Visi Perusahaan yaitu menjadi perusahaan penyedia *fashion* yang terdepan dalam kepuasan pelanggan untuk melayani pasar Indonesia dan dunia.

Misi Perusahaan yaitu memproduksi, memasok dan menjual langsung produk *fashion* kepada pasar sasaran untuk kepuasan pelanggan, pemilik, karyawan dengan memperhatikan lingkungan dan peraturan pemerintah

Sampai akhir tahun 2005 Three Second telah membuka toko-toko yang tersebar di beberapa kota yaitu Bandung Super Mal (BSM), Bandung Indah Plaza (BIP), Mal Kelapa Gading Jakarta, Mal Ciputra Jakarta, Plaza Blok M Jakarta, Karawaci Mal, Java Mal Semarang, Surabaya Plaza, Pakuwon Mal serta *departement store* terkemuka di Indonesia.

2.1.1 LOGO INSTANSI

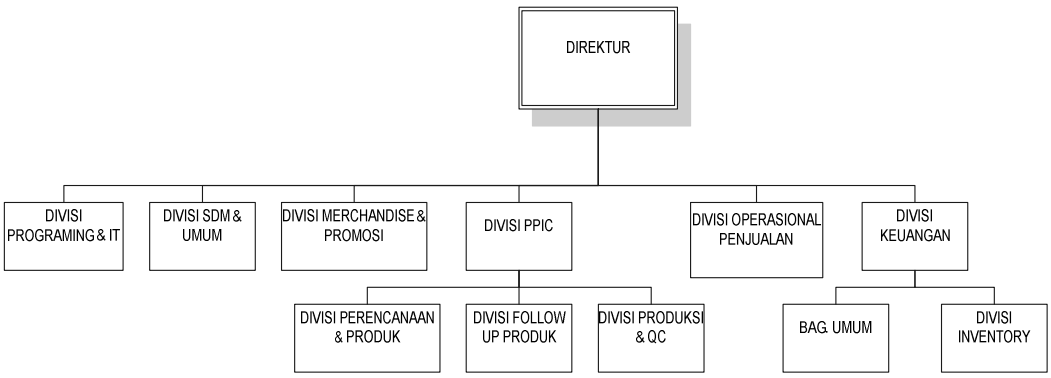


Gambar 2.1 Logo Perusahaan

2.1.2 STRUKTUR ORGANISASI DAN JOB DESCRIPTION

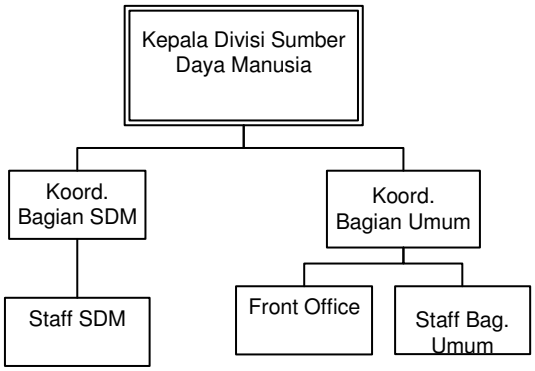
CV. Biensi Fesyenindo telah menetapkan struktur organisasi yang menunjukkan dengan jelas mengenai pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab masing-masing bagian. Setiap bagian melaksanakan kegiatan operasinya sesuai dengan fungsinya masing-masing. Pelimpahan wewenang berlangsung secara vertikal dari direktur ke kepala-kepala Bagian dibawahnya.

Struktur organisasi yang ditetapkan oleh perusahaan tergolong struktur organisasi garis dan staff yang merupakan gabungan dari sistem organisasi dan fungsional dengan menambahkan unsur staff ke organisasi. Dengan struktur yang jelas, maka organisasi akan dapat mengalokasikan sumber daya yang dimilikinya untuk mencapai tujuan perusahaan serta memudahkan pertanggung jawaban organisasi dalam mencapai tujuan. Adapun Struktur Organisasi CV. Biensi Fesyenindo dapat dilihat pada gambar.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

Ada pun gambar Struktur Organisasi untuk Divisi Sumber Daya Manusia itu sendiri dapat di lihat pada gambar



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Divisi Sumber Daya Manusia

Selain harus adanya struktur organisasi yang jelas, hal lain yang mendukung mekanisme atau sistem kerja yang baik adalah dengan adanya uraian tugas yang jelas. Berikut ini adalah penjelasan secara garis besar mengenai job description dari bagian-bagian yang terkait dalam kegiatan personalia di CV Bi-ensi Fesyenindo :

1. Direktur

Mempunyai tugas dan wewenang :

a. Mengelola dan bertanggung jawab atas aktivitas yang dilaksanakan oleh perusahaan secara keseluruhan
b. Merumuskan tujuan perusahaan dan menetapkan garis besar kebijaksanaan perusahaan
c. Memimpin dan mengurus perusahaan sesuai dengan maksud dan tujuan perusahaan dan senantiasa berusaha meningkatkan efisiensi dan efektivitas perusahaan.

2. Kepala Divisi Sumber Daya Manusia

Mempunyai tugas dan wewenang :

a. Merencanakan, mengkoordinir dan mengawasi pekerjaan yang meliputi kegiatan-kegiatan umum, humas, masalah perjanjian dan lain-lain yang berkaitan dengan Departemen Umum.
b. Mempelajari kebijakan yang ada dan yang telah berjalan untuk mempelajari kemungkinan penyempurnaan kebijakan yang ditetapkan.
c. Mewakili Direktur dalam menyelenggarakan hubungan ke luar terutama dalam persoalan yang berhubungan dengan kegiatan di bidang umum.

3. Payroll

Mempunyai tugas dan tanggung jawab :

a. Memeriksa, mencatat (input), menghitung absensi karyawan, mutasi karyawan, jam lembur karyawan, insentif karyawan, subsidi, hasil kerja, dokumen pendukung absensi dan lain-lain.
b. Menghitung dan membuat laporan penggajian karyawan.
c. Menyimpan dan memelihara data-data karyawan (employee action dan lain-lain)
d. Melakukan koordinasi dan komunikasi internal dan eksternal.
e. Update data karyawan (golongan, pangkat dan lain-lain).
f. Memeriksa, menyusun potongan, struk gaji dan lain-lain.

4. Koordinator Bagian Sumber Daya Manusia

Mempunyai tugas :

a. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berkaitan dengan karyawan.

b. Bertanggung jawab untuk menyelenggarakan catatan waktu hadir setiap karyawan atau laporan absensi karyawan.

c. Bertanggung jawab untuk mencari karyawan baru, menyeleksi calon pegawai baru, memutuskan penempatan karyawan baru, dan menentukan mutasi dan pemberhentian karyawan.

5. Kepala Divisi Keuangan

Mempunyai tugas :

a. Bertanggung jawab atas kegiatan keuangan perusahaan

b. Membuat cek atau giro untuk keperluan pembayaran

c. Melakukan pengecekan atas faktur pembelian yang akan dibayar

d. Melakukan penerimaan kas

e. Membantu dan mengambil keputusan dengan analisa budget, neraca dan laporan Laba/Rugi untuk memberikan analisa posisi keuangan.

2.2 LANDASAN TEORI

Adapun beberapa landasan teori yang dipakai dalam penyusunan Laporan Analisis dan Perancangan Aplikasi Sistem Merit diantaranya:

2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Banyak para ahli yang mengemukakan definisi sistem. Ada dua kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem yang pertama pendekatan yang menekankan pada prosedur sistem dan yang kedua pendekatan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan yang menekankan pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai berikut :

“Suatu sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. “

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, diantaranya :

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk sustu kesatuan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem yang berpengaruh terhadap operasi sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah data ataupun energi yang dimasukkan ke dalam sistem baik berupa masukan perawatan maupun sinyal.

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari data atau energi yang diolah.

g. Pengolahan Sistem

Pengolah akan mengubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan-bahan baku menjadi keluaran berupa barang jadi.

h. Sasaran dan Tinjauan (*Objectives and Goal*)

Suatu sistem harus mempunyai sasaran tertentu yang harus dicapai. Sasaran ini dijadikan sebagai tolak ukur baik tidaknya sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila sasaranya tercapai.

2.1.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi sangat penting di dalam suatu organisasi. Suatu sistem yang kurang mendapatkan informasi akan menjadi luruh, kerdil dan akhirnya berakhir. Informasi sangat penting artinya bagi suatu sistem sehingga dapat didefinisikan sebagai berikut :

" Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) digunakan untuk pengambilan keputusan."

Jadi dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi merupakan kumpulan prosedur yang saling berhubungan dalam suatu jaringan kerja yang bergerak besama-sama sehingga menghasilkan suatu informasi yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan.

Kualitas Informasi

Suatu informasi dikatakan berkualitas apabila informasi itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. Akurat, informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak keluar jalur yang diharapkan tetapi sebaliknya mencerminkan maksud dan tujuannya.
2. Tepat waktu, informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan.
3. Relevan, informasi tersebut empunyai manfaat bagi pemakainya.

2.1.4 Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya, suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi hal ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

2.1.5 Komponen Sistem Informasi

Berikut ini adalah beberapa komponen penyusun sistem informasi.

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di dasar data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

   Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem keseluruhan.

5. Blok Basis Data

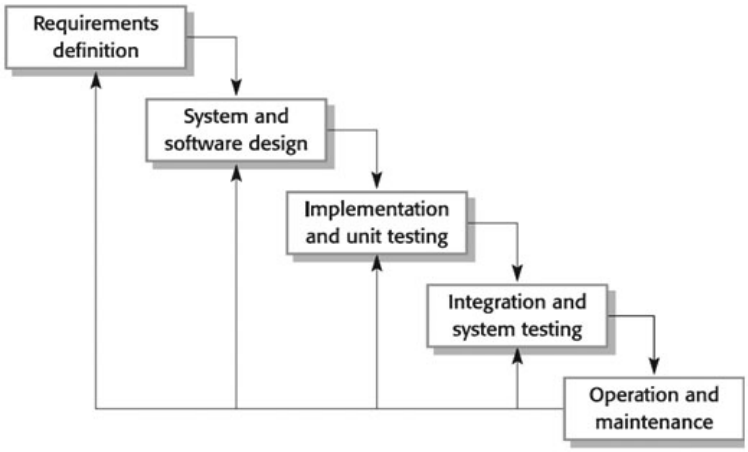
   Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management System*)

6. Blok Kendali

   Beberapa pengendali perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung diatasi.

2.1.6 Konsep Pemodelan Waterfall

Waterfall model merupakan model lama namun sangat beralasan digunakan ketika kebutuhan dari sistem telah dipahami dengan baik. Gambaran dari konsep pemodelan waterfall dapat dilihat pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Pemodelan *Waterfall*

1. ***Requirements analysis and definition*:** Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.
2. ***System and software design*:** Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
3. ***Implementation and unit testing*:** desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. ***Integration and system testing*:** Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).
5. ***Operation and maintenance*:** mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

Kekurangan yang utama dari model ini adalah kesulitan dalam mengakomodasi perubahan setelah proses dijalani. Fase sebelumnya harus lengkap dan selesaisebelum mengerjakan fase berikutnya.

Masalah dengan *waterfall* :

1. Perubahan sulit dilakukan karena sifatnya yang kaku.
2. Karena sifat kakunya, model ini cocok ketika kebutuhan dikumpulkan secaralengkap sehingga perubahan bisa ditekan sekecil mungkin. Tapi pada kenyataannya jarang sekali konsumen/pengguna yang bisa memberikan kebutuhan secara lengkap, perubahan kebutuhan adalah sesuatu yang wajar terjadi.

2.1.7 Konsep Basis Data

Basis data terdiri dari dua kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai , markas atau gudang, tempat bersarang / berkumpul, sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai), peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, symbol, teks, gambar.

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk

menghasilkan informasi yang dapat digunakan untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali.

Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang :

a. Himpunan kelompok data (arsip) yang salng berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
b. Kumpulan data yang saling behubungan yang disimpan secara sedemikian rupa dan tanpa pengulangan yang tidak perlu untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
c. Kumpulan file/ arsip/ tabel yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Untuk mempermudah pengelolaan databese, digunakan *Database Management System* (DBMS) yang merupakan proses pengelolaan data dan data program bersifat independent. DBMS merupakan software yang tugas utamanya membantu, meng-update,dan menyajikan informasi yang ada dalam database.

Beberapa fungsi DBMS, yaitu :

1. Menyediakan layanan penyimpanan, meng-*update* dan mengakses database
2. Menyediakan mekanisme untuk pengendalian proses *concurrent*, *integrity* dan *security* untuk suatu database
3. Menyediakan mekanisme untuk mengakses karakteristik suatu database (cara interprestasi dan deskripsi lainnya).

Kekurangan:

1. Sistem lebih rumit, jadi memerlukan tenaga ahli dalam disain, program dan implementasi

2. Bila ada akses yang tidak benar, kerusakan dapat terjadi
3. Lebih mahal
4. Karena semua data di tempat terpusat, kerusakan softwaredan hardware dapat terjadi
5. Proses pemeliharaan dapat memakan waktu karena ukurannya yang besar
6. Proses back up data memakan waktu

2.1.8 DFD (*Data Flow Diagram*)

"*Data Flow Diagram* adalah sebuah teknis grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak dari input menjadi output. "

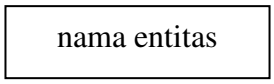
DFD dapat digunakan untuk menyajikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada setiap abstraksi. DFD dapat dipartisi ke dalam tingkat-tingkat yang merepresentasikan aliran informasi yang bertambah dan fungsi ideal.

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. Selain itu, DFD juga cukup popular sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur.

Notasi dasar digunakan dalam DFD :

1. *External Entity*/ Entitas Luar (kesatuan luar)

   External Entity yaitu sebuah elemen sistem (misalnya perangkat keras, seseorang, program yang lain) atau sistem yang lain yang menghasilkan informasi bagi transformsi oleh perangkat lunak atau menerima informasi yang dihasilkan oleh perangkat lunak.



Gambar 2.6 Entitas luar

2. *Data Flow* (arus data)

   Arus data merupakan data yang menjadi input atau output ke atau dari proses. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*).



nama arus data

Gambar 2.7 Arus data

3. *Process* (proses)

   Proses merupakan kegiatan transfer informasi (fungsi) yang diaplikasikan ke data *store* (atau kontrol) dan mengubahnya dengan berbagai macam cara.



Gambar 2.8 Proses

4. *Data Store* (simpanan data)

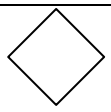
   Data store merupakan penyimpanan data yang ditunjukan (file/ database) untuk penggunaan selanjutnya. Simpanan data di DFD di simbolkan dengan sepasang garis horizontal.

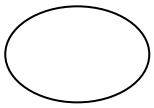
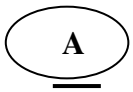
Gambar 2.9 Data Store

2.1.9 ERD (*Entity Relational Diagram*)

Entity Relational Diagram adalah suatu model jaringan yang menjelaskan penyimpanan data pada abstraksi level tinggi. Karena ERD memodelkan struktur data dan hubungan antar data, maka pengujian model dengan ERD dilakukan dengan tanpa mengabaikan proses yang dilakukan, komponen yang penting dalam pembuatan ERD adalah :

Tabel 2.1 Komponen – komponen ERD

No.	Simbol	Keterangan
1		**Entity/Tipe Objek** merupakan sekumpulan objek dunia nyata yang masing – masing mempunyai karakteristik sebagai berikut : 1. Memiliki identitas yang unik 2. Mempunyai peranan dalam sistem, sehingga sistem tidak dapat bekerja tanpa mengakses anggotanya 3. Dapat dilukiskan oleh satu atau lebih elemen
2		**Relationship (keterhubungan)** menggambarkan hubungan antara objek – objek dalam ERD

3		**Atribut** merupakan fungsi pemetaan dari entity ke domain
4		**Primary Key** merupakan kandidat key yang dipilih untuk membedakan setiap entity dengan entity lain dalam entity set

2.1.10 Kamus Data

Kamus data merupakan sebuah daftar yang terorganisasi dari elemen data yang berhubungan dengan sistem, dengan definisi yang tegar dan teliti sehingga pemakai dan analis sistem akan memiliki pemahaman yang umum mengenai input, output, komponen penyimpanan, dan bahkan kalkulasi inter-mediate.

Kamus data terdiri dari dua macam, yaitu kamus data komposit dan kamus data elementer. Sebagian besar kamus data berisi informasi sebagai berikut:

1. *Name* – nama sebenarnya dari data atau item kontrol, penyimpanan data atau entitas eksternal.
2. Alias – nama lain yang digunakan untuk entri pertama.
3. *Where-used/how-used* – suatu daftar dari proses yang menggunakan data atau item kontrol dan bagaimana dia digunakan (misalnya, input ke proses, output dari proses, sebagai suatu penyimpanan, sebagi suatu entitas eksternal).
4. *Content description* – suatu notasi untuk merepresentasikan isi.
5. *Supplementary information* – informasi lain mengenai tipe data, harga perset (bila diketahui), batasan, dll.

2.1.11 Spesifikasi Proses

Spesifikasi proses (PSPEC) digunakan untuk menggambarkan semua proses model aliran yang nampak pada tingkat akhir penyaringan. Kandungan dari spesifikasi proses dapat termasuk teks naratif, gambaran bahasa desain program / *programme design language* (PDL) dari algoritma proses, persamaan matematika, tabel, diagram, atau bagan. Dengan memberikan sebuah PSPEC, berarti perekayasa perangkat lunak menciptakan sebuah spesifikasi mini yang dapat berfungsi sebagai sebuah langkah pertama dalam kreasi spesifikasi persyaratan perangkat lunak dan sebagai penuntun bagi desain komponen program yang akan mengimplementasikan program.