

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

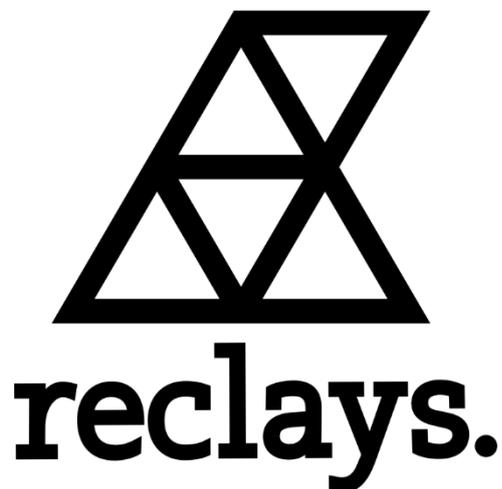
Tahap tinjauan perusahaan ini merupakan peninjauan terhadap tempat penelitian studi kasus yang dilakukan di PT. Reclays Purnama Cipta. Tinjauan perusahaan meliputi profil perusahaan dan struktur organisasi tempat peneliti melakukan penelitian.

2.1.1 Sejarah Perusahaan

PT. Reclays Purnama Cipta berdiri sejak tahun 2007. PT. Reclays Purnama Cipta adalah perusahaan yang bergerak dibidang pakaian di kota Bandung, Jawa Barat. PT. Reclays Purnama Cipta menjual produk pakaian seperti topi, baju, jaket, *sweater*, celana, dompet, sandal, sepatu, tas dan sabuk, dan memproduksi produk pakaian baju dan *sweater*.

2.1.2 Logo Perusahaan

Logo dari PT. Reclays Purnama Cipta dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Logo Perusahaan

2.1.3 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi dari PT. Reclays Purnama Cipta adalah sebagai berikut:

a. Visi PT. Reclays Purnama Cipta

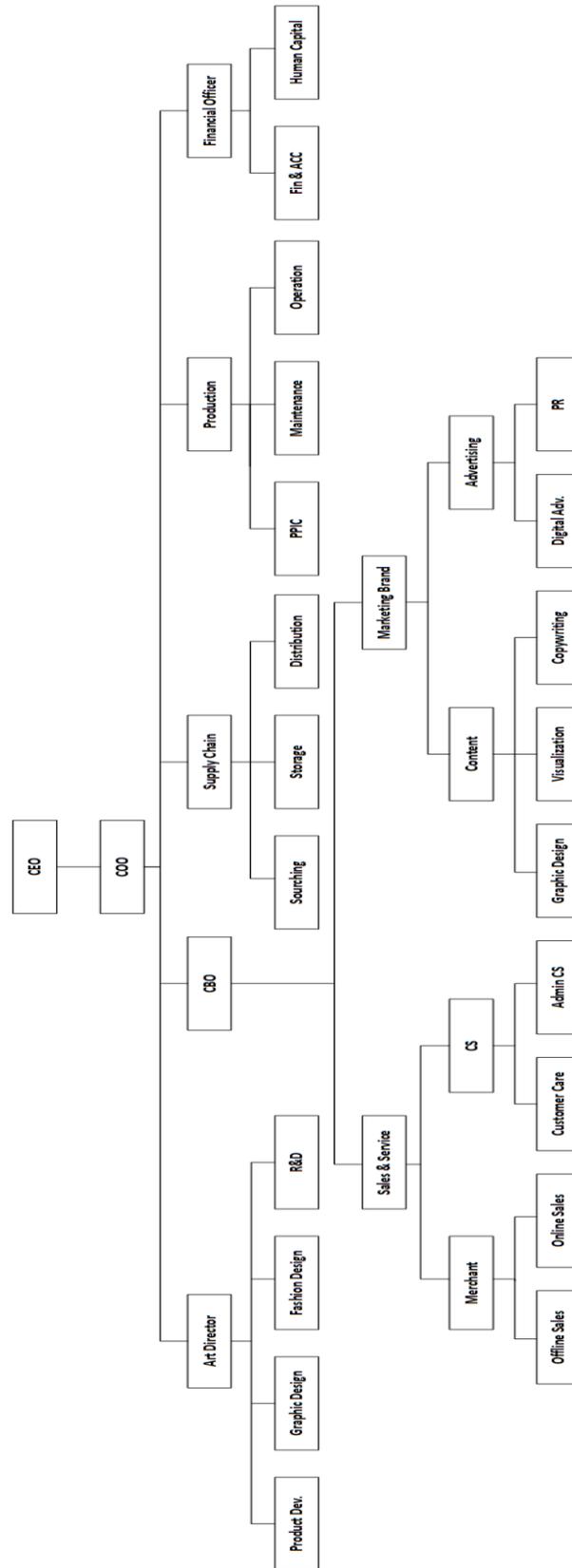
Menjalinkan Kerjasama untuk Meraih Kesuksesan.

b. Misi PT. Reclays Purnama Cipta

1. Menciptakan Peluang Usaha.
2. Menyediakan Produk Berkualitas.
3. Memenuhi Kebutuhan Kostumer.

2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi ini merupakan penggambaran secara grafik yang menggambarkan struktur kerja dari setiap departemen yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab masing – masing yang ada di lingkungan perusahaan. Struktur organisasi yang ada di PT. Reclays Purnama Cipta dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.1.5 Job Description Karyawan Perusahaan

1. CEO
 - a. Memutuskan dan menentukan peraturan dan kebijakan tertinggi perusahaan.
 - b. Bertanggung jawab dalam memimpin dan menjalankan perusahaan.
 - c. Bertindak sebagai perwakilan perusahaan dalam hubungannya dengan dunia luar perusahaan.
 - d. Memberikan nasihat kepada Manager dalam melaksanakan pengurusan perusahaan.
 - e. Mengangkat dan memberhentikan karyawan perusahaan.
2. COO
 - a. Mengatur perusahaan
 - b. Bertindak sebagai penghubung antara karyawan dan CEO
 - c. Mengatur bisnis inti
3. *Art Director*
 - a. Bertanggung jawab untuk gaya visual dan gambar di majalah, koran, kemasan produk, dan semua media komunikasi.
 - b. Menciptakan desain keseluruhan dan karya seni atau *layout* dan juga pengetahuan teknis produksi, termasuk pengawasan pencetakan dan produksi lainnya.
4. *Product Development*
 - a. Mengusulkan sejumlah ide-ide kreatif terkait pengembangan produk baru kepada atasan.
 - b. Merumuskan packaging produk, ukuran produk, kualitas, dan *display*.
5. *Graphic Design*
 - a. Bertanggung jawab atas membuat gambar untuk setiap desain produk.
 - b. Menunjukkan keterampilan ilustrasi dengan sketsa kasar

6. *Fashion Design*
 - a. Mempresentasikan ide dan konsep yang telah dibuat.
 - b. Memvisualisasikan ide dan memproduksi desain dengan tangan atau menggunakan komputer
7. *R&D*
 - a. mengembangkan produk baru dan proses produksi yang lebih baik.
 - b. melakukan riset produk dan riset pasar untuk keperluan R&D.
 - c. bertanggung jawab terhadap solusi dari keluhan dan tren keinginan konsumen.
8. *Supply Chain*
 - a. Bertanggung jawab dalam memantau proses aliran barang
 - b. Bertanggung jawab dalam pergerakan material mentah
 - c. Bertanggung jawab dalam mengawasi tim *supply chain*
 - d. Bertanggung jawab dalam menentukan *planning*
9. *Sourcing*
 - a. Bertanggung jawab dalam pembelian bahan baku dan produk untuk kepentingan produksi
 - b. Memilih *supplier* yang akan berhubungan dengan perusahaan dan berkomunikasi dengan resmi dengan *supplier* tersebut
10. *Storage*
 - a. Membuat perencanaan pengadaan produk
 - b. Mengawasi dan mengontrol operasional gudang
 - c. Mengawasi dan mengontrol semua barang yang masuk dan keluar
 - d. Melaporkan semua transaksi keluar masuk barang dari dan ke gudang
 - e. Memastikan aktivitas keluar masuk barang berjalan lancar
 - f. Melakukan pengecekan pada barang yang diterima

11. *Distribution*

- a. Bertanggung jawab dalam mengatur pengiriman barang agar barang dapat terkirim tepat jumlah barang, tepat jenis barang, tepat tujuan dan tepat waktu.
- b. Merencanakan dan mengatur jadwal pengiriman barang ke *costumer* dan *outlet*.
- c. Memastikan ketersediaan kendaraan angkutan baik internal maupun eksternal (ekspedisi, transporter).

12. *Production*

- a. Mengawasi proses produksi, menyusun jadwal produksi
- b. Memperkirakan biaya dan menetapkan standar kualitas
- c. Bertanggung jawab untuk pemilihan dan pemeliharaan peralatan
- d. Bertanggung jawab sebagai penghubung antar departemen yang berbeda, misalnya pemasok, manajer
- e. Melakukan pemilihan bahan pembelian

13. *Financial Officer*

- a. Merencanakan, mengatur dan mengontrol perencanaan, laporan dan pembiayaan perusahaan
- b. Merencanakan, mengatur dan mengontrol arus kas perusahaan
- c. Merencanakan, mengatur dan mengontrol analisis keuangan
- d. Menangani faktur penjualan

14. *Merchant*

- a. Menangani permintaan pelanggan
- b. Memperbarui repetisi status pesanan dan rincian pengiriman sehingga mereka dapat terus menginformasikan pelanggan
- c. Mempertahankan dan perbarui catatan penjualan dan pelanggan

2.2 Landasan Teori

Landasan teori bertujuan untuk memberikan gambaran sumber dan kajian dari teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan. Landasan teori yang akan dibahas yaitu mengenai teori dari sistem informasi, *supply chain management*,

peramalan, basis data, *databases management systems*, *entity relationship diagram*, *data flow diagram*, *PHP*, *MySQL*, dan *XAMPP*.

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran suatu tujuan tertentu [1].

Secara umum informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang nantinya akan digunakan untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Fungsi dari informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

Jadi pengertian dari sistem informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi terkait untuk mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi dan pengendalian yang ada didalamnya.

2.2.2 Supply Chain Management

Supply Chain (rantai pengadaan) adalah suatu sistem tempat organisasi menyalurkan barang produksi dan jasanya kepada para pelanggannya. Rantai ini juga merupakan jaringan atau jejaring dari berbagai organisasi yang saling berhubungan yang mempunyai tujuan yang sama, yaitu sebaik mungkin menyelenggarakan pengadaan atau penyaluran barang tersebut [2].

Konsep *supply chain* merupakan konsep baru dalam melihat persoalan logistik. Konsep lama melihat logistik lebih sebagai persoalan *intern* masing-masing perusahaan, dan pemecahannya dititikberatkan pada pemecahan secara *intern* di perusahaan masing-masing. Sedangkan dalam konsep baru ini, masalah logistik dilihat sebagai masalah yang lebih luas yang terbentang sangat panjang dimulai dari bahan dasar sampai barang jadi yang dipakai konsumen akhir, yang merupakan mata rantai penyediaan barang. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa *supply chain* adalah *logistics networks*.

Dalam hubungan ini, ada beberapa pemain utama yang merupakan perusahaan-perusahaan yang mempunyai kepentingan yang sama, yaitu [2]:

1. *Suppliers*

Jaringan bermula dari *supplier*, yang merupakan sumber yang menyediakan bahan pertama, di mana mata rantai penyaluran barang akan mulai. Bahan pertama ini bisa dalam bentuk bahan baku, bahan mentah, bahan penolong, bahan dagangan, suku cadang, dan sebagainya. Sumber pertama ini dinamakan *suppliers*. Jumlah *supplier* bisa banyak atau sedikit, tetapi *suppliers* biasanya berjumlah banyak sekali.

2. *Suppliers – Manufacturer*

Rantai pertama dihubungkan dengan rantai kedua, yaitu *Manufacturer* atau *plants* atau *assembler* atau *fabricator* atau bentuk bentuk lain yang melakukan pekerjaan membuat, mengfabrikasi, mengasembling, merakit, mengkonversikan, ataupun menyelesaikan barang (*finishing*).

3. *Suppliers – Manufacturer – Distribution*

Barang sudah jadi yang dihasilkan oleh *Manufacturer* sudah harus mulai disalurkan kepada pelanggan. Walaupun tersedia banyak cara untuk penyaluran barang ke pelanggan, yang umum adalah melalui *distributor* dan ini biasanya ditempuh oleh sebagian besar *supply chain*. Barang dari pabrik melalui gudangnya disalurkan ke gudang *distributor* atau *wholesaler* atau pedagang besar dalam jumlah besar, dan pada waktunya nanti pedagang besar akan menyalurkan barang dalam jumlah yang lebih kecil kepada *retailers* atau pengecer.

4. *Suppliers – Manufacturer – Distribution – Retail Outlets*

Pedagang besar biasanya mempunyai fasilitas gudang sendiri atau dapat juga menyewa dari pihak lain. Gudang ini digunakan untuk menimbun barang sebelum disalurkan lagi ke pihak pengecer. Sekali lagi di sini ada kesempatan untuk memperoleh penghematan dalam bentuk jumlah *inventories* dan biaya gudang, dengan cara desain kembali pola-pola pengiriman barang baik dari gudang *Manufacturer* maupun ke toko pengecer (*retail outlets*). Walaupun ada beberapa pabrik yang langsung menjual barang hasil produksinya kepada pelanggan, namun secara relatif jumlahnya tidak banyak dan kebanyakan menggunakan pola ini.

5. *Suppliers – Manufacturer – Distribution – Retail Outlets – Customer*

Para pengecer atau *retailers* ini menawarkan barangnya langsung kepada para pelanggan atau pembeli atau pengguna barang tersebut. Yang termasuk *outlets* adalah toko, warung, toko serba ada, pasar swalayan, toko koperasi, mal, *Club store*, dan sebagainya, pokoknya di mana pembeli akhir melakukan pembelian. Mata rantai *supply* baru betul-betul berhenti setelah barang yang bersangkutan tiba di pemakai akhir barang atau jasa.

2.2.2.1 Komponen Utama SCM (Supply Chain Management)

Dalam *supply chain management* terdapat tiga komponen utama yang mendukung berjalannya suatu proses bisnis sebagai berikut [3]:

1. *Upstream Supply Chain*

Merupakan keseluruhan kegiatan perusahaan manufaktur dengan pendistribusiannya atau hubungan antara manufaktur, hubungan distributor dapat diperluas menjadi kepada beberapa tingkatan, semua jalur dari asal bahan baku/material. Kegiatan utama dalam *upstream supply chain* adalah pengadaan produk.

2. *Internal Supply Chain*

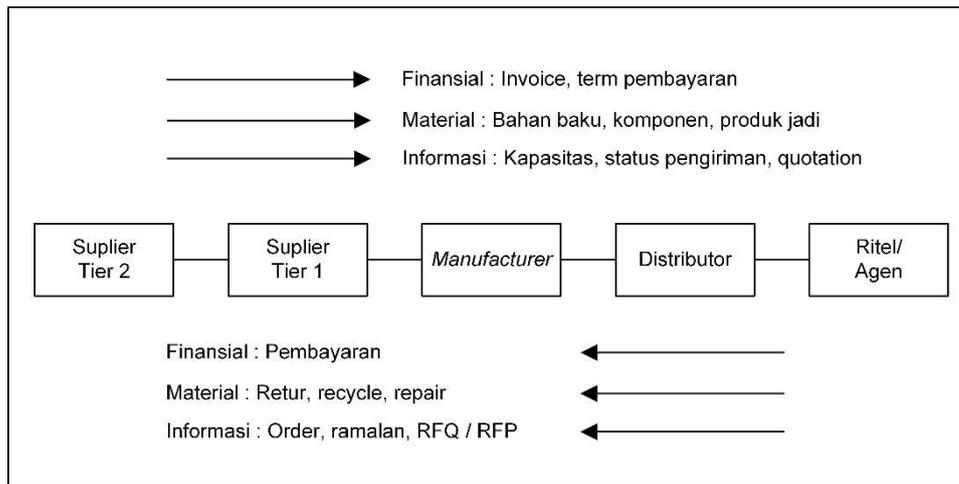
Merupakan keseluruhan proses pengiriman produk ke gudang yang kemudian akan digunakan untuk transformasi proses bisnis masukan bahan baku dari distributor ke dalam hasil keluaran perusahaan tersebut. Kegiatan utama : manajemen produksi, pabrikasi, pengendalian persediaan.

3. *Downstream Supply Chain*

Merupakan keseluruhan kegiatan yang melibatkan pengiriman kepada konsumen akhir. Kegiatan utama: Distribusi, gudang, transportasi dan layanan penjualan.

2.2.2.2 Proses Supply Chain Management

Proses *supply chain management* adalah proses pengolahan produk dari mulai masih berbahan mentah, produk setengah jadi hingga produk jadi diperoleh lalu dijual melalui berbagai fasilitas yang terhubung oleh rantai sepanjang arus produk dan material. Bila digambarkan dalam bentuk bagan akan nampak sebagai berikut:



Gambar 2.3 Proses Supply Chain dan 3 macam aliran yang dikelola

Gambar 2.3 menunjukkan bahwa *supply chain management* adalah koordinasi dari material, informasi dan finansial diantara perusahaan yang berpartisipasi.

1. Pertama adalah aliran barang yang mengalir dari hulu (*upstream*) ke hilir (*downstream*).
2. Kedua adalah aliran uang dan sejenisnya yang mengalir dari hilir ke hulu.
3. Ketiga adalah aliran informasi yang bisa terjadi dari hulu ke hilir ataupun sebaliknya.

2.2.2.3 Area Cakupan SCM (Supply Chain Management)

SCM memiliki prinsip penting yakni SCM bersifat transparansi informasi dan adanya kolaborasi antara fungsi internal yang ada diperusahaan ataupun yang ada pada pihak-pihak yang ada diluar perusahaan yang berada pada lingkup *supply chain*. Apabila mengacu pada sebuah perusahaan manufaktur, kegiatan-kegiatan utama yang masuk dalam klasifikasi SCM adalah:

1. Kegiatan merancang produk baru (*Product Development*).
2. Kegiatan mendapatkan bahan baku (*Procurement, purchasing, control*).
3. Kegiatan merencanakan produksi dan persediaan (*Planning & control*).
4. Kegiatan melakukan produksi (*Production*).
5. Kegiatan melakukan pengiriman / distribusi (*Distribution*).

Kelima klasifikasi tersebut biasanya tercermin dalam bentuk pembagian department atau divisi dengan kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan. Bentuk

pembagian dan kegiatan yang biasanya ada pada perusahaan manufaktur dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Lima Bagian Utama Area Cakupan SCM

Bagian	Cakupan Kegiatan
Pengembangan produk	Melakukan riset pasar, merancang produk baru, melibatkan <i>supplier</i> dalam perancangan produk baru
Pengadaan	Memilih <i>supplier</i> , mengavaluasi kinerja <i>supplier</i> , melakukan pembelian bahan baku dan komponen, memonitor <i>supply risk</i> , membina dan memelihara hubungan dengan <i>supplier</i>
Perencanaan dan Pengendalian	<i>Demand planning</i> , peramalan penjualan, perencanaan kapasitas, perencanaan produksi dan persediaan
Operasi / Produksi	Eksekusi produksi, pengendalian kualitas
Pengiriman / Distribusi	Perencanaan jaringan distribusi, penjadwalan pengiriman, mencari dan memelihara hubungan dengan perusahaan jasa pengiriman, memonitor <i>service level</i> di tiap pusat distribusi

2.2.2.4 Push dan Pull Supply Chain

Pull supply chain adalah strategi produksi “*make-to-order*” yang manfaat utamanya adalah menghindari *waste inventori* atau merupakan strategi perusahaan terutama perusahaan manufaktur di mana produksi baru dilakukan selalu setelah adanya penjualan pasar dan benar-benar dilakukan atas pesanan dari konsumen [5].

Push Supply Chain adalah strategi produksi *Make-to-Stock*. Sistem *push* pada dasarnya adalah suatu sistem perencanaan dan pengendalian produksi. Strategi *push* lebih populer dibandingkan dengan sistem *pull* karena sistem produksinya berbasis kepada *forecasting* atau peramalan dan menghasilkan *output* dalam jumlah besar yang nantinya akan masuk ke dalam inventori sebelum disalurkan kepada pelanggan.

2.2.3 Peramalan

2.2.3.1 Konsep Dasar Peramalan

Dunia usaha seperti perusahaan PT. Reclays Purnama Cipta selalu memiliki masalah untuk masa yang akan datang. Menyelesaikan masalah dimasa yang akan datang ini tidak dapat dipastikan dan data masa lalu biasanya dapat digunakan untuk

menyelesaikan masalah tersebut. penggunaan data masa lalu tersebut dapat dipakai untuk memecahkan masalah dimasa yang akan datang dengan menggunakan metode-metode dan pendekatan yang sesuai dengan data aktual dimasa lalu. Adanya data masa lalu ini sama juga dengan yang ada pada peramalan.

Peramalan adalah pemikiran terhadap suatu besaran, misalnya penjualan terhadap satu atau beberapa produk pada periode yang akan datang. Pada hakekatnya peramalan hanya merupakan suatu perkiraan (*guess*), tetapi dengan menggunakan teknik-teknik tertentu, maka peramalan menjadi lebih dari sekedar perkiraan. Peramalan dapat dikatakan sebagai perkiraan yang ilmiah (*educated guess*). Setiap pengambilan keputusan yang menyangkut keadaan di masa yang akan datang, maka pasti ada peramalan yang melandasi pengambilan keputusan tersebut.

2.2.3.2 Tujuan Peramalan

Jika dilihat dari segi waktu, tujuan peramalan bisa dilihat sebagai berikut:

a. Jangka Pendek (*Short Term*)

Menentukan kuantitas dan waktu dari item dijadikan produksi. Biasanya bersifat harian ataupun mingguan dan ditentukan oleh *Low Management*.

b. Jangka Menengah (*Small Term*)

Menentukan kuantitas dan waktu dari kapasitas produksi. Biasanya bersifat bulanan ataupun kuartal dan ditentukan oleh *Middle Management*.

c. Jangka Panjang (*Long Term*)

Merencanakan kuantitas dan waktu dari fasilitas produksi. Biasanya bersifat tahunan, 5 tahun, 10 tahun, ataupun 20 tahun dan ditentukan oleh *Top Management*.

2.2.3.3 Macam Peramalan

Ada beberapa macam tipe peramalan yang digunakan. Tipe peramalan yang digunakan antara lain sebagai berikut[4]:

1. *Times Series Model*

Metode *time series* adalah metode peramalan secara kuantitatif dengan menggunakan waktu sebagai dasar peramalan.

2. *Casual Model*

Metode peramalan yang menggunakan hubungan sebab-akibat sebagai asumsi, yaitu bahwa apa yang terjadi di masa lalu akan terulang pada saat ini.

3. *Judgemental Model*

Bila time series dan causal model bertumpu pada kuantitatif, pada *judgemental* mencakup untuk memasukkan faktor-faktor kuantitatif/subjektif ke dalam metode peramalan. Secara khusus berguna bilamana faktor-faktor subjektif yang diharapkan menjadi sangat penting bilamana data kuantitatif yang akurat sudah diperoleh.

2.2.3.4 Klasifikasi Teknik Peramalan

Klasifikasi peramalan merupakan identitas dari peramalan itu sendiri. Peramalan memiliki dua klasifikasi peramalan di antaranya sebagai berikut [4].

a. **Metode Kualitatif**

Metode kualitatif pada umumnya digunakan apabila data kuantitatif tentang penjualan masa lalu tidak tersedia atau akurasi tidak memadai. Misalnya peramalan tentang penjualan produk baru yang akan dijelaskan, jelas data masa lalu tidak tersedia. Walaupun data masa lalu tersedia, kalau kondisi lingkungan masa yang akan datang sama sekali sudah berbeda dengan kondisi masa lalu maka keberadaan data masa lalu itu tidak akan menolong peramalan penjualan masa yang akan datang. Metode peramalan kualitatif yang umum digunakan dalam perencanaan dalam produksi, diantaranya:

- a. *Delphi Method*
- b. *Market Research*
- c. *Panel Consensus*
- d. *Visionary Forecast*
- e. *Historical Analogue*
- f. *Management Estimate*
- g. *Structured Group Methods*

b. **Metode Kuantitatif**

Peramalan kuantitatif digunakan pada saat data masa lalu cukup tersedia. Beberapa teknik kuantitatif yang sering dipergunakan:

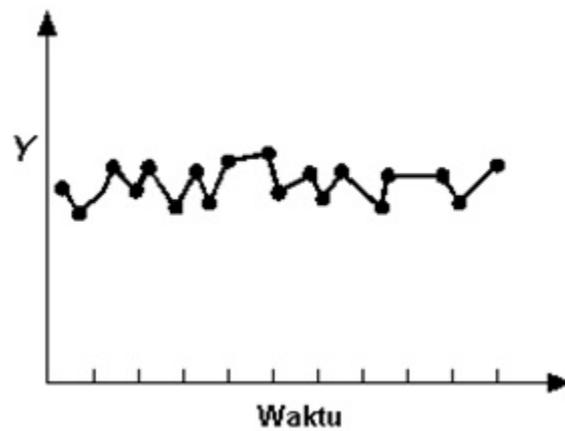
a. Analisis *Time Series*

b. *Casual Model*

Model ini digunakan untuk membuat peramalan. Faktor-faktor terkait yang dimaksud pada umumnya ialah trend (*trend*), siklus (*cycles*), Musiman (*seasonal variation*) dan residu (*random factors*).

1). Horizontal (H)

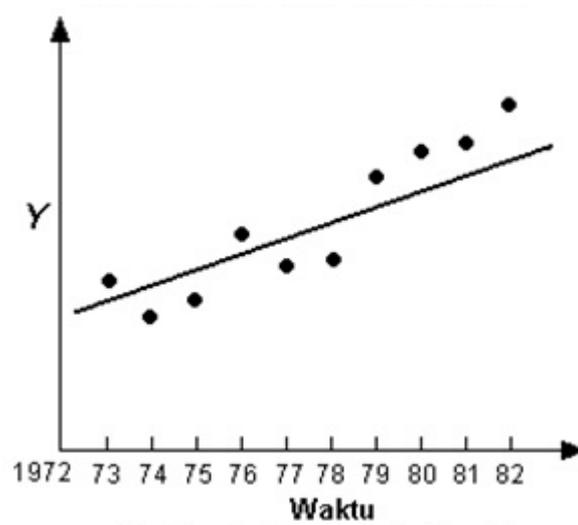
Terjadi bilamana nilai data berfluktuasi disekitar nilai rata-rata yang konstan. Deret seperti ini adalah *stationer* terhadap nilai rata-ratanya, pola data dapat dilihat pada gambar 2.4



Gambar 2.4 Pola Horizontal

2). Trend (T)

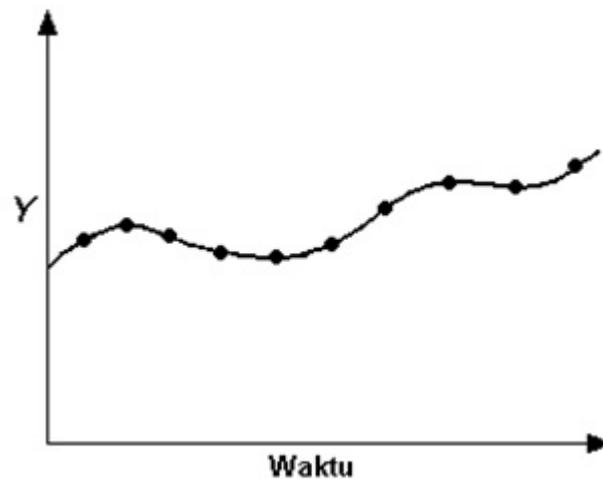
Trend ialah salah satu komponen peramalan yang menunjukkan kecenderungan yang dapat dilihat dari pola penjualan masa lalu. Pada pola tren data penjualan masa lalu cukup berfluktuasi dari waktu ke waktu tetapi terlihat adanya suatu *trend* yang lurus menaik (koefisien arah bertanda positif). Bila tidak ada trend maka penjualan bersifat konstan.



Gambar 2.5 Pola Trend

3). Siklus (C)

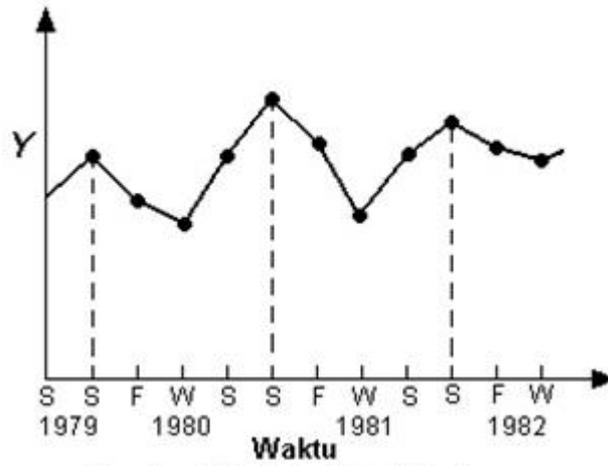
Siklus adalah pergerakan periodik yang bergantian antara puncak dan lembah. Pada pola siklus menunjukkan ada pola yang relatif teratur tentang jumlah penjualan per periodik yang maksimum dan minimum.



Gambar 2.6 Pola Siklus

4). Variasi Musiman (S)

Variasi Musiman ialah pola penjualan tinggi dan rendah yang terjadi berulang-ulang setiap tahun. Variasi ini pada umumnya terjadi karena faktor musim, baik karena iklim maupun kebiasaan manusia misalnya musim lebaran, musim liburan, tahun baru, natal dan lain-lain yang terjadi setiap tahun.



Gambar 2.7 Pola Musiman

2.2.3.5 Teknik Peramalan

Berikut adalah pembahasan tentang beberapa teknik peramalan yang akan digunakan pada penyusunan tugas akhir ini.

1. *Weight Moving Average*

Model rata-rata bergerak terbobot lebih responsif terhadap perubahan, karena data dari periode yang baru biasanya diberi bobot lebih besar. Suatu model rata-rata bergerak *n*-periode terbobot, *weighted Moving Average*(*n*) dapat dilihat pada persamaan 2.1.

$$WMA = \frac{\sum(\text{pembobot untuk periode } n) (\text{penjualan aktual dalam periode } n)}{\sum(\text{pembobot})} \quad (2.1)$$

2. *Single Moving Average*

Metode *single moving average* menggunakan rata-rata dari semua data peramalan. Moving average ini lebih digunakan untuk meramalkan periode selanjutnya. Rumus untuk *single moving average* dapat dilihat pada persamaan 2.2.

$$S_{t+1} = \frac{x_t + x_{t-1} + \dots + x_{t-n+1}}{n} \quad (2.2)$$

Keterangan:

S_{t+1} = Forecast untuk periode ke $t+1$.

X_t = Data pada periode t .

n = Jangka waktu *Moving Averages*

3. *Holt Winters Method*

Metode peramalan *Holt Winters* merupakan gabungan dari metode *Holt* dan metode *Winters*, digunakan untuk peramalan jika data memiliki komponen *trend* dan musiman. Metode *Holt Winters* didasarkan pada tiga persamaan penghalusan, yakni persamaan penghalusan keseluruhan, penghalusan *trend*, dan persamaan penghalusan musiman [7]. Rumus untuk *holt winters method* dapat dilihat pada persamaan 2.3 [8].

- Menentukan nilai awal *level*

$$S = \frac{y_{t+3}}{I_t}$$

- Menentukan nilai awal *trend*

$$b = \frac{S_{t+3} - y_{t+3}}{I_{t+2}}$$

- Menentukan nilai awal *seasonal*

$$I = \frac{y_t}{y_t + y_{t+1} + y_{t+2}/t}$$

- Penghalusan keseluruhan

$$S_t = \alpha \frac{y_t}{I_{t-L}} + (1 - \alpha)(S_{t-1} + b_{t-1})$$

- Penghalusan *trend*

$$b_t = \beta(S_t - S_{t-1}) + (1 - \beta)b_{t-1}$$

- Penghalusan musiman (*seasonal*)

$$I_t = \gamma \frac{y_t}{S_t} + (1 - \gamma)I_{t-L}$$

- Ramalan

$$F_{t+m} = (S_t + mb_t)I_{t-L+m} \tag{2.3}$$

Keterangan:

S : faktor penyesuaian keseluruhan

B : faktor penyesuaian *trend*

α : parameter penghalusan untuk data ($0 < \alpha < 1$)

γ : parameter penghalusan untuk musiman ($0 < \gamma < 1$)

- β : parameter penghalusan untuk *trend* ($0 < \beta < 1$)
 I : faktor penyesuaian musiman
 L : panjang musim
 F_{t+m} : ramalan untuk m periode ke depan dari t .

2.2.3.6 Menghitung Kesalahan Peramalan

Menghitung *error* biasanya digunakan *Mean Absolute Error Square* atau *Mean Square*.

1. *Mean Squares Error* (MSE)

MSE merupakan rata-rata dari selisih kuadrat dari nilai yang diramalkan dengan yang diamati [9]. MSE digunakan dengan menghasilkan *error* yang ada menunjukkan seberapa besar perbedaan hasil estimasi dengan yang destinasi. Hal ini membuat berbeda karena adanya keacakan pada data atau karena tidak mengandung estimasi yang lebih akurat. Rumus untuk *Mean Squares Error* pada persamaan 2.4 [10].

$$MSE = \frac{\sum(X_t - F_t)^2}{n} \quad (2.4)$$

Keterangan:

MSE = nilai *mean squeres error*

X_t = Data aktual pada periode t

F_t = Data Ramalan dari model yang digunakan pada periode t

n = Banyak data hasil ramalan

Menghitung kesalahan peramalan digunakan untuk mengetahui keakuratan hasil peramalan yang telah dilakukan terhadap data yang sebenarnya. Terdapat banyak model untuk melakukan perhitungan kesalahan peramalan. Metode yang digunakan untuk menghitung kesalahan peramalan (*forecast error*) adalah metode MSE (*Mean Squared Error*). MSE merupakan rata-rata dari selisih kuadrat dari nilai yang diramalkan dengan yang diamati [4]. MSE digunakan dengan menghasilkan *error* yang ada menunjukkan seberapa besar perbedaan hasil estimasi dengan yang destinasi. Hal ini membuat berbeda karena adanya keacakan pada data atau karena tidak

mengandung estimasi yang lebih akurat. Rumus untuk MSE dapat dilihat pada persamaan 2.5.

$$MSE = (A_{t-1} - F_{t-1})^2 \quad (2.5)$$

Keterangan:

F_{t-1} = Peramalan periode sebelumnya

A_{t-1} = Penjualan aktual periode sebelumnya

2.2.3.7 Metode Pengendalian Persediaan

Metode pengendalian persediaan ini dilakukan berdasarkan pada basis matematika, statistika dan optimasi sebagai alat bantu utama untuk menjawab permasalahan kuantitatif yang terjadi pada suatu sistem persediaan (*inventory*). Pada hakikatnya metode ini berusaha untuk mencari jawaban optimal dalam menentukan kebijakan inventori, yaitu kebijakan yang berkaitan dengan penentuan ukuran *lot* pesanan ekonomis (*Economic Order Quantity*), saat pesanan dilakukan (*Reorder Point*), serta pada cadangan persediaan pengaman (*Minimal Stock*) yang diperlukan. Pendekatan yang digunakan adalah melakukan permodelan matematis terhadap alternatif jawaban permasalahan sehingga dapat ditentukan jawaban optimalnya secara analitis.

2.2.3.8 Persediaan Minimum (*Minimum Stock*)

Pesanan suatu barang sampai barang tersebut itu datang diperlukan jangka waktu yang bervariasi dari beberapa jam sampai bulan. Perbedaan waktu antara saat memesan sampai barang tersebut datang dikenal dengan istilah waktu tenggang (*Lead Time*). Waktu tenggang dipengaruhi oleh ketersediaan barang yang dipesan dan jarak lokasi antara pemesan dan penyedia barang. Waktu tenggang yang tidak menentu mengakibatkan terjadinya kekurangan barang misalnya disebabkan penggunaan barang yang lebih besar dari perkiraan sebelumnya, maka dari itu dibutuhkan suatu persediaan minimum (*minimum stock*).

Apabila *Minimum Stock* ditetapkan terlalu rendah, persediaan akan habis sebelum persediaan pengganti diterima sehingga produksi dapat terganggu atau penjualan Ritel tidak dapat dipenuhi. Perencanaan persediaan produk baku yang telah diperhitungkan namun sering persediaan produk baku tersebut tidak mencukupi karena sering meloncatnya persediaan hasil produksi perusahaan atau

barang persediaan tersebut mengalami kerusakan dan tidak memenuhi standar untuk memenuhi penjualan konsumen.

2.2.3.9 Tugas Bagian *Sourcing*

Secara umum tugas- tugas yang dilakukan oleh bagian pengadaan mencakup:

1. Merancang hubungan yang tepat dengan *supplier*. Hubungan dengan *supplier* bisa bersifat kemitraan jangka panjang maupun hubungan transaksional jangka pendek.
2. Memilih *supplier*. Kegiatan dalam memilih *supplier* bisa memakan waktu dan sumber daya yang tidak sedikit apabila *supplier* yang dimaksud adalah *supplier* kunci. Kesulitan akan lebih tinggi jika *supplier* yang akan dipilih berada di mancanegara.
3. Memilih dan mengimplementasikan teknologi yang cocok. Kegiatan pengadaan selalu membutuhkan bantuan teknologi. Teknologi yang lebih tradisional dan lumrah digunakan adalah telepon dan fax.
4. Memelihara data item yang dibutuhkan dan data *supplier*. Bagian pengadaan harus memiliki data lengkap tentang item – item yang dibutuhkan maupun data tentang *supplier* mereka.
5. Melakukan proses pembelian. Ini adalah pekerjaan yang paling rutin dilakukan oleh bagian pengadaan. Proses pembelian bisa dilakukan dengan beberapa cara, misalnya pembelian rutin dan pembelian dengan tender atau lelang (*auction*).
6. Mengevaluasi kinerja *supplier*. Penilaian kinerja *supplier* juga pekerjaan yang sangat penting dilakukan untuk menciptakan daya saing yang berkelanjutan.

2.2.4 *Monitoring*

Monitoring adalah pemantauan yang dapat dijelaskan sebagai kesadaran (*awareness*) tentang apa yang ingin diketahui, pemantauan berkadar tingkat tinggi dilakukan agar dapat membuat pengukuran melalui waktu yang menunjukkan pergerakan ke arah tujuan atau menjauh dari itu. *Monitoring* akan memberikan informasi tentang status dan kecenderungan bahwa pengukuran dan evaluasi yang diselesaikan berulang dari waktu ke waktu.

Jadi kegiatan *monitoring* adalah suatu kegiatan memonitor atau mengawasi seluruh aktivitas yang dilakukan oleh seseorang. Kegiatan *monitoring* ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara langsung maupun secara tidak langsung. *Monitoring* secara langsung dengan cara peninjauan langsung terhadap aktivitas yang sedang berlangsung seperti peninjauan barang yang masuk, barang yang keluar dan lain-lain. Sedangkan *monitoring* tidak langsung dilakukan melalui kegiatan melihat laporan tertulis, mencermati laporan lisan atau mewawancarai salah satu dari beberapa orang yang terlibat dalam suatu kegiatan.

2.3 Bahasa Pemrograman yang Digunakan

Bahasa pemrograman adalah teknik instruksi standar untuk memerintah komputer. Bahasa pemrograman ini merupakan suatu himpunan dari aturan sintaks dan semantik yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer.

2.3.1 Basis Data

Basis data terdiri dari 2 (dua) kata, yaitu kata Basis dan Data. Basis bisa diartikan sebagai markas ataupun gudang, tempat berkumpul. Sedangkan data yaitu kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek, seperti manusia, barang, dan lain-lain yang direkam ke dalam bentuk angka, bentuk huruf, simbol, teks, bunyi, gambar atau juga kombinasinya.

Basis data merupakan kegiatan sistem program komputer untuk berbagai aplikasi komputer. Dalam basis data dibutuhkan suatu media simpan komputer yang terorganisir sedemikian rupa dan juga pemeliharaan data baik dalam fungsi manajemen sistem. Pandangan lain bahwa basis data adalah suatu pengetahuan tentang organisasi data, sehingga database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi.

Pemanfaatan basis data untuk pengolahan data, juga memiliki tujuan-tujuan lain. Secara lengkap tujuan pemanfaatan basis data adalah sebagai berikut:

1. Kecepatan dan Kemudahan (*Speed*),
2. Efisiensi Ruang Penyimpanan (*Space*),
3. Keakuratan (*Accuracy*),
4. Ketersediaan (*Availability*),
5. Kelengkapan (*Completeness*),

6. Keamanan (*Security*),
7. Kebersamaan Pemakaian (*Sharability*).

2.3.2 Sistem Basis Data

Sistem Basis Data adalah sistem yang terdiri dari koleksi data atau kumpulan data yang saling berhubungan dan program-program untuk mengakses data tersebut. Basis data hanyalah sebuah objek pasif/mati. Ia ada karena ada pembuatnya. Ia tidak pernah berguna jika tidak ada pengelola atau penggerakannya dimana yang menjadi pengelola atau penggerakannya secara langsung adalah program atau aplikasi atau *software*. Gabungan keduanya basis data dan pengelolanya menghasilkan sebuah sistem.

Sistem basis data (*database system*) adalah suatu informasi yang mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya dan membuatnya tersedia untuk beberapa aplikasi di dalam suatu organisasi. Lebih jauh lagi dalam sebuah sistem basis data secara lengkap akan terdapat komponen-komponen utama sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*),
2. Sistem Operasi (*Operating System*),
3. Basis Data (*DataBase*),
4. Sistem pengelola basis data (*DBMS*),
5. Pemakai (*User*),
6. *Software* bahasa pemrograman

2.3.3 DBMS (*Database Management System*)

Sistem manajemen basis data (*Database Management System*) adalah suatu perangkat lunak yang didesain untuk membantu pemakai dalam mendefinisikan, menciptakan database, melakukan pemeliharaan, dan mengontrol penggunaan terhadap database.

DBMS (*Database Management System*) ini juga dapat membantu dalam memelihara serta pengolahan data dalam jumlah yang besar, dengan menggunakan DBMS bertujuan agar tidak dapat menimbulkan kekacauan dan dapat dipakai oleh user sesuai dengan kebutuhan.

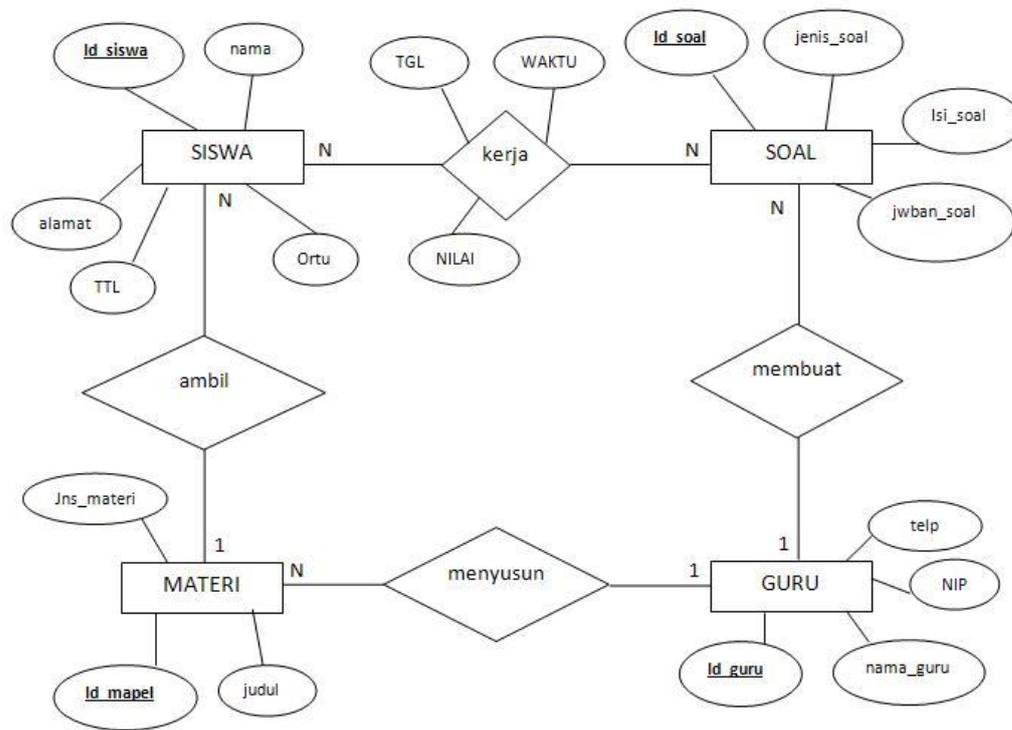
Perangkat lunak yang termasuk DBMS seperti dBase, FoxBase, Rbase, Microsoft Access atau sering disingkat MS Access dan Borland Paradox untuk DBMS yang sederhana atau Borland Interbase, MS SQL Server, Oracle Database, IBM DB2, Informix, Sybase, MySQL, PostgreSQL untuk DBMS yang lebih kompleks dan lebih lengkap.

2.3.4 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram atau ER-D adalah suatu model jaringan yang menggambarkan *layout* (susunan) penyimpanan data dari sebuah sistem ER-D yang menggambarkan data-data dalam keadaan diam (data yang disimpan). *Entity Relationship* (E-R) Diagram adalah *high level conceptual data model* yang dikembangkan oleh Chen (1976) untuk memfasilitasi perancangan database Konsep konsep dasar dari *Entity Relationship Model* mencakup *Entity*, *Relation* dan *Atributtes*.

Komponen-komponen yang terdapat dalam ER terdiri dari:

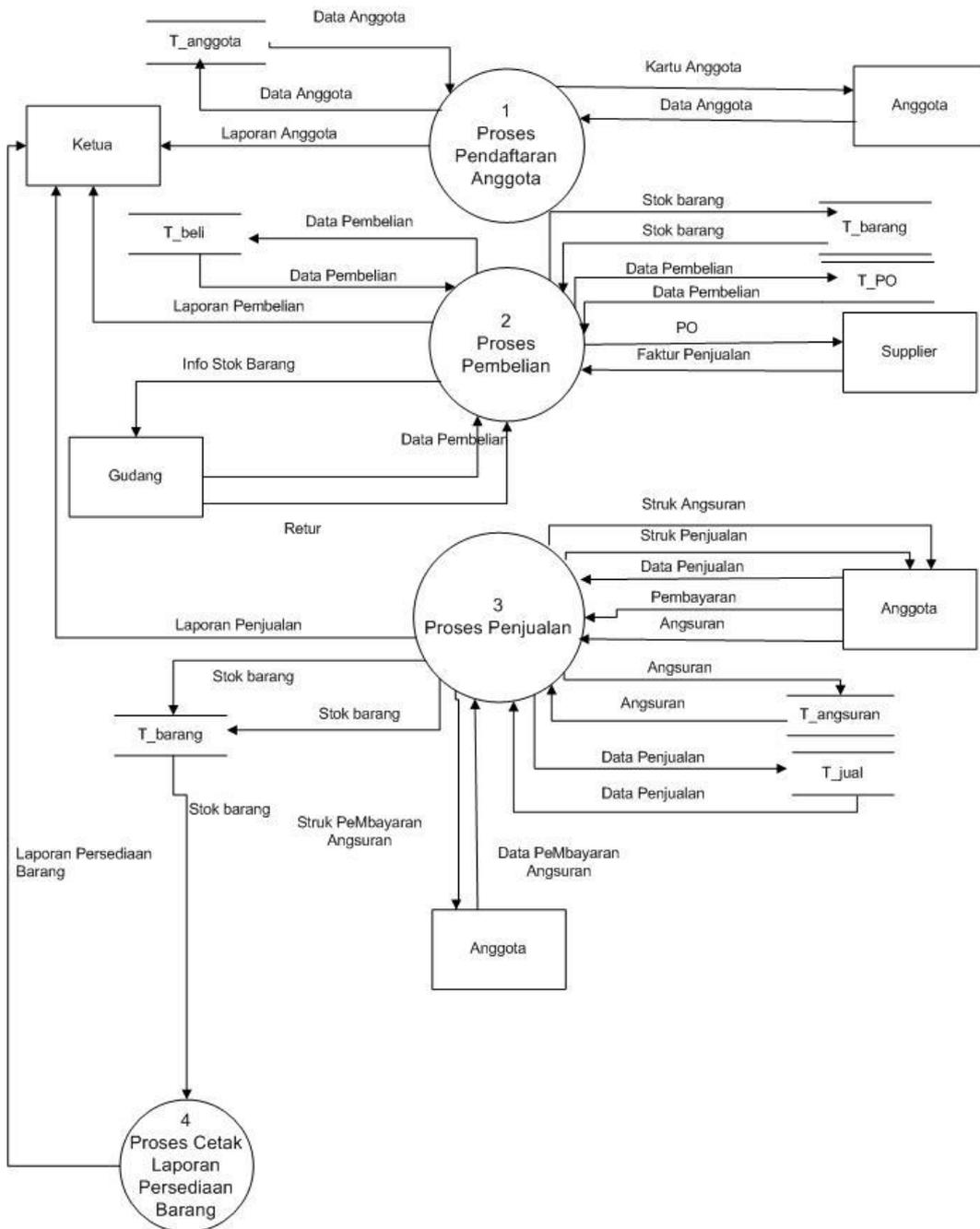
1. *Entity* adalah segala sesuatu yang dapat dijelaskan dengan data kelompok benda atau obyek diberi nama dengan kata benda.
2. *Attribute* merupakan karakteristik suatu *entity relationship*.
3. *Key* adalah satu atau gabungan dari beberapa atribut agar dapat membedakan semua baris data dalam tabel secara unik.
4. *Relationship* merupakan suatu asosiasi antar satu atau beberapa *entity*, diberi nama dengan kata benda.



Gambar 2.8 Contoh Entity Relationship Diagram

2.3.5 DFD (Data Flow Diagram)

Data Flow Diagram (DFD –DAD/Diagram Alir Data) memperlihatkan hubungan fungsional dari nilai yang dihitung oleh sistem, termasuk nilai masukan, nilai keluaran, serta tempat penyimpanan internal. DAD adalah gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam objek kemudian melewati proses yang mentransformasinya ke tujuan yang lain, yang ada pada objek lain. DAD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analysis and design*).



Gambar 2.9 Contoh Data Flow Diagram

2.3.6 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP *Hypertext Preprocessor* adalah *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan pada dokumen HTML. merupakan *script* untuk pemrograman berbasis *web server-side*. Dengan menggunakan PHP maka maintenance suatu situs *web* menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan script PHP.

2.3.7 MySQL

MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi *client-server daemon* MySQL di sisi *server* berbagai macam program serta library yang berjalan di sisi client. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses database server.

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan SQL database manajemen sistem (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan.

2.3.8 XAMPP (Explorer Apache MySQL PHP MyAdmin)

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari program MySQL database, Apache HTTP *Server*, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), *Apache*, MySQL, PHP dan *Perl*. Program ini tersedia di bawah GNU *General Public License* dan bebas, adalah mudah untuk menggunakan *web server* yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. Jika ingin mendapatkan xampp dapat mengunggah langsung dari situs resminya

- **htdocs** adalah folder di mana Anda meletakkan file yang akan dijalankan, seperti file PHP, HTML dan script lainnya.
- **phpMyAdmin** adalah bagian untuk mengelola *database* MySQL yang dikomputer.
- Untuk membukanya, buka *browser* dan ketik alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, halaman phpMyAdmin akan muncul.
- **Control Panel** yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti *stop service* (berhenti), atau mulai (mulai).

2.3.9 Web

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan *WEB* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi kecil atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Adapun cara kerja *web* adalah sebagai berikut:

- a. Informasi *web* disimpan dalam dokumen dalam bentuk halaman-halaman *web* atau *web page*.
- b. Halaman *web* tersebut disimpan dalam *server web* komputer.
- c. Sementara dipihak pemakai ada komputer yang bertindak sebagai komputer klien dimana ditempatkan program untuk membaca halaman *web* yang ada di *server web (browser)*.
- d. Browser membaca halaman *web* yang ada di *server web*.

2.3.10 Pengujian Fungsionalitas

Pada jenis pengujian ini, perangkat lunak diuji untuk persyaratan fungsional. Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan. Walaupun pengujian fungsional sudah sering dilakukan di bagian akhir dari siklus pengembangan, masing-masing komponen dan proses dapat diuji pada awal pengembangan, bahkan sebelum sistem berfungsi, pengujian ini sudah dapat dilakukan pada seluruh sistem. Pengujian fungsional meliputi seberapa baik sistem melaksanakan fungsinya, termasuk perintah-perintah pengguna, manipulasi data, pencarian dan proses bisnis, pengguna layar, dan

integrasi. Pengujian fungsional juga meliputi permukaan yang jelas dari jenis fungsi-fungsi, serta operasi *back-end* (seperti, keamanan dan bagaimana meningkatkan sistem).

2.3.11 Pengujian *BlackBox*

Konsep *blackbox* digunakan untuk merepresentasikan sistem yang cara kerja di dalamnya tidak tersedia untuk diinspeksi. Di dalam *blackbox*, item-item yang diuji dianggap “gelap” karena logikanya tidak diketahui, yang diketahui hanya apa yang masuk dan apa yang keluar dari *blackbox*.

Pada pengujian *blackbox*, kasus-kasus pengujian berdasarkan pada spesifikasi sistem. Rencana pengujian dapat dimulai sedini mungkin di proses pengembangan perangkat lunak. Teknik pengujian konvensional yang termasuk pengujian “*blackbox*” adalah sebagai berikut.

1. *Graph-based testing*.
2. *Equivalence partitioning*.
3. *Comparison testing*.
4. *Orthogonal array testing*.

Pada pengujian *blackbox*, kita mencoba beragam masukan dan memeriksa keluaran yang dihasilkan. Kita dapat mempelajari apa yang dilakukan kotak, tapi tidak mengetahui sama sekali mengenai cara konversi dilakukan. Teknik pengujian *blackbox* juga dapat digunakan untuk pengujian berbasis skenario, dimana isi dalam sistem mungkin tidak tersedia untuk diinspeksi tapi masukan dan keluaran yang didefinisikan dengan *use case* dan informasi analisis yang lain.

2.3.12 Klasifikasi Black Box Testing

Klasifikasi *black box testing* mencakup beberapa pengujian, yaitu:

1. Pengujian fungsional

Pada jenis pengujian ini perangkat lunak diuji untuk persyaratan fungsional. Pengujian dilakukan dalam bentuk tertulis untuk memeriksa apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan. Walaupun pengujian fungsional sudah sering dilakukan di bagian akhir dari siklus pengembangan, masing-masing komponen dan proses dapat diuji pada awal pengembangan, bahkan sebelum sistem berfungsi, pengujian ini sudah dapat dilakukan pada

seluruh sistem. Pengujian fungsional meliputi seberapa baik sistem melaksanakan fungsinya, termasuk perintah-perintah penggunaan, manipulasi data, pencarian dan proses bisnis, pengguna layar dan integrasi. Pengujian fungsional juga meliputi permukaan yang jelas dari jenis fungsi-fungsi, serta operasi *backend* (seperti keamanan dan bagaimana meningkatkan sistem).

2. Penerimaan pengguna (*user acceptance*)

Pada jenis pengujian ini perangkat lunak akan diserahkan kepada pengguna untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan. Pada pengembangan perangkat lunak, *user acceptance testing* (UAT), juga disebut pengujian *beta* (*beta testing*), pengujian aplikasi (*application testing*) dan pengujian pengguna akhir (*end user testing*) adalah tahapan pengembangan perangkat lunak ketika perangkat lunak diuji pada dunia nyata yang dimaksudkan oleh pengguna. UAT dapat dilakukan dengan *in-house testing* dengan membayar relawan atau subjek pengujian menggunakan perangkat lunak atau biasanya mendistribusikan perangkat lunak secara luas dengan melakukan pengujian versi yang tersedia secara gratis untuk diunduh melalui web. Pengalaman awal pengguna akan diteruskan kembali kepada para pengembang yang membuat perubahan sebelum akhirnya melepaskan perangkat lunak komersial.

3. Pengujian alfa (*alpha testing*)

Pada jenis pengujian ini pengguna akan diundang ke pusat pengembangan. Pengguna akan menggunakan aplikasi dan pengembang mencatat setiap masukan atau tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Semua jenis perilaku yang tidak normal dari sistem dicatat dan dikoreksi oleh para pengembang.

4. Pengujian beta (*beta testing*)

Pada jenis pengujian ini perangkat lunak didistribusikan sebagai sebuah versi beta dengan pengguna yang menguji aplikasi di situs mereka. Pengecualian atau cacat yang terjadi akan dilaporkan kepada pengembang. Pengujian beta dilakukan setelah pengujian alfa. Versi perangkat lunak yang

dikenal dengan sebutan versi beta dirilis untuk pengguna yang terbatas di luar perusahaan. Perangkat lunak dilepaskan ke kelompok masyarakat agar dapat memastikan bahwa perangkat lunak tersebut memiliki beberapa kesalahan atau bug.

2.3.13 Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT)

Aplikasi yang baru dibangun harus diuji kesesuaian dan keandalannya melalui uji UAT (*user acceptance test*) sebagai syarat bahwa aplikasi tersebut telah dapat diterima oleh *user* / pemakai. Dapat dikatakan UAT sebagai uji menemukan cacat (*defect*) baru yang tidak ditemukan oleh pengembang. Pengujian melalui UAT ini tidak dapat dilakukan pada aplikasi umum yang sudah jadi seperti aplikasi window (word, excel, disb).

Proses pengujian aplikasi baru melibatkan calon *user*, termasuk auditor, bukan diikuti pengembang. Diharapkan temuan cacat baru ditemukan dan banyak, agar pengembang tidak susah-susah mencari kekurangan aplikasi baru tersebut. Temuan *user* baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif dikumpulkan sebagai masukan berharga bagi pengembang. Bahkan *user* yang dapat memberikan masukan paling banyak, mendapatkan *reward* atau hadiah dari uji UAT ini.

Ingat, bahwa kesuksesan aplikasi yang dibangun tergantung dari keberhasilan uji UAT. Setelah lolos dari uji UAT, *project* dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya, seperti pengujian SOM (*system operation manual*) atau training bagi pemakai sebelum siap diimplementasikan.

Tujuan dari *user acceptance test* adalah untuk mengkonfirmasi bahwa sistem yang sedang dalam pengujian dapat memenuhi kebutuhan bisnis untuk memberikan keyakinan bahwa sistem yang diuji bekerja dengan benar dan dapat digunakan sebelum diberikan secara resmi kepada pengguna akhir. Pengujian pengguna akhir dilakukan oleh satu atau lebih perwakilan pengguna dengan bantuan dari tim penguji. Pengujian penerimaan pengguna akhir harus menggunakan pendekatan *blackbox*.