

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Perusahaan**

Tinjauan perusahaan merupakan tahapan peninjauan terhadap tempat penelitian yang dilakukan pada UMKM Pelangi Sukses Pratama. Tahapan tinjauan perusahaan meliputi sejarah singkat perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan deskripsi tugas dari setiap bagian di perusahaan.

##### **2.1.1 Sejarah Perusahaan**



**Gambar 2. 1 Logo UMKM Pelangi Sukses Pratama**

Pelangi Sukses Pratama merupakan sebuah UMKM yang bergerak dibidang pembuatan dan penjualan berbagai jenis makanan dan minuman sehat yang berada di jalan Kiara gedur, RT 01 RW 11, Desa/Kelurahan Cicau, Kec. Cikarang Pusat, Kab. Bekasi. UMKM Pelangi Suskses Pratama didirikan oleh H. Nursalim ST pada tahun 2020. UMKM Pelangi Suskses Pratama memproduksi dan memsarkan produknya sendiri. Selain memiliki toko UMKM Pelangi Suskses Pratama juga menjual produknya secara online.

## 2.1.2 Struktur Organisasi



**Gambar 2. 2 Struktur Organisasi**

## 2.1.3 Deskripsi Tugas

Pada bagian ini akan diuraikan tugas dari masing-masing jabatan yang ada di UMKM Pelangi Sukses Pratama.

### 1. Direktur

- a. Penanggung jawab perusahaan, mempunyai wewenang atas perusahaan
- b. Menyusun strategi bisnis untuk memajukan perusahaan
- c. Mengawasi bisnis dan proses bisnis
- d. Memesan bahan baku
- e. Melakukan pengecekan penerimaan bahan baku

### 2. *General Manager*

- a. Mengawasi bisnis dan proses bisnis
- b. Penanggung jawab pencatatan administrasi
- c. Memesan bahan baku
- d. Melakukan pengecekan penerimaan bahan baku

### 3. Manajemen Keuangan

- a. Bertanggung jawab terhadap kinerja keuangan

- b. Mengawasi laporan keuangan
- 4. Manajemen *Marketing*
  - a. Menyiapkan produk yang akan dijual
  - b. Mempromosikan produk
  - c. Mengelola sosial media
- 5. Bagian Gudang
  - a. Mencatat bahan baku yang masuk dan keluar dari Gudang
  - b. Melakukan pengecekan persediaan bahan baku di Gudang
  - c. Melakukan perencanaan pengadaan bahan baku
- 6. Bagian Produksi
  - a. Mencatat produk yang akan diproduksi
  - b. Mencatat produk yang sudah jadi diproduksi

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori adalah pernyataan yang disusun secara sistematis dan memiliki variabel yang kuat. Landasan teori secara isi memuat teori-teori dan hasil penelitian, dimana teori dan hasil penelitian yang digunakan ini digunakan sebagai kerangka teori peneliti untuk menyelesaikan penelitian.

### **2.2.1 Sistem**

Sistem adalah kumpulan orang yang saling bekerja sama dengan ketentuan-ketentuan aturan yang sistematis dan terstruktur untuk membentuk satu kesatuan yang melaksanakan suatu fungsi untuk mencapai tujuan. Sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat yang terdiri dari komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, keluaran sistem, pengolahan sistem dan sasaran sistem [1]

### **2.2.2 Informasi**

Informasi adalah data yang diolah menjadi lebih berguna dan berarti bagi penerimanya, serta untuk mengurangi ketidakpastian dalam proses pengambilan

keputusan mengenai suatu keadaan [1]. Informasi dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Informasi Strategis. Informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, yang mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.
2. Informasi Taktis. Informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi tren penjualan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana penjualan.
3. Informasi Teknis. Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari, seperti informasi persediaan stok, retur penjualan, dan laporan kas harian. [2]

### **2.2.3 Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Komponen-komponen dari sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. Komponen input, adalah data yang masuk ke dalam sistem informasi.
2. Komponen model, adalah kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang memproses data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Komponen output, adalah hasil informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
4. Komponen teknologi, adalah alat dalam sistem informasi, teknologi digunakan dalam menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan output dan memantau pengendalian sistem.

5. Komponen basis data, adalah kumpulan data yang saling berhubungan yang tersimpan di dalam komputer dengan menggunakan *software database*.
6. Komponen kontrol, adalah komponen yang mengendalikan gangguan terhadap sistem informasi. [1]

#### **2.2.4 UML**

UML atau *Unified Modelling Language* adalah sebuah bahasa yang digunakan sebagai standar dalam 28 langkah untuk visualisasi, perancangan dan dokumentasi sistem perangkat lunak. Dengan UML, model dapat dibuat untuk berbagai jenis aplikasi perangkat lunak yang dapat berjalan pada berbagai jenis perangkat keras, sistem operasi dan jaringan serta ditulis dalam berbagai bahasa pemrograman [3].

#### **2.2.5 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 [4]. *Use case* diagram bertujuan untuk menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna, serta menjelaskan siapa saja aktor yang terlibat di dalam sistem dan interaksi di dalamnya [18].

#### **2.2.6 Internet**

Internet merupakan 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. 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 [7].

### 2.2.7 Website

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 mengetikkan alamatnya. Ditinjau dari aspek *content* atau isi, web dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu web statis dan web dinamis. Selain dari sisi *content / isi*, web statis dan web dinamis dapat dilihat dari aspek teknologi yang digunakan untuk membuat jenis web tersebut [7]. *Server web* dapat berupa perangkat lunak yang ada di server untuk memberikan layanan atau jasa kepada klien [20]. *Server web hosting* dapat diartikan sebagai pusat, baik pusat basis data maupun pusat sistem [19]

### 2.2.8 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang digunakan untuk memproses form HTML dalam halaman web yang bersifat open source. Bahasa pemrograman PHP bersifat server side, yang dapat berjalan pada jaringan lokal maupun jaringan internet [17]. 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. Situs situs resmi PHP beralamat di <http://www.PHP.net>. 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*) [5].

PHP merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnya adalah yang dikirimkan ke klien. Tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu perancangan berdasarkan permintaan terkini [6].

### 2.2.9 HTML

HTML adalah kependekan dari *Hypertext Markup Language*. Artinya adalah bahasa mark-up (penanda) berbasis text atau bisa juga disebut sebagai formatting language (bahasa untuk memformat). Sudah jelas bahwa HTML bukanlah bahasa pemrograman, melainkan bahasa mark-up/formatting. Jadi bisa dikatakan HTML adalah bahasa dasar untuk menampilkan halaman web pada browser. *Hypertext Markup Language* (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu *Standard Generalized Markup Language* (SGML). HTML pada dasarnya merupakan dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu.

HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih bekerja untuk CERN dan dipopulerkan pertama kali oleh browser Mosaic. Selama awal tahun 1990 HTML mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setiap pengembangan HTML pasti akan menambahkan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya. “Halaman-halaman “ di WWW disusun dengan menggunakan bahasa yang disebut HTML (*Hypertext Markup Language*). Bahasa ini mampu memberikan perintah pada browser untuk menampilkan teks, gambar, grafik, suara, dan elemen web lainnya. “Halaman-halaman Web” di hubungkan satu dengan lainnya menggunakan apa yang disebut dengan “*Hypertext*”. Dengan menggunakan *hypertext* kita dapat berpindah-

pindah dari satu halaman ke halaman lain baik secara berurutan ataupun secara acak [8].

### 2.2.10 MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah sebuah server *database* open source yang terkenal yang digunakan berbagai aplikasi terutama untuk server atau membuat WEB. MySQL berfungsi sebagai SQL (*Structured Query Language*) yang dimiliki sendiri dan sudah diperluas oleh Mysql umumnya digunakan bersamaan dengan PHP untuk membuat aplikasi server yang dinamis dan powerfull. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael “Monty” Widenius.

MySQL adalah sebuah implementasi dari *Relational Database Managemnt System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya, SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis [9].

MySQL bekerja dengan cara menyimpan data dalam tabel-tabel yang saling terkait, menggunakan SQL sebagai bahasa query, dan memiliki arsitektur client-server yang menjaga keamanan data. MySQL juga mendukung berbagai fitur dan



dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman [10]. MySQL dipilih dikarenakan penggunaan MySQL untuk database saat ini masih tinggi [16].

### **2.2.11 Bahan Baku**

Bahan baku adalah sejumlah barang-barang yang dibeli dari pemasok (*supplier*) dan akan digunakan atau diolah menjadi produk yang akan dihasilkan oleh perusahaan. faktor-faktor yang mempengaruhi pengendalian persediaan bahan baku antara lain [23]:

#### **1. Perkiraan Pemakaian bahan baku**

Sebelum perusahaan mengadakan pembelian bahan baku, maka selayaknya perusahaan mengadakan penyusunan perkiraan bahan baku untuk kepentingan proses produksi.

#### **2. Harga bahan baku**

Sejumlah nominal yang dikeluarkan perusahaan untuk membeli bahan baku.

#### **3. Biaya – biaya persediaan**

Di dalam penyelenggaraan persediaan bahan baku, maka perusahaan tentunya tidak akan lepas dari biaya – biaya persediaan yang akan ditanggung.

#### **4. Kebijakan Pembelian**

Seberapa besar dana yang dapat dipergunakan untuk investasi di dalam persediaan dalam bahan baku ini dipengaruhi oleh kebijakan pembelanjaan yang dilaksanakan dalam perusahaan tersebut.

#### **5. Pemakaian bahan baku**

Pemakaian bahan baku dari perusahaan-perusahaan pada periode yang lalu untuk keperluan proses produksi akan dapat dipergunakan sebagai salah satu dasar pertimbangan dalam penyelenggaraan bahan baku.

#### **6. Waktu tunggu ( leadtime)**

Yang dimaksud dengan waktu tunggu adalah merupakan tenggang waktu yang diperlukan antara saat pemesanan bahan baku dengan datangnya bahan baku yang diselenggarakan.

#### 7. Model Pembelian Bahan Baku

Pemilihan model pembelian yang akan digunakan perusahaan disesuaikan dengan situasi dan kondisi dari persediaan bahan baku yang bersangkutan.

#### 8. Persediaan pengaman (safety stock)

Pada umumnya untuk menanggulangi adanya kekurangan atau kehabisan bahan baku, maka perusahaan akan mengadakan persediaan pengaman.

#### 9. Pembelian kembali

Di dalam penyelenggaraan persediaan bahan baku tidak cukup dilaksanakan hanya sekali saja, tetapi akan dilaksanakan berulang secara berkala.

### **2.2.12 Safety stock**

Persediaan pengaman (*Safety Stock*) adalah persediaan tambahan yang diadakan untuk melindungi atau menjaga kemungkinan terjadinya kekurangan barang. Perusahaan melakukan pemesanan barang sampai barang datang memerlukan jangka waktu yang disebut dengan waktu tunggu pesanan (*Delivery Lead Time*). *Delivery lead time* yaitu jangka waktu yang diperlukan sejak dilakukan pemesanan sampai saat datangnya bahan baku yang dipesan. Berikut adalah rumus perhitungan menentukan *Safety stock* [22].

$$SS = (\text{pemakaian maks} - \text{pemakaian rata rata}) \times \text{lead time}$$

Keterangan :

Lead Time = Waktu tunggu Pemesanan

### **2.2.13 Peramalan**

Peramalan adalah seni dan ilmu yang memprediksi peristiwa masa depan. Peramalan mungkin melibatkan data *historis* dan memproyeksikan data *historis* ke

masa depan dengan semacam model matematika [14]. Peramalan digunakan untuk menentukan kapan suatu peristiwa akan terjadi atau suatu kebutuhan akan timbul, sehingga dapat dipersiapkan kebijakan atau tindakan-tindakan yang perlu dilakukan. Berdasarkan jenis data ramalan yang disusun, peramalan dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Peramalan kualitatif, yaitu peramalan yang didasarkan atas data kualitatif pada masa lalu. Hasil ramalan yang dibuat sangat tergantung pada orang yang menyusunnya. Hal ini penting karena peramalan tersebut ditentukan berdasarkan pemikiran yang bersifat intuisi, pendapat, dan pengetahuan serta pengalaman dari penyusunnya. Biasanya peramalan secara kualitatif ini didasarkan atas hasil penyelidikan, seperti pendapat salesman, pendapat sales manajer pendapat para ahli dan survey konsumen.
2. Peramalan kuantitatif, yaitu peramalan yang didasarkan atas data penjualan pada masa lalu. Hasil peramalan yang dibuat sangat tergantung pada metode yang dipergunakan dalam peramalan tersebut. Penggunaan metode yang berbeda akan diperoleh hasil yang berbeda pula. [15]

Pengolahan data untuk peramalan kuantitatif berdasarkan serial waktu dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan naif (*Naïve Approach*). Pendekatan naif adalah teknik peramalan yang mengasumsikan permintaan pada periode berikutnya sama dengan permintaan pada periode terakhir. Pendekatan naif adalah model peramalan objektif yang hemat biaya dan efisien [14].

#### **2.2.14 Pengujian *Black Box***

Pengujian *black box* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [21].

Metode *Blackbox Testing* merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan, 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 menyebabkan data yang disimpan kurang valid [21].