

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

Tinjauan perusahaan adalah proses penilaian yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan menganalisis berbagai aspek sebuah perusahaan. Tujuannya adalah untuk memahami kinerja perusahaan, struktur organisasi, dan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan perusahaan.

2.1.1 Profile CV Karya Valeria Gemilang

CV Karya Valeria Gemilang merupakan perusahaan usaha mikro kecil menengah (UMKM) yang bergerak dibidang pembuatan makanan ringan yang berasal dari Negara Tiongkok yaitu dimsum, yang berbahan dasar dari daging ayam. CV Karya Valeria Gemilang memberikan nama brand usahanya dengan nama Dapumina. Dimsum Dapumina mempunyai bermacam jenis varian produk dimsum seperti siomay ayam, siomay udang, siomay kepiting, hisitkau cumi, hakau udang, dan lumpia kulit tahu. CV Karya Valeria Gemilang sendiri terletak di Jalan Pelangi II No.39, Kelurahan Antapani Kulon, Kecamatan Antapani, Kota Bandung, Jawa Barat.

Awal mula Dapumina berdiri dimulai tahun 2018 dengan menyuplai dimsum ke kedai-kedai dimsum yang ada di Kota Bandung dengan sistem *pre-order* sebanyak 120-204 Psc/Minggu selama lebih kurang 2 bulan, kemudian pemesanan *pre-order* terus meningkat secara bertahap hingga 1.200 Pcs/Minggu. Dapumina berkomitmen memberikan kualitas produk *handmade* yang terbaik serta telah tersertifikasi halal sejak tahun 2019 dan telah memiliki izin dagang pada tahun 2021.

2.1.2 Visi CV Karya Valeria Gemilang

Visi dari CV Karya Valeria Gemilang dengan brand usaha Dapumina adalah sebagai berikut:

Dapumina sebagai produsen makanan yang berkualitas dan halal terbesar dan terbaik di Indonesia.

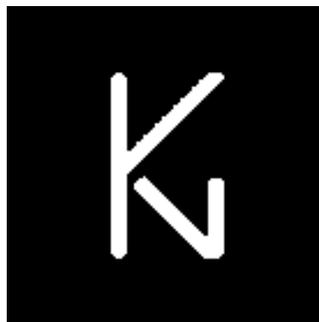
2.1.3 Misi CV Karya Valeria Gemilang

Untuk mewujudkan visi yang telah dibuat, maka CV Karya Valeria Gemilang dengan brand usaha Dapumina memiliki misi sebagai berikut:

1. Menjamin cita rasa agar selalu konsisten
2. Kualitas unggulan yang selalu disempurnakan, serta
3. Berkomitmen untuk menyediakan makanan yang halal.

2.1.4 Logo CV Karya Valeria Gemilang

Logo adalah simbol, tanda visual, tanda yang berfungsi sebagai simbol pengenalan entitas komersial dan mengidentifikasi sebagai merek dagang perusahaan. Adapun logo CV Karya Valeria Gemilang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



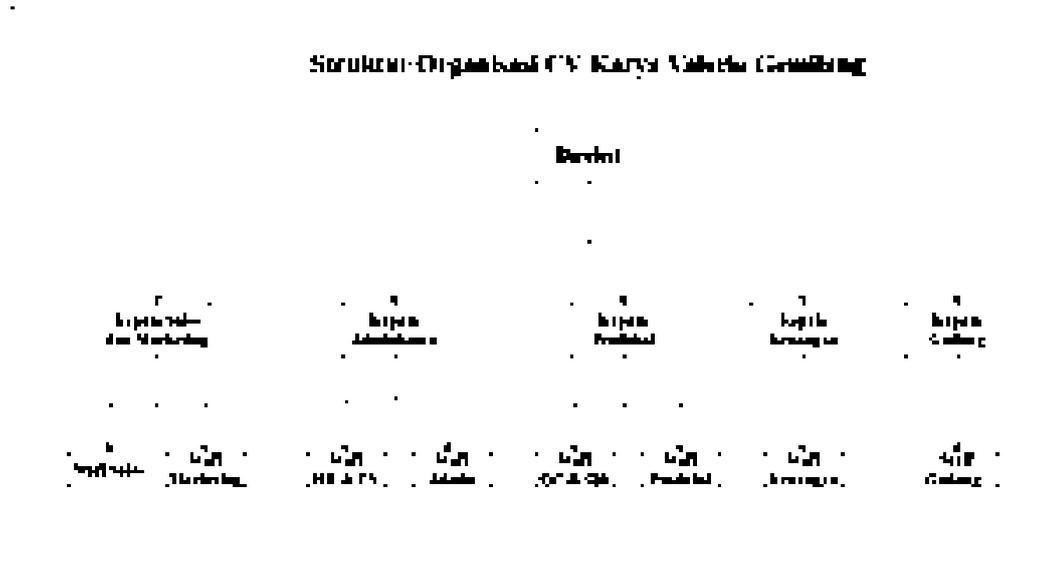
Gambar 2. 1 Logo CV Karya Valeria Gemilang

Logo CV Karya Valeria Gemilang diambil dari kata KVG yang artinya Karya Valeria Gemilang. Di dalam logo CV Karya Valeria Gemilang memiliki tiga warna, yaitu biru, kuning, dan hijau. Warna biru melambangkan loyalty, integrity, power, warna kuning melambangkan happy, ideas/creativity, optimistic, dan warna hijau melambangkan growth, stability, freshness (natural).

2.1.5 Struktur Organisasi CV Karya Valeria Gemilang

Struktur organisasi adalah susunan atau tata cara yang ditetapkan untuk membagi, mengorganisir, dan mengatur tugas, tanggung jawab, wewenang, dan

hubungan antara anggota dalam suatu organisasi. Struktur organisasi menggambarkan hierarki dan aliran komunikasi yang ada dalam organisasi, serta mempengaruhi bagaimana keputusan diambil dan bagaimana pekerjaan dilakukan. Adapun struktur organisasi CV Karya Valeria Gemilang dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi CV Karya Valeria Gemilang

2.1.6 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi CV Karya Valeria Gemilang

Deskripsi Tugas Struktur Organisasi adalah dokumen yang berisi rincian tugas, tanggung jawab, dan wewenang yang terkait dengan setiap posisi atau jabatan dalam suatu struktur organisasi. Dokumen ini memberikan panduan kepada anggota organisasi tentang apa yang diharapkan dari mereka dalam peran mereka masing-masing. Adapun Deskripsi Tugas Struktur Organisasi CV Karya Valeria Gemilang adalah sebagai berikut:

1. Direksi
 - a. Melakukan pengaturan serta pengawasan ruang lingkup pekerjaan agar berjalan sesuai dengan peraturan perusahaan.
2. Kepala Sales dan Marketing

- a. Melakukan mengawasi dan pengontrolan terhadap sales dan marketing
 - b. Melakukan pengembangan *before and after sales* produk
 - c. Melakukan pengembangan pasar untuk dieksekusi
 - d. Melakukan riset pasar
 - e. Melakukan inovasi konten di media sosial
 - f. Melakukan pengawasan media sosial
 - g. Membuat *plan* konten media sosial
 - h. Membuat laporan sales dan marketing
3. Kepala Administrator
- a. Melakukan pengawasan dan pengontrolan terhadap Bagian Administrator
 - b. Melakukan pengarsipan data
 - c. Memberikan *training and development* kepada staff
 - d. Melakukan rekrutmen pegawai
 - e. Memberikan kompensasi serta benefit bagi staff
 - f. Membuat laporan administrasi
4. Kepala Produksi
- a. Melakukan pengontrolan terhadap eksekusi inovasi produk
 - b. Melakukan riset produk sesuai dengan pasar untuk dieksekusi oleh produksi
 - c. Melakukan perencanaan jadwal produksi
 - d. Memantau proses produksi sedang berjalan
 - e. Menentukan standar kualitas produk
 - f. Membuat laporan produksi
5. Kepala Keuangan
- a. Memastikan *cashflow* tetap sehat
 - b. Memastikan pembayaran pajak berjalan lancar
 - c. Melakukan analisa faktur pembelian
 - d. Melakukan pengecekan dari faktur penjualan yang ada
 - e. Melakukan pengembangan kapasitas keuangan

- f. Melakukan perencanaan anggaran
 - g. Membuat laporan keuangan
6. Kepala Gudang
- a. Melakukan pengontrolan dan pengecekan terhadap *stock* bahan baku, *stock* kemasan, dan *stock* produk.
 - b. Melakukan penentuan jumlah bahan baku yang akan akan dipesan.
 - c. Memantau pekerjaan Staf Gudang agar sesuai dengan standar kerja
 - d. Memastikan ketersediaan bahan baku dan produk jadi pada saat dibutuhkan
 - e. Membuat laporan gudang
7. Staff Sales
- a. Melakukan penawaran penjualan sesuai dengan target penjualan
 - b. Mendapatkan *closing* transaksi sesuai dengan target penjualan
 - c. Memberikan inovasi penjualan agar target penjualan dapat tercapai
8. Staff Marketing
- a. Membangun strategi agar *brand* yang ada di KVG sesuai dengan brand identity yang telah dibangun.
 - b. Memastikan citra KVG di masyarakat tetap baik
 - c. Melakukan inovasi promosi agar nama KVG semakin luas dan dapat menjadi *lead market* khususnya di bidang pangan olahan
 - d. Mengelola media sosial
 - e. Membuat konten media sosial
9. Staff HR & CR
- a. Menyelenggarakan rekrutmen dan seleksi karyawan
 - b. Melakukan pengawasan kerja karyawan
 - c. Memberikan kompensasi serta benefit bagi karyawan
 - d. Mengelola database karyawan
 - e. Melakukan *followup* untuk perbaikan pada produk yang komplain
10. Staf Admin
- a. Memastikan konsumen terlayani dengan maksimal sepenuh hati
 - b. Melakukan pengemasan produk sebelum dideliver ke konsumen

- c. Membuat faktur penjualan untuk konsumen
 - d. Membuat faktur pembelian untuk di ajukan ke Bagian keuangan
11. Staff QC (*Quality Control*) & QA (*Quality Assurance*)
- a. Memantau, menganalisis, meneliti dan menguji perkembangan seluruh produk yang diproduksi
 - b. Menjaga kualitas produk
 - c. Monitoring proses produksi
 - d. Memastikan kualitas layak edar
 - e. Membuat pembukuan personal QC & QA
12. Staff Produksi
- a. Memproduksi produk mulai dari preparasi bahan baku
 - b. Pembuatan produk
 - c. Pengemasan primer produk sebelum keluar dari dapur
 - d. Memastikan produk terproduksi secara tepat baik secara kualitas dan kuantitas.
 - e. Membuat laporan produksi dalam bentuk log book.
13. Staff Keuangan
- a. Melakukan pencatatan keuangan
 - b. Melakukan pelaporan mingguan, bulanan, semester dan tahunan
 - c. Melaksanakan pembayaran tagihan
 - d. Membuat pemesanan kepada Supplier
 - e. Memastikan produk sesuai dengan permintaan
14. Staff Gudang
- a. Mendata keluar masuk bahan baku dan produk jadi
 - b. Menyusun produk jadi sesuai ketentuan
 - c. Memantau permintaan produk saat distribusi
 - d. Mengecek bahan baku yang dikirim Supplier

2.2 Landasan Teori

Landasan teori mengacu pada teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem informasi manajemen. Landasan teori yang dijelaskan adalah hasil mempelajari literatur dari buku, jurnal dan internet.

2.2.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan objek yang saling terkait dan berinteraksi, dan hubungan antara objek dapat dianggap sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Dengan demikian, secara sederhana suatu sistem dapat dipahami sebagai suatu kumpulan atau sekumpulan elemen dengan sifat-sifat variabel yang terorganisasi satu sama lain, saling berinteraksi dan bergantung satu sama lain [3].

2.2.2 Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang ditata atau diolah dengan cara tertentu sehingga memiliki arti bagi penerimanya. Namun, tidak semua data atau kejadian dapat diubah menjadi informasi bagi penerimanya. Jika suatu data diolah tetapi tidak memberikan manfaat apapun bagi penerimanya, maka tidak dapat dikatakan sebagai informasi. Informasi juga didefinisikan sebagai kumpulan waktu yang berhubungan dengan satu orang pada satu waktu [4].

2.2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi. Sistem informasi mencakup informasi tentang orang, tempat, dan hal-hal di dalam organisasi atau lingkungannya [5]. Sistem informasi di dalam sebuah organisasi bisa dianggap sebagai sistem yang memberikan informasi kepada semua tingkat di dalam organisasi tersebut sesuai kebutuhan [6].

2.2.4 Manajemen

Manajemen adalah serangkaian proses meliputi perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi dan pengendalian kegiatan

guna memberdayakan secara optimal seluruh sumber daya organisasi, termasuk manusia (*human capital*), modal (*financial capital*), material dan teknologi secara optimal untuk mencapai tujuan organisasi [7].

2.2.5 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen adalah suatu jaringan prosedur pengolahan data yang dibentuk dan ditetapkan oleh suatu organisasi yang dianggap perlu dengan tujuan untuk menyediakan data internal maupun eksternal sebagai dasar pengambilan keputusan untuk mencapai tujuan organisasi. Suatu sistem informasi manajemen menggunakan beberapa komponen dalam implementasinya, yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), file atau kumpulan informasi yang terekam dengan baik, prosedur atau instruksi untuk operasional sistem informasi, pengguna (*brainware*) atau orang yang terlibat dalam pengoperasian. sistem Informasi [8].

2.2.6 Manajemen Persediaan

Manajemen Persediaan adalah sebuah cara untuk melakukan pengawasan, kontrol, pengelolaan terhadap persediaan atau stok barang yang dimiliki oleh sebuah perusahaan. Persediaan yang dimaksud yaitu berupa bahan mentah, bahan baku, barang jadi, barang dalam proses, hingga bahan pembantu. Segala bentuk kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan memperoleh, menyimpan, hingga menggunakan persediaan merupakan bagian dari manajemen persediaan. Persediaan atau stok barang merupakan aset perusahaan yang berharga, karena hal ini berkaitan erat dengan proses produksi. Persediaan yang tidak terstruktur akan membuat perusahaan merugi, sehingga penting untuk menerapkan manajemen ini di dalam sebuah bisnis atau usaha [9].

2.2.7 Business Process Modelling Natation

Business Process Modelling Natation (BPMN) adalah standar pemodelan proses bisnis yang menyediakan notasi grafis untuk menggambarkan proses bisnis. BPMN menggambarkan diagram proses bisnis berbasis *Flowchart* yang disusun untuk membuat model grafis dari aktivitas bisnis termasuk kontrol proses dan

aktivitas yang menentukan urutan kerja [10]. Tujuan penggunaan BPMN adalah untuk menyediakan notasi yang mudah digunakan dan dipahami oleh semua orang yang terlibat dalam bisnis. Jadi setiap orang yang terlibat di berbagai tingkat manajemen harus dapat membaca dan memahami diagram proses dengan cepat untuk membantu proses pengambilan keputusan.

2.2.8 *Single Moving Avarage*

Single moving average adalah metode peramalan yang dilakukan dengan cara mengambil sekelompok pengamatan, mencari rata-rata sebagai ramalan untuk periode yang akan datang. Metode ini akan efektif diterapkan jika kita dapat mengasumsikan bahwa permintaan pasar akan produk tersebut akan stabil dari waktu ke waktu [11]. Metode ini memiliki dua sifat khusus yaitu untuk melakukan prediksi diperlukan data historis untuk jangka waktu tertentu, rata-rata bergerak yang lebih banyak akan menghasilkan rata-rata bergerak yang lebih halus. Berikut adalah sistematis *moving average* dihitung dengan persamaan [12].

$$St_{+1} = \frac{X_t + X_{t-1} + \dots + X_{t-n+1}}{N} \quad (2.1)$$

Dimana:

$St + 1$: Forecast untuk period ke $t+1$.

X_t : Data pada periode t .

n : Jangka waktu Moving averages

Mencari nilai MSE (*Mean Squared Error*) dari metode peramalan untuk mengetahui nilai kesalahan peramalan (*forecasting error*) masing – masing adalah sebagai berikut:

$$MSE = \frac{\sum_{t=1}^n (X_t - Ft)^2}{n} \quad (2.2)$$

Dimana:

X_t : Data aktual pada periode t

Ft : Data peramalan dari model yang digunakan pada periode t

n : Banyaknya data hasil peramalan

2.2.9 Safety Stock

Safety Stock adalah persiapan tambahan yang diselenggarakan untuk melindungi atau menjaga dari kemungkinan terjadinya kekurangan barang (*Out of Stock*) [13]. Perusahaan melakukan pemesanan hingga barang tiba, yang membutuhkan jangka waktu yang dikenal sebagai *Delivery Lead Time*. *Delivery Lead Time* adalah waktu yang dibutuhkan dari pemesanan sampai bahan baku yang dipesan tiba [14]. Untuk menghitung jumlah persediaan dapat ditentukan dengan menggunakan selisih antara penjualan maksimum dan rata-rata, sehingga dapat disusun sebagai berikut [15].

$$SS = Z \times Sdl \quad (2.3)$$

Dimana:

SS : *Safety Stock*

Z : *Service Level*

Sdl : Standar deviasi jumlah permintaan selama *lead time*.

2.2.10 First In First out

First In First out (FIFO) merupakan metode dimana barang pertama yang masuk berarti barang tersebutlah yang pertama keluar [16]. Hal ini dimaksudkan supaya tidak ada barang yang terlalu lama disimpan sehingga berkurang kesegarannya. Biaya persediaan dihitung berdasarkan asumsi bahwa barang akan dijual atau dipakai dan sisa dalam persediaan menunjukkan pembelian atau produksi yang terakhir [17].

2.2.11 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari organisasi, biasanya dilakukan oleh analis sistem selama fase analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD dengan

detail pendukung membentuk model data, yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi database [18].

2.2.12 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Data Aliran Diagram (DAD) adalah salah satu metode yang digunakan dalam analisis dan perancangan sistem untuk menggambarkan aliran data dalam suatu sistem atau proses. DFD menggunakan notasi grafis yang menggambarkan bagaimana data mengalir dari satu entitas ke entitas lainnya dalam sistem. *Data Flow Diagram* representasi grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diterapkan sebagai data dari *input* dan *output* [19].

2.2.13 Hypertext Preprocessor

Hypertext preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan basis kode program menjadi kode yang dapat dimengerti mesin, yang ditambahkan sisi server ke HTML [20]. Bahasa pemrograman PHP umum digunakan karena PHP adalah bahasa *open source* yang sederhana dan memiliki sejumlah fitur bawaan yang berfungsi untuk menangani persyaratan standar saat membangun aplikasi web. *Open source* di sini berarti kode PHP terbuka untuk umum dan gratis dengan pembelian lisensi. PHP juga merupakan bahasa scripting yang paling mudah dipahami karena memiliki sejumlah referensi. PHP juga dapat digunakan untuk banyak sistem operasi yang berbeda, antara lain : Unix, Macintosh dan Windows. PHP dapat dieksekusi saat runtime melalui konsol dan dapat menjalankan perintah sistem.

2.2.14 Hypertext Markup Language

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat dokumen halaman web. HTML adalah sistem untuk mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai elemen dokumen seperti judul, paragraf, dan daftar. HTML disebut bahasa markup karena mengandung penanda tertentu yang digunakan untuk menentukan bagaimana tampilan teks dan seberapa penting teks ini dalam dokumen. HTML dapat digunakan pada berbagai perangkat

hardware maupun *software* dan disimpan dengan ekstensi .htm atau .html sehingga dapat dibaca oleh browser. HTML yang digunakan untuk mengelola halaman web ini terbatas untuk membuat halaman web yang dapat berinteraksi dengan pengguna secara aktif. Oleh karena itu, HTML sering digabungkan dengan bahasa pemrograman web lainnya [21].

2.2.15 MySQL

MySQL (*Structured Query Language*) adalah perangkat lunak pembuatan basis data *open source* atau bersifat terbuka yang bekerja pada semua platform sistem operasi Linux dan Windows. MySQL adalah program akses basis data jaringan yang dapat digunakan untuk penggunaan aplikasi *multi-user/* pengguna banyak [22]. MySQL sendiri merupakan implementasi dari sistem manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara bebas di bawah GPL (*General Public License*). Setiap pengguna bebas menggunakan MySQL, tetapi dengan batasan perangkat lunak tidak dapat digunakan sebagai turunan komersial. SQL (*Structured Query Language*) adalah suatu konsep operasi basis data, terutama untuk menyeleksi atau menyeleksi dan memasukkan data, yang memudahkan untuk melakukan manipulasi data secara otomatis [23].

2.2.16 Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak server web Apache, yang memiliki server basis data MySQL bawaan dan mendukung pemrograman PHP. xampp adalah perangkat lunak gratis yang mudah digunakan dan mendukung instalasi di Linux dan Windows [24]. Fungsionalitasnya adalah server mandiri (localhost), yang terdiri dari program Apache HTTP Server, database MySQL, dan penerjemah bahasa yang diterbitkan dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP adalah singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNU (*General Public License*) dan gratis. Ini adalah server web yang mudah digunakan yang dapat menampilkan halaman web dinamis.

2.2.17 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas, khususnya *input* dan *output* aplikasi dengan melihat kesesuaian aplikasi yang diharapkan atau tidak. Pengujian *Blackbox* melakukan pengujian tanpa pengetahuan mendetail tentang struktur internal sistem atau komponen yang diuji. juga dikenal sebagai pengujian perilaku, pengujian berbasis spesifikasi, pengujian *input* dan *output*, atau pengujian fungsional. Dengan pengujian black box, diharapkan jika terdapat *bug* atau kekurangan pada aplikasi dapat diketahui secepatnya. Pengujian ini seringkali tidak dapat memverifikasi proses internal dan hanya hasil aktual yang dapat dilihat oleh pengguna sistem [25].

2.2.18 Pengujian Beta

Pengujian beta adalah pengujian akhir yang dilakukan oleh pengguna untuk memvalidasi kegunaan, fungsionalitas, kompatibilitas, dan pengujian keandalan perangkat lunak yang dibuat. Aktivitas pengujian beta menambah nilai pada siklus hidup pengembangan produk karena memungkinkan pengguna memberikan umpan balik tentang desain, fungsionalitas, dan kegunaan produk. Masukan ini tidak hanya penting untuk kesuksesan produk, tetapi juga untuk investasi produk masa depan, juga dikenal sebagai pengujian lapangan. Tujuan dari pengujian beta adalah untuk membawa aplikasi ke tangan pengguna yang sebenarnya untuk menemukan *bug* atau masalah dari sudut pandang pengguna akhir [26].

2.2.19 State of Art

State of art adalah kegiatan yang mengambil beberapa contoh dari penelitian sebelumnya sebagai pedoman atau contoh penelitian dan digunakan sebagai referensi atau pembandingan dalam penelitian ini.

Tabel 1. 1 State of Art Pertama

State of Art Pertama [27]	
Judul Penelitian	Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Persediaan Bahan Rakit Apar di CV Resik

Peneliti	Meida Nilandari , Rani Susanto
Sumber Paper	Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Rangkuman	CV. Resik merupakan salah satu perusahaan penyedia alat-alat pemadam kebakaran, salah satu barang yang dijual yaitu Alat pemadam api ringan yang membutuhkan perakitan. Penelitian ini menggunakan model PDCA dengan melakukan peramalan terhadap pengeluaran bahan rakit APAR pada periode selanjutnya untuk penentuan jumlah yang harus dibeli dengan menggunakan metode <i>Single Moving Average</i> (SMA), menyediakan <i>Safety Stock</i> , dan melakukan perhitungan menggunakan Reorder Point (ROP) untuk mengatasi permasalahan kapan harus kembali melakukan pembelian ke Supplier.
Persamaan	Penelitian ini menggunakan metode <i>Single Moving Average</i> untuk menentukan jumlah yang harus dibeli.
Perbedaan	Penelitian ini melakukan perhitungan menggunakan Reorder Point (ROP) untuk mengatasi permasalahan kapan harus kembali melakukan pembelian ke Supplier.

Tabel 1. 2 State of Art Kedua

State of Art Kedua [28]	
Judul Penelitian	Metode Sistem Informasi Manajemen Inventory Pada PT MT Mart
Peneliti	Azman Nurfaahman, Sri Nurhayati, S.Si., M.T.
Sumber Paper	Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia
Rangkuman	PT MT MART merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang minimarket. Minimarket ini menjual barang kebutuhan sehari-hari seperti makanan,

	<p>minuman, perawatan diri, dan peralatan rumah tangga. Penelitian ini menggunakan metode <i>Single Moving Average (SMA)</i> untuk proses meramalkan persediaan barang yang akan dibeli dan menggunakan metode PDCA.</p>
Persamaan	<p>Penelitian ini menggunakan metode <i>Single Moving Average (SMA)</i> untuk proses meramalkan persediaan barang yang akan dibeli. Penelitian ini memiliki permasalahan yang sama yaitu menumpuknya barang jadi di gudang.</p>
Perbedaan	<p>Penelitian ini menggunakan metode <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i> untuk peramalan persediaan barang menggunakan.</p>