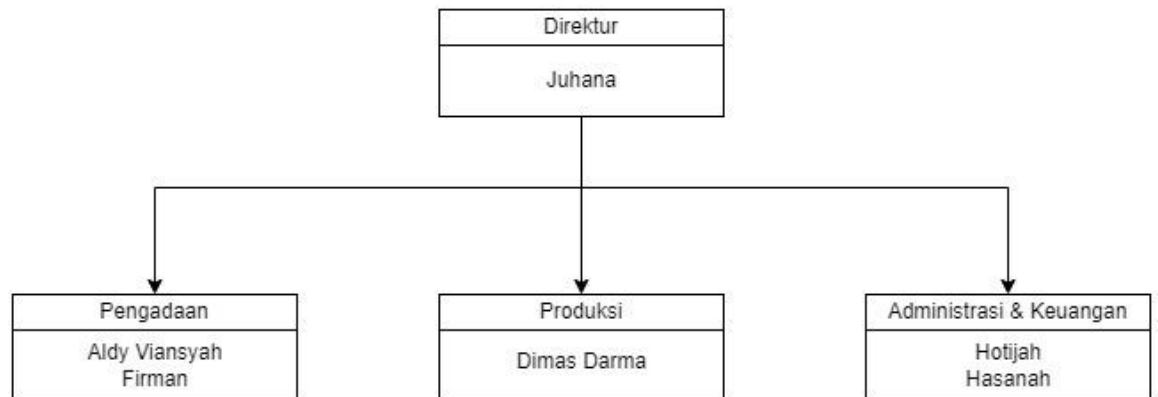
Logo merupakan identitas sebuah perusahaan yang digunakan untuk menggambarkan karakter suatu perusahaan. Penting bagi setiap perusahaan memiliki sebuah logo, dengan adanya logo perusahaan dapat mudah dikenal dan diingat oleh para konsumennya. Adapun logo CV. Karya Utama dapat dilihat pada gambar 2.1.



**Gambar 2.1 Logo CV. Karya Utama**

### **2.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan**

Struktur organisasi adalah salah satu hal yang sangat mendasar yang dimiliki suatu perusahaan, yang dimana dapat membantu perusahaan dalam menjabarkan garis tugas dan tanggung jawab, serta wewenang dari setiap bagian organisasi, sehingga setiap bagiannya dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan terarah. Struktur organisasi CV. Karya Utama dapat dilihat pada Gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Struktur Organisasi CV. Karya Utama**

Berikut ini adalah tugas dan tanggung jawab dari struktur organisasi yang ada pada CV Karya Utama :

1. Direktur

- a. Memimpin, mengendalikan, dan mengatur perusahaan.
- b. Memilih, menetapkan, dan mengawasi tugas dari karyawan.
- c. Menyediakan biaya kebutuhan bahan baku dan produksi.
- d. Mengawasi dan memastikan perusahaannya berjalan dengan lancar.
- e. Bertanggung jawab terhadap kerugian yang mungkin dihadapi perusahaan, pun bertanggung jawab terhadap keuntungan perusahaan.

2. Produksi

- a. Mengkoordinasikan dan mengawasi seluruh kegiatan produksi.
- b. Menentukan jadwal kegiatan produksi dari awal hingga akhir.

3. Pengadaan

- a. Mengendalikan dan mengawasi persediaan bahan baku.
- b. Menentukan seluruh kebutuhan bahan baku untuk produksi sesuai dengan pesanan.
- c. Melakukan pembelian bahan baku yang dibutuhkan.

4. Administrasi & Keuangan

- a. Menerima dan memproses pesanan.
- b. Mengelola dan menyusun laporan keuangan.
- c. Membuat pencatatan dan invoice setiap pesanan.
- d. Merencanakan dan mengkoordinasikan penyusunan anggaran perusahaan

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori berisi definisi teori-teori yang berkaitan dengan penelitian dan pembangunan Sistem Informasi Manajemen Pengadaan di CV. Karya Utama sebagai dasar pemahaman dalam sebuah sistem serta metode yang digunakan untuk kegiatan pembangunan aplikasi tersebut.

### **2.2.1 Sistem**

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedurnya yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu [1]. Maka dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan suatu kesatuan yang satu sama lainnya saling berhubungan dalam melaksanakan suatu kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

### **2.2.2 Informasi**

Informasi dapat diartikan sebagai data yang telah di olah dan berguna bagi penggunaanya [2]. Informasi merupakan sekumpulan data atau fakta yang telah dikumpulkan dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang lebih dapat dengan mudah dipahami dan bermanfaat bagi pembacanya. Informasi dapat berupa data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran informasi, dan sebagainya. Untuk mendapatkan sebuah informasi, setiap orang harus berinteraksi dengan suatu sumber informasi. Informasi dapat ditemukan dalam format apa pun, baik di media cetak maupun media online. Terdapat banyak jenis sumber informasi, misalnya buku, majalah, koran, radio, televisi, hingga internet.

Informasi berfungsi sebagai sumber pengetahuan, media hiburan, sumber berita, dan masih banyak lagi. Adanya informasi yang valid dari sumber terpercaya akan bermanfaat untuk menilai setiap pendapat yang dikemukakan di ruang publik apakah sesuai dengan informasi tersebut.

### **2.2.3 Sistem Informasi Manajemen**

Sistem Informasi Manajemen dapat didefinisikan sebagai sekumpulan subsistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (input) berupa data-data, kemudian mengolahnya (processing), dan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun di masa mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan [3].

Sistem informasi memiliki beberapa fungsi yaitu untuk mempermudah manajemen, merencanakan, memantau, mengarahkan, serta pembagian tugas ke semua bagian divisi yang mempunyai tanggung jawab pada pekerjaan tersebut. Sistem informasi juga memiliki fungsi untuk meningkatkan efisiensi data yang disajikan secara akurat dan tepat waktu, serta meningkatkan produktivitas serta penghematan biaya dalam suatu perusahaan.

### **2.2.4 Pengadaan**

Pada dasarnya sistem pengadaan barang merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk melaksanakan proses pemenuhan barang yang belum ada sebelumnya [4]. Pengadaan dapat mempengaruhi keseluruhan proses produksi suatu perusahaan karena merupakan bagian penting dalam proses tersebut. Tugas dari kepala bagian pengadaan pada suatu perusahaan adalah untuk memastikan bahwa barang yang dipesan dengan barang yang diterima sesuai dengan jumlah kebutuhan dan ketepatan waktu pengiriman. Jika kegiatan tersebut dapat tercapai maka proses kegiatan yang terjadi didalam perusahaan tidak akan ada kendala.

### 2.2.5 Weighted Product

Metode Weighted Product merupakan suatu metode pengambilan keputusan yang efisien dalam perhitungan, selain itu waktu yang dibutuhkan lebih singkat dan banyak digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dengan menggunakan perkalian antar nilai kriteria yang telah ditentukan, yang dimana nilai dari setiap kriteria harus dipangkatkan terlebih dahulu dengan bobot kriteria yang telah ditetapkan diawal [5].

Terdapat 3 langkah untuk melakukan perhitungan weighted product :

1. Perbaikan bobot kriteria

$$W_j = \frac{W_j}{\sum W_j} \quad (2.1)$$

Keterangan :

W = bobot kriteria

j = kriteria

2. Menghitung vektor S

$$S_i = \prod_{j=1}^n X_{ij}^{W_j} \quad (2.2)$$

Keterangan :

S = preferensi alternatif

i = alternatif

n = banyaknya kriteria

j = kriteria

x = nilai kriteria

w = bobot kriteria

3. Menghitung vektor V

$$V_i = \frac{\prod_{j=1}^n X_{ij} w_j}{\prod_{j=1}^n (X_{ij}^*) w_j} \quad (2.3)$$

Keterangan :

V = preferensi alternatif

- i = alternatif
- n = banyaknya kriteria
- j = kriteria
- x = nilai kriteria
- w = bobot kriteria

### 2.2.6 Reorder Point (ROP)

Reorder point atau titik pemesanan kembali adalah saat di mana harus diadakan pemesanan kembali sehingga penerimaan bahan yang dipesan tepat pada waktu persediaan diatas safety stock atau sama dengan nol [6].

Rumus Reorder Point (ROP) adalah sebagai berikut :

$$SS = Z \times d \times L \quad (2.4)$$

Keterangan:

SS = Safety stock/buffer stock

Z = Service level

d = Rata-rata pemakaian

L = Lead time

### 2.2.7 Single Exponential Smoothing (SES)

Single Exponential Smoothing adalah sebuah teknik atau metode peramalan dengan melakukan suatu aktivitas secara terus menerus untuk melakukan suatu perbaikan dalam peramalan dengan merata-rata atau menghaluskan nilai data aktual yang diperoleh dari data masa lalu dengan cara menurun (exponential) [7].

Rumus Single Exponential Smoothing adalah sebagai berikut :

$$F_{t+1} = \alpha X_t + (1 - \alpha)F_t \quad (2.5)$$

Keterangan:

t = periode Saat ini

$\alpha$  = konstanta pemulusan

- $X_t$  = permintaan pada periode  $t$   
 $F_t$  = peramalan pada periode  $t$   
 $F_{t+1}$  = peramalan untuk periode yang akan datang.

### 2.2.8 Website

Website merupakan suatu kumpulan *hyperlink* yang menuju dari alamat satu ke alamat lainnya dengan bahasa HTML (*HyperText Markup Language*) dan merupakan layanan yang banyak dimanfaatkan di *internet* [8]. Website memiliki beberapa fungsi yang kegunaannya berbeda-beda menyesuaikan dengan tujuan masing-masing, yaitu sebagai sarana informasi, sebagai blog, dan sarana transaksi jual beli toko online (*E-commerce*).

Website sendiri terbagi kedalam 3 jenis, pertama terdapat jenis website statis contohnya yaitu website yang menampilkan profil perusahaan atau organisasi, kemudian jenis website dinamis contohnya seperti blog, situs berita online, e-commerce, sistem informasi dan yang terakhir yaitu jenis website interaktif seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan platform sosial media yang lain.

### 2.2.9 HTML

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa dasar untuk web scripting bersifat client side yang memungkinkan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia dan juga untuk menghubungkan antartampilan web page (*hyperlink*) [9]. Semua tag HTML bersifat dinamis, oleh sebab itu kode HTML tidak dapat dijadikan sebagai program yang dapat di*execute* karena HTML hanya sebuah bahasa scripting yang dapat berjalan apabila dijalankan didalam browser, misalnya Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla, dan lain sebagainya.



HTML berperan penting dalam pembangunan sebuah website, yaitu memiliki fungsi untuk mengatur serta mendesain tampilan website hingga memasukkan atribut seperti link dan berbagai macam media foto dan video.

#### **2.2.10 CSS**

*Cascading Style Sheet* (CSS) biasanya digunakan untuk mengatur desain tampilan halaman web. CSS adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk men-design sebuah halaman website. dalam merancang halaman website, CSS menggunakan penanda yang kita kenal dengan id dan class [10].

Terdapat 3 jenis CSS yang dapat digunakan pada baris kode HTML, yaitu internal, external, dan inline. Internal CSS penulisan kodenya tanpa file CSS terpisah, biasanya disimpan dibagian header file HTML. External CSS biasanya terpisah menggunakan file .css, jenis CSS ini dapat digunakan untuk mengatur seluruh tampilan website. Inline CSS biasanya baris kode disimpan pada elemen HTML yang akan diatur tampilannya.

#### **2.2.11 Bootstrap**

Bootstrap merupakan salah satu *framework* HTML, CSS, dan Javascript yang bersifat open source. Dengan menggunakan *framework* Bootstrap ini dapat proses desain tampilan sebuah website akan lebih rapi, cepat, dan mudah. Selain itu Bootstrap juga responsive terhadap banyak platform, artinya tampilan halaman website yang menggunakan Bootstrap ini akan tampak tetap rapi, baik versi mobile maupun desktop [11].

#### **2.2.12 PHP**

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang banyak digunakan dalam melakukan pengembangan web, pengguna dapat dengan bebas memodifikasi dan mengembangkan sesuai dengan kebutuhan. PHP merupakan bahasa scripting

server – side, dimana pemrosesan datanya dilakukan pada sisi server. Sederhananya, serverlah yang akan menerjemahkan skrip program, baru kemudian hasilnya akan dikirim kepada client yang melakukan permintaan [12]. Jenis server yang sering digunakan untuk pemrosesannya yaitu Apache, Nginx, dan LiteSpeed.

### **2.2.13 Javascript**

JavaScript merupakan bahasa yang berbentuk kumpulan script yang berfungsi untuk memberikan tampilan yang tampak lebih interaktif pada dokumen web [13]. Javascript merupakan bahasa pemrograman yang dapat memberikan kemampuan tambahan kedalam HTML agar halaman web menjadi lebih interaktif dan dinamis seperti menambahkan efek animasi sederhana atau menghitung suatu penjumlahan dan masih banyak lagi.

### **2.2.14 Database**

Secara teori, database adalah kumpulan data atau informasi yang kompleks, data-data tersebut disusun menjadi beberapa kelompok dengan tipe data yang sejenis disebut table/entity), di mana setiap datanya dapat saling berhubungan satu sama lain atau dapat berdiri sendiri, sehingga mudah diakses [9]. Terdapat beberapa fungsi yang dimiliki oleh database yaitu mempermudah identifikasi data dengan cara pengelompokan data, meminimalisir adanya data yang ganda, mempermudah pengelolaan data seperti memasukkan, menghapus, dan mengubah data. Database terbagi kedalam beberapa jenis diantaranya Operational Database, Relational Database, Distributed Database, dan External Database.

### **2.2.15 Database Management System (DBMS)**

DBMS merupakan sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna database untuk memelihara, mengontrol dan mengakses data secara

praktis dan efisien [14]. Contoh DBMS yaitu MySQL, Oracle, SQL server 2000/2003, Microsoft Access dan lain-lain.

#### **2.2.16 MySQL**

MYSQL merupakan sistem manajemen database yang bersifat relational. Artinya, data yang dikelola dalam database yang akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat [15].

#### **2.2.17 XAMPP**

Xampp adalah aplikasi web server yang bersifat *open source*, serta dapat digunakan pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, hingga Mac OS. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl [16]. Biasanya xampp digunakan dalam proses pembangunan atau pengembangan website untuk dijalankan pada server sendiri sebelum di *upload* ke hosting, sehingga proses pengembangan website tidak harus online atau terhubung dengan internet.

#### **2.2.18 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 [17]. Metode PDCA biasanya digunakan untuk menguji dan menerapkan perubahan-perubahan untuk memperbaiki kinerja produk atau suatu sistem agar dapat menghasilkan sistem yang selalu berkembang menjadi lebih baik kedepannya.

### **2.2.19 Entity Relationship Diagram (ERD)**

ERD adalah rancangan untuk membuat database yang menggambarkan relasi antar data didalamnya. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, dengan menggunakan ERD model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan [18].

### **2.2.20 Business Process Modelling Notation (BPMN)**

Business Process Modelling Notation (BPMN) adalah sebuah model yang dapat menggambarkan sebuah bisnis proses diagram yang didasarkan kepada sebuah teknik alur diagram, kemudian dirangkai menjadi model-model grafis dari aktivitas-aktivitas bisnis dimana proses-proses dan alur-alur nya dapat mendefinisikan urutan proses tersebut [19].

### **2.2.21 Diagram Konteks**

Diagram konteks adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan ruang lingkup suatu sistem dan bagaimana sistem berinteraksi dengan entitas luar. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD (Data Flow Diagram) yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem [20].

### **2.2.22 Data Flow Diagram (DFD)**

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi [21]. Data flow diagram dapat digunakan untuk menggambarkan aliran data pada sistem yang sudah ada maupun sistem yang akan dibangun.

## **2.3 Review Literatur**

Pada Review Literatur ini, diambil beberapa contoh penelitian terlebih dahulu sebagai panduan ataupun contoh untuk penelitian yang dilakukan yang

nantinya akan menjadi acuan dan perbandingan dalam melakukan penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Table 2.1 Review Literatur**

| Review Literatur Pertama [22]             |   |
|---|---|
| Judul Artikel                             | Pemilihan Rumah Tinggal Menggunakan Metode Weighted Product   |
| Penulis                                   | Heru Supriyono, Chintya Purnama Sari  |
| Judul Jurnal/Proceeding                   | Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika Vol. 1 No. 1 Desember 2015   |
| Tahun Penerbitan                          | 2015  |
| Masalah Utama yang diangkat               | Bagaimana mengambil keputusan dalam memilih tempat tinggal yang terbaik dengan mempertimbangkan semua faktor yang ada   |
| Kontribusi Penulis                        | Membuat sistem pengambil keputusan dalam pemilihan rumah menggunakan metode Weighthed Product (WP) yang berbasis web  |
| Ikhtisar Artikel                          | Dalam memilih rumah terkadang ada faktor-faktor yang bertentangan, untuk itu diperlukannya sebuah sistem yang dapat mempertimbangkan pemilihan rumah yang memenuhi salah satu faktor dengan menggunakan metode Weighted Product (WP).   |
| Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran    | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hasil Penelitian : Sistem pengambilan keputusan pemilihan rumah berbasis web menggunakan metode Weighted Product (WP).</li> <li>b. Kesimpulan : Metode WP berhasil diimplementasikan dalam pemilihan rumah, hasil perhitungan sistem web menunjukkan nilai yang valid.</li> <li>c. Saran : -</li> </ul> |
| Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Persamaan : Membuat sistem pengambilan keputusan berbasis web menggunakan metode WP</li> <li>b. Perbedaan : Kasus pengambilan keputusan yang berbeda</li> </ul>   |
| Komentar                                  | Literatur ini memberikan gambaran mengenai pembangunan sistem pengambilan keputusan menggunakan metode Wiegthed Product (WP).   |

| Review Literatur Kedua [23]               |  |
|---|--|
| Judul Artikel                             | Pemilihan Bibit Lele Unggul Dengan Menggunakan Metode Weighted Product   |
| Penulis                                   | Dasril Aldo  |
| Judul Jurnal/Proceeding                   | Jurnal Teknologi dan Open Source Vol. 2 No. 1, Juni 2019   |
| Tahun Penerbitan                          | 2019   |
| Masalah Utama yang diangkat               | Bagaimana mengambil keputusan dalam memilih bibit lele unggul agar usaha budidaya ikan tidak mengalami kegagalan.  |
| Kontribusi Penulis                        | Membuat sistem pengambil keputusan dalam pemilihan bibit lele unggul menggunakan metode Weigthed Product (WP)  |
| Ikhtisar Artikel                          | Pemilihan bibit lele yang unggul menentukan keberhasilan budidaya ikan lele kedepannya, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengambil keputusan dalam memilih bibit lele yang unggul.   |
| Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran    | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Hasil Penelitian : Sistem pendukung keputusan dalam memilih bibit ikan yang unggul dengan cepat dan tepat.</li> <li>b. Kesimpulan : Sistem yang dibuat dapat mengambil keputusan dengan cepat dan hasil yang didapatkan sesuai.</li> <li>c. Saran : -</li> </ol> |
| Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian | <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Persamaan : Membuat sistem pengambilan keputusan menggunakan metode WP</li> <li>b. Perbedaan : Kasus pengambilan keputusan yang berbeda</li> </ol>   |
| Komentar                                  | Literatur ini memberikan gambaran mengenai pembangunan sistem pengambilan keputusan menggunakan metode Wiegthed Product (WP).  |
| Review Literatur Ketiga [24]              |  |
| Judul Artikel                             | Sistem Pendukung Keputusan Pembelian Sepeda Motor Dengan Metode Weighted Product   |
| Penulis                                   | Nency Nurjannah, Zainal Arifin, Dyna Marisa Khairina   |
| Judul Jurnal/Proceeding                   | Jurnal Informatika Mulawarman Vol. 10 No. 2 September 2015   |
| Tahun Penerbitan                          | 2015   |
| Masalah Utama yang                        | Bagaimana mengambil keputusan dalam melakukan pembelian sepeda motor dari banyaknya pilihan merk,  |

|   |   |
|---|---|
| diangkat                                  | desain, dan varian harga.   |
| Kontribusi Penulis                        | Membuat sistem pengambil keputusan dalam pembelian sepeda motor menggunakan metode Weighed Product (WP)   |
| Ikhtisar Artikel                          | Banyaknya pilihan merk, desain hingga varian harga yang berbeda-beda membuat pengguna sulit dalam menentukan pembelian sepeda motor, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengambil keputusan dalam melakukan pembelian sepeda motor.   |
| Hasil Penelitian, Kesimpulan dan Saran    | <ol style="list-style-type: none"> <li>Hasil Penelitian : Sistem pendukung keputusan dalam melakukan pembelian sepeda motor.</li> <li>Kesimpulan : Sistem menghasilkan delapan alternatif rekomendasi produk yang disarankan yang telah terurut dan menghasilkan satu alternatif terbaik.</li> <li>Saran : -</li> </ol> |
| Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian | <ol style="list-style-type: none"> <li>Persamaan : Membuat sistem pengambilan keputusan menggunakan metode WP</li> <li>Perbedaan : Kasus pengambilan keputusan yang berbeda</li> </ol>  |
| Komentar                                  | Literatur ini memberikan gambaran mengenai pembangunan sistem pengambilan keputusan menggunakan metode Wiegthed Product (WP).   |
| <b>Review Literatur Keempat [25]</b>      |   |
| Judul Artikel                             | Sistem Informasi Manajemen Pengadaan Obat Di Apotek Klinik Bhakti Sandaan   |
| Penulis                                   | Wigan Wahyu Mandiri, Tati Harihayati M., S.T., M.T.   |
| Judul Jurnal/Proceeding                   | Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)  |
| Tahun Penerbitan                          | 2017  |
| Masalah Utama yang diangkat               | Bagaimana memilih pemasok obat sesuai dengan kriteria yang ditentukan, dan menentukan jumlah setiap jenis obat yang harus dibeli  |
| Kontribusi Penulis                        | Membuat sistem informasi manajemen pengadaan obat di Apotek Klinik Bhakti Sandaan   |
| Ikhtisar Artikel                          | Kesalahan dalam memilih Pemasok akan menimbulkan beberapa masalah bagi Apotek yang salah satunya adalah terhambatnya proses penjualan akibat terlalu lamanya proses pengiriman obat dari pemasok, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengambil keputusan dalam memilih pemasok obat.                          |

|   |   |
|---|---|
| <p>Hasil Penelitian,<br/>Kesimpulan dan Saran</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Hasil Penelitian : Sistem informasi manajemen pengadaan obat.</li> <li>b. Kesimpulan : Sistem Informasi Manajemen Pengadaan Obat yang dibuat dapat membantu Apoteker Pengelola Apotek dan Bagian Pengadaan dalam perencanaan pemilihan pemasok untuk menentukan pemasok terbaik berdasarkan kriteria yang diajukan Apotek Klinik Bhakti Sandaan.</li> <li>c. Saran : -</li> </ul> |
| <p>Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian</p>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Persamaan : Membangun sistem informasi manajemen pengadaan yang dapat membantu memilih supplier.</li> <li>b. Perbedaan : Menggunakan metode Analytic Hierarchy Process (AHP).</li> </ul>  |
| <p>Komentar</p>                                   | <p>Literatur ini memberikan gambaran mengenai pembangunan sistem informasi yang dapat membantu dalam pemilihan supplier menggunakan metode Analytic Hierarchy Process (AHP).</p>  |