SISTEM INFORMASI JASA MAKLOON TOPI PADA CV. OCHIKAWA

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada

Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Sarjana)

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Gustianto Berlian

10512956



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2016

ABSTRACT

The information system of cap makloon service is an aid for companies moving in cap production field especially in CV. Ochikawa, where the system is functioned as a tool to help, simplify and know various information about production. Data processing system of CV. Ochikawa has some problem such as the loss of data, inaccuracy of data, caused by the manual system. With this research, through the analysis stage to the implementation stage, we hope the problem can be minimized and solved. Where the presence of this system the party associated with the production of CV. Ochikawa can be helped and the performance of the company is improved.

In this research, the author uses descriptive research method, where is the way of collecting information regarding the problems happen in particular object such as company owner, manager or checking the condition directly in the field. The system development method used is prototype development. Moreover, the application used is developed with MySQL for the database and Adobe Dreamweaver as a helper program to develop the information system.

The aim of the application is to facilitate the account of input and output data for a production and also to minimize the problem that often occurs in data processing especially for cap production.

Keywords: Information System, Makloon Service, Production.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada era tekonologi saat ini persaingan bisnis di suatu perusahaan untuk terus mengembangkan dan meningkatkan kinerja seiring dengan perkembangan ilmu teknologi, munculnya hal ini menjadi salah satu tantangan bagi perusahaan untuk menjalankan bisnis secara berkelanjutan. Persaingan bisnis semakin ketat membuat perusahaan-perusahaan yang ada berlomba-lomba untuk memajukan persaingan bisnis. Persaingan bisnis tidak hanya dialami oleh perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan melainkan juga dialami oleh perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa baik prusahaan berskala kecil, menengah hingga atas Dalam mencapai keberhasilan dan kesuksesan. Perusahaan tidak terlepas dari peran sumber daya manusia dan ilmu teknologi yang berfungsi untuk meningkatkan kinerja dalam suatu perusahaan.

CV. Ochikawa merupakan salah satu perusahaan yang bererak di bidang jasa pembuatan topi Dalam hal ini, sumber daya dimiliki oleh perusahaan tidak hanya berupa karyawan maupun ilmu teknologi, namun proses pengolahan data produksi di perusahaan ini maih dilakukan manual pada era globalisasi sekarang ini hal tersebut menjadi tidak efektif dan efisien jika terus diterapkan.

Objek penelitian adalah hal yang dijadikan sasaran untuk diteliti, atau diperhatikan. Objek penelitian pada penelitian ini adalah sistem informasi tata kelola produksi topi di CV. Ochikawa yang bergerak di bidang jasa pembuatan topi.

Dalam suatu produksi dimana di dalamnya terdapat suatu proses, proses ini dimulai dari bahan untuk pembuatan topi dimana proses ini berkaitan dengan keluar bahan, masuk bahan, dan stok gudang. Lalu pemotongan bahan menjadi beberapa bagian yang potongan tersebut akan dilanjutkan ke produksi, dimana potongan tersebut melalui produksi. Selanjutnya masuk ke dalam *finishing* dimana di proses ini penyimpanan stok barang jadi, lalu pengemasan dan selanjutnya akan dilanjutkan ke pengiriman. Bedasarkan proses di atas hal yang perlu di perhatikan adalah data pada produksi, untuk itu diperlukanlah sistem informasi tata kelola produksi. Proses produksi menjadi kegiatan rutinitas pada perusahaan CV.- Ochikawa, namun pada saat proses produksi yang berkaitan dengan data produksi masih manual atau belum terkomputerisasi. Pada era tekonologi berbasis komputer saat ini dirasa sangat kurang jika tidak adanya teknologi komputerisasi yang diterapkan di perusahaan dengan kondisi data yang tidak terkendali.

Pada dasarnya hal yang sering timbul masalah diperusahaan ini seperti pencatatan data secara manual dan penghitungan stok bahan, dan barang jadi yang tidak sesuai, akibatnya banyak data yang hilang dengan keadaan yang sesungguhnya akan tidak akurat, misal pada saat bahan masuk ke gudang ketika dicatat dan setelah itu tidak ada perhitungan kembali di stok bahan gudang apakah bertambah atau berkurang. Yang selanjutnya pada saat pencatatan keluar bahan dan barang jadi pada kondisi tersebut surat beserta barang yang keluar terkadang tidak tercatat dan tidak terhitung di stok barang. Selanjutnya pada saat pengiriman yang hanya dibuatkan surat jalannya, namun yang sangat dikhawatirkan adalah ketika barang pengiriman tidak terdata dengan baik karena selain mendata bahan masuk maupun keluar, mendata barang yang telah jadi pun sangat dibutuhkan agar barang yang telah dikirim bisa tertata dengan baik.

Pada masalah yang terjadi di CV. Ochikawa ini maka penulis mengambil suatu penerapan berupa pemecahan masalah yang terjadi di perusahaan tersebut dengan judul "SISTEM INFORMASI JASA MAKLOON TOPI PADA CV. OCHIKAWA".

1.2 Identifikasi masalah

1. Dalam suatu pencatatan data masuk barang dari produksi dan dan barang ke produksi hanya menggunakan pencatatan manual dan data selalu tidak akurat dengan keadaan sebenarnya.
2. Dalam suatu penyimpanan data stok barang, dimulai dari jenis barang mentah hingga barang yang telah diproduksi hanya menggunakan pencatatan manual.
3. Dalam pengiriman barang yang telah jadi hanya menggunakan pencatatan manual.

1.3 Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan akan dijelaskan di bawah ini.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem tata kelola barang di perusahaan CV. Ochikawa agar lebih efektif dan efisien dalam kegiatan pelaksanaan produksi di perusahaan ini.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kekurangan sistem yang berjalan pada di CV. Ochikawa dan selanjutnya mencari solusi dari masalah yang terjadi
2. Untuk melakukan perancangan dan pembuatan sistem yang bertujuan untuk mengatasi masalah yang terdapat di CV. Ochikawa.
3. Untuk pengujian sistem yang telah dibuat di CV. Ochikawa.
4. Penerapan sistem yang telah dibuat yang telah berupa program untuk berlansungnya kegiatan produksi di CV. Ochikawa.

1.4. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menganalisis sistem produksi yang sedang beejalan di CV. Ochikawa.
2. Bagaimana perancangan dan pembuatan sistem produksi yang terkomputerisasi dan terintegrasi.
3. Bagaimana pengujian sistem produksi di CV. Ochikawa yang terkoputerisasi.
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem produksi yang terkomputerisasi.

1.5. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian memiliki beberapa bagian yaitu kegunaan akademis dan praktik

1.5.1. Kegunaan Akademis

Untuk kegunaan penelitian dalam akademis ada beberapa kegunaan atau fungsi bagi pihak – pihak yang terkait diantaranya :

1. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan
   Adanya penelitian ini yang telah disusun oleh penulis diharapkan menjadi salah satu pengembangan suatu ilmu pengetahuan di bidang sistem informasi, dimana selanjutnya pengetahuan ini dikaji untuk mendapatkan suatu ilmu pengetahuan dimulai dari pengkajian hingga pengembangan suatu ilmu pengetahuan yang baru.
2. Bagi Peneliti
   Adanya penelitian ini diharapkan bagi penulis, untuk menambah suatu wawasan dalam sistem informasi baik dari sisi teori ataupun praktek,yang akan berguna untuk dimasa yang akan datang, khususnya di dalam dunia industri produksi.

3. Bagi peneliti lain

   Adanya penelitian ini, yang diharapkan oleh adalah menjadi suatu referensi atau bahan penelitian yang selanjutnya akan digunakan dan dikembangkan terutama di dunia produksi.

1.5.2. Kegunaan Praktis

Dalam kegunaan praktis dari suatu penelitian ini akan memberikan dampak positif bagi pihak yang terkait, adapun pihak-pihak yang terkait akan dijelaskan di bawah ini :

1. Owner

   Memberikan kemudahan dalam mengelola produksi,dimana dalam suatu produksi membutuhkan informasi berupa data-data baik yang dikelola saat ini hingga data-data yang telah di arsipkan di database.

2. Bagi user divisi

   Dalam kegunaan praktis keuntungan sangat didapat oleh user divisi, dengan adanya sistem ini dimana akan memberi suatu kemudahan pada pendataan input maupun output pada saat produksi dimulai dari awal barang masuk berupa bahan hingga barang yang telah siap dikirim.

1.6. Batasan Masalah

Dalam melakukan penelitian ini penulis membatasi beberapa masalah karena agar sistem yang digunakan searah dengan konsep yang di buat adapun batasannya yaitu:

1. Sistem ini diperuntukan hanya untuk perusahaan di bidang jasa pembuatan garment topi atau disebut makloon.
2. Aplikasi hanya melakukan tata kelola produksi dimulai dari pencatatan barang pencarian dan stok barang.
3. Sistem yang dibuat hanya mencangkup produksi dimana tidak adanya transaksi penjualan.
4. Sistem ini dibuat untuk mengelola input dan output data di CV. Ochikawa.
5. Aplikasi ini hanya menerima 1 working order per buyer.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Sistem

Adapun Pengertian sistem adalah sebagai berikut: sistem adalah sekumpulan element yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jiak dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan mamfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Sebagai contoh, raket dan pemukul bola kasti (masing-masing sebagai elemen) tidak bisa membenttuk sebuah sistem, karena tidak ada sistem permainan olahraga yang memadukan kedua peralatan tersebut. [1]

2.2. Sistem Informasi Produksi

1. Sistem Informasi

   Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik. [2]

2. Produksi

   Organisasi industri merupakan salah satu mata rantai dari sistem perekonomian, karena ia memproduksi dan mendistribusikan produk (barang/jasa). Produksi merupakan fungsi pokok dalam setiap organisasi, yang mencakup aktivitas yang bertanggung jawab untuk menciptakan nilai tambah produk yang merupakan output dari setiap organisasi itu. Produksi adalah bidang yang terus berkembang selaras dengan berkembangnya teknologi, dimana produksi memiliki suatu jalinan hubungan timbal balik (dua arah) yang sangat erat dengan teknologi. Produksi dan teknologi saling membutuhkan. Kebutuhan produksi untuk beroperasi dengan biayayang lebih rendah, meningkatkan kualitas dan produktivitas dan menciptakan produk baru telah menjadi kekuatan yang mendorong teknologi untuk melakukan berbagai terobosan dan penemuan baru. Produksi dalam sebuah oranisasi pabrik merupakan inti yang paling dalam, spesifik serta berbeda dengan bidang fungsional lain seperti: keuangan, personalia, dll.

   Sistem produksi merupakan sistem integral yang mempunyai komponen struktural dan fingsional. Dalam sistem produksi modern terjadi suatu proses transformasi nilai tambah yang mengubah input menjadi output yang dapat dijual dengan harga kompotetif di pasar. [4]

3. **Sistem Informasi Manajemen Produksi**

   Berdasarkan dua definisi di atas, maka dari itu penulis mengambil sebuah kesimpulan bahwa: Sistem informasi produksi merupakan sistem yang digunakan untuk membantu jalannya proses produksi, mencangkup seluruh alur kegiatan produksi dimulai dari input dan melewati suatu proses hingga output dari suatu barang atau jasa. Adapun tujuannya sebagai berikut :

   a. Mengontrol dan memonitor arus data-data produksi sehingga menjadi lebih efisien
   b. Meningkatkan kontrol keakuratan data pada produksi.
   c. Mengurangi biaya dari penggunaan yang berlebih.

2.3. PHP

PHP singkatan dari PHP : Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintergrasi dengan HTML dan berada pada server (server side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunkan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halama itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/uptodate. Semua script PHP dieksekusi pada server di mana script tersebut dijalankan. [7]

2.4. Localhost

Localhost adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membangun server didalam komputer anda, sehingga dapat melakukan aktifitas pengembangan website (web development) di komputer setelah hasil dari pengembangan website tersebut benar-benar sempurna, baru kemudian di upload ke server. [5]

2.5. Xampp

XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalnkan web berbasis PHP menggunakan pengolah data MYSQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai server web pada komputer anda. [6]

2.6. dreamweaver

Dreamweaver adalah salah satu editor web yang banyak digunakan oleh para programer. Software ini semula dibangun oleh macromedia, tetapi belakangan ini diakuisisi oleh adobe. [3]

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi pada perusahaan di CV. OCHIKAWA berada di **Gambar 3.1**

3.2. Deskripsi Tugas

1. *Owner Office*: Komite ini bertanggung jawab terhadap seluruh aktivitas yang berhubungan dengan masalah Keuangan (*finance*), *management* di *office*, pemasaran produk dan mencari pembeli (*buyer*).
2. *Owner* lapangan: Komite ini bertanggung jawab terhadap seluruh aktifitas yang berhubungan dengan praktisi di lapangan memantau secara keseluruhan dimana produksi sedang berjalan.
3. *Purchasing*: Komite ini bertanggung jawab membeli sesuai dengan kebutuhan *office* maupun lapangan, dan selanjutnya yaitu :
   a. Mendata pembelanjaan.
   b. Menghitung pengeluaran dana pembelian barang.
4. Kep .produksi: komite ini bertangung jawab mengatur dan melaksanakan sesuai perencanaan *owner* lapangan, dan sekaligus mengembangkan suatu yang berguna di produksi CV. Ochikawa.
5. *Admin*: Komite ini bertanggung jawab mengoperasikan data/ arus data produksi di mulai dari barang masuk sampai pengiriman,adapun tugasnya yaitu :
   a. Mencatat alur masuk dan keluar barang
   b. Menbuat surat jalan.
   c. Membuat serah terima barang ke divisi selanjutnya.
6. *Checker*: komite ini bertanggung jawab untuk mengatur dan memeriksa arus keluar dan masuk barang ke produksi, adapun tugasnya yaitu Memeriksa kondisi fisik pada barang masuk atau keluar,lebih khususnya memeriksa kuantitas.
7. Operator *cutting*: bertanggung jawab melaksanakan untuk memotong bahan dasar,adapun tugasnya secara terperinvi yaitu :
   a. Membuat cetakan topi.
   b. Membuat panel-panel dalam pembuatan topi secara keseluruhan.
8. Operator jahit: bertanggung jawab melaksanakan menjahit atau memadukan seluruh panel yang telah dipotong
9. Operator *finishing*: bertanggung jawab melaksanakan proses produksi tahap akhir, dimulai dari perbaikan hingga pengemasan, adapun tugas secara terperincinya yaitu :
   a. Pemasangan panel – panel tertentu pada topi
   b. Kontrol kualitas hasil produksi
   c. Mengatur stok gudang yang akan dipersiapkan untuk pengiriman.

d. Pengemasan atau persiapan untuk pengiriman.

10. Operator gudang: bertanggung jawab melaksanakan perintah dari owner lapangan untuk mengatur seluruh aktifitas gudang, adapun tugas secara terperinci yaitu :
    a. Mengatur alur keluar masuk gudang.
    b. Membuat list gudang.
    c. Membuat data stok gudang.
11. Kurir: bertanggung jawab mengirim barang, data,informasi ke tempat yang telah ditentukan.

3.3. Metode Penelitian

Dalam penulisan laporan penelitian ini, penulis menggunakan metode Kualitatif deskritif, yaitu dimana teknik proses penelitian berdasarkan pemahaman mencari dan mengumpulkan data yang gunanya untuk menjadi bahan penelitian,lalu di analisis dan menjadi suatu hasil penelitian yang selanjutnya menjadi suatu referensi bagi peneliti lain.

3.4. Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan suatu perencanaan penelitian, baik secara metode ataupun desain yang bertujuan agar peneltian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan terarah. Desain penelitian yaitu semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian. Pada tahap pertama penulis mendapatkan suatu pembahasan. Desain penelitian ini dimulai dari melaksanakan suatu perencanaan analisis dan pengkajian sampai dengan pengaplikasian dari suatu penelitian tersebut

3.5. Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yaitu suatu cara untuk mengumpulkan bahan dalam penelitian, sehingga penelitian bisa dikaji dan ditemukan pemecahannya. Dalam pengumpulan data akan dijelaskan di bawah ini.

3.5.1. Sumber Data Primer

1. Wawancara

   Wawancara yaitu metode pengumpulan data dengan cara mendapatkan suatu informasi langsung kepada objek yang ingin diwawancara seperti *owner,manager,*direksi atau orang yang memiliki peranan penting dalam menjalankan suatu perusahaan. Aktifitas yang dilakukan dalam wawancara adalah tanya jawab dengan mengajukan beberapa pertanyaan oleh pewawancara agar adanya suatu informasi dan keputusan untuk dibuatnya sistem informasi di CV.Ochikawa.

2. Observasi

   Observasi yaitu metode pengumpulan data dengan menyimak atau melihat langsung kondisi di lapangan dalam keadaan nyata, data yang amati berupa dokumen,atau kejadian yang sebenarnya kemudian dibuat dalam bentuk catatan yang berkaitan dengan masalah-masalah yang ada kaitannya dengan perusahaan tersebut, untuk lokasi obervasi langsung di lokasi di CV.Ochikawa.

3.5.2. Sumber Data Sekunder

Metode penelitian dengan sumber data sekunder yaitu metode pengumpulan data dengan data yang sudah tersedia di perusahaan. Data yang tersedia berupa data-data terdahulu dalam produksi seperti data stok gudang, data surat jalan, data pengiriman dan lainnya. Data-data yang telah didapat akan menjadi suatu bagian dalam proses pembuatan sistem informasi produksi, yang akhirnya akan memberikan hasil penelitian yang tepat terarah,sehingga hal-hal yang diperlukan untuk tete kelola

produksi seperti membuat dokumen, atau surat-surat tertentu oleh *user* dan *owner* atau pemilik bisa terpenuhi.

3.6. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menjelaskan tahapan-tahapan dalam proses perancangan sistem guna memecahkan masalah dalam penelitian sistem dan mengembangkan suatu penelitian dari awal agar mencapai suatu tujuan.

3.6.1. Metode Pendekatan Sistem

Dalam metode pendekatan sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis berorientasi objek. Dengan menggunakan analisis berorientasi objek akan berguna oleh peneliti dan menjadi suatu referensi untuk penelitian selanjutnya. Disamping itu, menggunakan analisis berorientasi objek yang diterapkan pada sistem informasi produksi di CV. Ochikawa sangat tepat karena di sistem produksi terdapat banyak objek misalnya berupa aktor dan prilaku aktor pada aktivitas produksi yang bisa di analisis satu per satu sesuai kebutuhannya.

3.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan sistem yang digunakan untuk membuat suatu perancangan sistem informasi produksi ini adalah metode *prototype*, adapun tahapan dan penjelasannya akan dijelaskan di bawah ini.

1. Hal pertama yang dilakukan dalam metode *prototype* ini adalah mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan oleh sistem, informasi didapatkan dalam membuat suatu sistem informasi produksi ini melalui observasi dan wawancara. Selain wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi agar menjadi bagian bahan penelitian ini, penulis mendapatkan informasi melalui analisis dokumen dan data yang terdahulu.
2. Pada tahap kedua melakukan analisis perancangan sistem yang baru, dimulai dari pembuatan sistem dan perancangan *interface*.
3. Pada tahap ketiga perancangan sistem informasi yang telah dikembangkan akan ubah menjadi algoritma bahasa pemograman atau coding yang hasilnya akan menjadi sistem yang akan berguna oleh pemakai atau *users.*
4. Pada tahap keempat yaitu melakukan ujicoba, *users* berhak memberikan saran bila adanya kesalahan atau kekurangan dalam sistem tersebut.
5. Pada tahap kelima hasil dari ujicoba selanjutnya sistem akan di maintenance dan diberi tambahan jika ada saran yang diberikan oleh *users.*

3.7. Alat Bantu Analisis Perancangan

Dalam analisis perancangan penulis menggunakan analisis berorientasi objek. Dengan digunakanya analisis ini,bertujuan untuk menjelaskan analisis sistem yang berjalan dan analisis sistem yang akan diusulkan berdasarkan karakteristik objek pada sistem, yang disebut UML (*unified modelling language).*Dalam UML terdiri dari suatu perancangan sistem berupa diagram berorientasi objek.Pada dasarnya UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunkan diagram dan teks-teks pendukung. Adapun diagram yang digunakan seperti *Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Object Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram.*

3.8. Analisis Sistem yang Berjalan

Dalam menganalisis suatu sistem, yang harus diketahui adalah sistem yang sedang berjalan dengan cara menganalisis sistem tersebut. Pada dasarnya analisis sistem yang sedang berjalan yaitu merupakan langkah awal untuk menganalisis sistem yang baru yang tujuannya untuk mengkoreksi serta mengevaluasi masalah yang terjadi di sistem

yang sedang berjalan, sehingga ditemukanlah sistem yang baru yang bisa digunakan dalam perusahaan khususnya sistem informasi produksi ini.Dalam menganalisis suatu sistem yang berjalan ada beberapa langkah yang harus dilakukan yaitu :

1. Temukan pokok masalah.
2. Buat alur sistem.
3. Evaluasi sistem yang berjalan.

Dengan melakukan beberapa langkah tersebut sistem yang akan diusulkan akan terwujud dengan mengevaluasi sistem yng sebelumnya. Untuk menjelaskan secara rinci sistem yang sedang berjalan akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya di bawah ini.

3.9. Analisis Prosedur Yang Berjalan

Dalam konteks sub bab ini menjelaskan analisis prosudur yang berjalan yang menceritakan tentang apa saja yang dilakukan oleh sistem sebelumnya. Dengan adanya ini peneliti bisa mengetahui apa yang diperlukan oleh *users* yang selanjutnya akan dibuat analisis sistem yang diusulkan.

1. Analisis prosedur kelola masuk barang
   Dalam prosedur ini *users*mengelola masuk barang. Hal yang dilakukan oleh *users* adalah memasukan data masuk barang yang berasal dari tuan toko atau *supplier* yang berkaitan dengan apa yang akan diproduksi seperti memasukan data bahan kain,memasukan komponen-komponen lainya yang berkaitan dengan produksi topi.
2. Analisis prosedur kelola keluar barang
   Dalam prosedur ini *users*mengelola keluar barang, hal yang dilakukan oleh *users* adalah memasukan data keluar barang yang tujuannya keluar dari perusahaan yang berkaitan dengan yang ditujukan seperti memasukan data keluar barang yang akan dikirim ke luar perusahaan dalam keadaan dikembalikan atau *return* atau *reject.*
3. Analisis prosedur kelola persediaan stok barang.
   Dalam prosedur ini *users*mengelola stok barang dimana stok di periksa dan di *view* agar mendapatkan suatu informasi mengenai stok. Aktifitas yang dilakukan oleh *users* adalah mencatat sehingga stok barang bisa diketahui berapa jumlah dari suatu barang tersebut.
4. Analisis prosedur pengiriman barang
   Dalam prosedur ini *users* mengelola pengiriman barang, kegiatan yang dilakukan oleh *users* disini adalah memasukan data pengiriman barang dimana barang ini akan dikirimkan ke tujuan. Barang yang akan dikirim berupa barang yang telah jadi berbentuk topi. Tujuan pengiriman ini ke berbagai tempat yang sesuai dengan siapa yang memproduksi topi ini.

3.10. Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Berdasakan pada analisis dan hasil wawancara terhadap apa yang dibutuhkan dalam membangun sistem informasi produksi ini maka dapat dievaluasi evaluasi berada pada **Tabel 3.1**

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Perancangan Sistem

Setelah melakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan, pada tahapan selanjutnya adalah perancangan sistem yang akan diusulkan. Pada dasarnya perancangan sistem adalah suatu gambaran sketsa sistem atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam kesatuan yang utuh dan berfungsi. Pada tahap ini akan dirancang sebuah perangkat lunak berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan untuk memecahkan suatu masalah yang terdapat di CV.Ochikawa. Adanya perancangan ini bertujuan untuk memberikan gambaran – gambaran pada sistem informasi berupa diagram, program, sampai ke implementasi sistem.

4.2. Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Dalam langkah perancangan yang diusulkan ini akan menjelaskan bagaimana seluruh pihak yang terkait melakukan aktivitas pengelolaan dengan sistem yang diusulkan. Proses perancangan ini merupakan langkah awal untuk mengatasi masalah yang ada di CV.Ochikawa. pada perancangan ini penulis menggunakan metode *client-server*, dimana *users* melakukan penginputan sedangkan *owner* menerima dari hasil laporan-laporan pada proses produksi.

Proses perancangan ini merupakan gambaran sistem yang baru setelah sistem yang lama, memlalui proses sedemikian rupa berbentuk diagram hasil analisa. Berikut ini adalah hasil analisa sistem yang diusulkan yang akan dijelaskan di bawah ini.

4.2.1. *Use case Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Usecase diagram* yang diusulkan **Gambar 4.1**

4.2.2. *Activity Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Activity diagram* yang diusulakn pada **Gambar 4.2–4.9**

4.2.3. *Sequence Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Sequence diagram* yang diusulkan pada **Gambar 4.10-4.17**

4.2.4. *Class Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Class diagram* yang diusulkan pada **Gambar 4.18**

4.2.5. *Object Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Object Diagram* yang diusulkan pada **Gambar 4.19**

4.2.6. *Deploytment Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Deployment Diagram* yang diusulkan pada **Gambar 4.20**

4.2.7. *Component Diagram* Yang Diusulkan

Berikut ini adalah *Component Diagram* yang diusulkan pada **Gambar 4.21**

4.3. Perancangan Arsitektur jaringan

Topologi jaringan yaitu bentuk suatu hubungan pada jaringan komputer. Adapun jenis yang dipakai untuk mendukung aplikasi ini adalah topologi star. Dalam topologi star sebuah terminal pada pusat sebagai pengatur komunikasi di setiap komputer. Terminal pusat akan menyediakan jalur komunikasi khusus ketika ada yang akan berkomunikasi, berikut ini adalah gambaran perancangan arsitektur jaringan pada sistem informasi jasa makloon di CV. Ochikawa.

4.4. Pengujian

Dalam membuat suatu aplikasi diperlukan suatu tahap pengujian yang tujuannya untuk menemukan suatu kesalahan. Pengujian perangkat lunak dikarakan baik apabila ditemukannya kesalahan-kesalahan yang terdapat di aplikasi. Tujuan utama dari pengujian perangkat lunak untuk menemukan kesalahan dan fungsi perangkat lunak yang tidak sesuai dengan tujuan pengembangan yang secara sistematik.

4.4.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak sistem informasi jasa makloon di CV. Ochikawa ini, menggunakan metode pengujian black box, karena memudahkan untuk mengetahui kesalahan yang ada. Proses pengujian akan dilakukan terhadap semua kebutuhan fungsional yang telah dirancang pada tahap perancangan aplikasi.

4.5. Penggunaan Program

Dalam penggunaan Aplikasi ini, jika pengguna ingin menggunakan kembali pengguna hanya mengketikan di web browser yaitu "localhost/(nama program)/" misal "localhost/konveksi/. Pada dasarnya aplikasi ini yang telah dibuat melalui tahap analisis hingga terbentuknya aplikasi ini bertujuan untuk membantu *users*, *owner*, dan admin di produksi CV. Ochikawa untuk mempermudah dalam melaksanakan kegiatan proses produksi dan sesuai dengan tujuan. Selain itu adanya aplikasi ini dapat dijadikan sebagai media tambahan atau penunjang bagi sistem yang telah diterapkan sebelumnya di CV. Ochikawa.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan tentang perancangan Sistem Informasi Tata kelola Produksi Topi Pada CV. Ochikawa. Dengan adanya perancangan sistem yang baru ini mampu mengatasi masalah yang terjadi di produksi tersebut. Setelah melakukan penelitian yaitu pengembangan sistem yang berjalan ke sistem yang baru maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan adanya sistem informasi ini, dapat menyajikan informasi lebih mudah, dimana sebelumnya data belum terintegrasi dengan sistem aplikasi. Dengan adanya aplikasi ini mampu mempermudah dalam mengelola produksimenjadi efektif dan efisien.
2. Dengan adanya aplikasi ini yang mendukung sistem informasi produksi, proses pada produksi dimulai data barang masuk, data barang keluar.hingga mengelola pengiriman menjadi lebih mudah dan cepat sesuai dengan kebutuhan.
3. Mempermudah dalam mengetahui informasi produksi seperti stok barang dan pencarian data barang akan lebih cepat diproses. Karena dibantu dengan penyimpanan data di database.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut kedepannya maka penulis memberikan saran yang berguna dan bermamfaat yang dapat membantu agar menjadi suatu gambaran kedepannya. Adapun saran yang diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut

1. Perlu adanya pengecekan dan memonitoring secara keseluruhan aplikasi jika ditemukannya kerusakan. Sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk meminimalisir kerusakan atau error yang terjadi pada aplikasi tersebut.
2. Untuk kedepannya jika seiringnya waktu dan kebutuhan mengenai sistem informasi makin sangat dibutuhkan, aplikasi ini akan dikembangkan. Dimana

sistem yang dikembangkannya adalah bagian pengelolaan pengiriman yang memerlukan perhitungan jarak dan waktu tempuh pada saat pengiriman.

3. Disamping itu selain pengiriman jika perusahaan mulai membuat produk topi memakai label tersendiri, aplikasi tersebut bisa dikembangkan dengan menambahkan bagian penjualan.

DAFTAR PUSTAKA

[1].Kadir. Abdul, ”Pengenalan Sistem Informasi”, Yogyakarta, Andi offset, 2009.

[2].Jogiyanto,H.M. ”Pengenalan Komputer”, Yogyakarta, Andi offset, 2011.

[3]Sutisna. Dadan, ”7 Langkah Mudah Menjadi Web Master”, Ed 4, Jakarta Selatan, Media Kita, 2008.

[4]Persz. Vincent, “Production Planning And Inventory Control Berdasarkan Pendekatan Sistem Terintegrasi MRP II dan JIT Menuju Manufakturing 21”, Ed-5, Jakarta, PT. Gramedia Pustaka Utama, 2005.

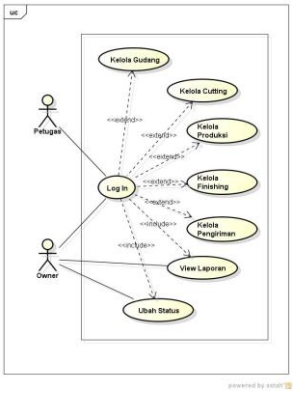
[5].Surahman, ”Cara Gampang Bikin Cms PHP Tanpa Ngoding”, Ed 1, Jakarta Selatan, MediaKita, 2013.

[6].Community SmitDev. Wicaksono Yogi, ”Membangun Bisnis Online Dengan Mambo”, Ed 1, Jakarta, PT. Elex Media Komputindo, 2013.

[7] ST. Anhar,. “Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak”, Ed-1,Jakarta Selatan, Media Kita, 2010.

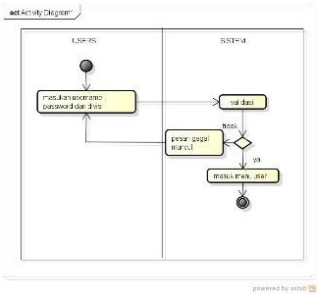
DAFTAR GAMBAR

1. UseCase Diagram Yang Diusulkan



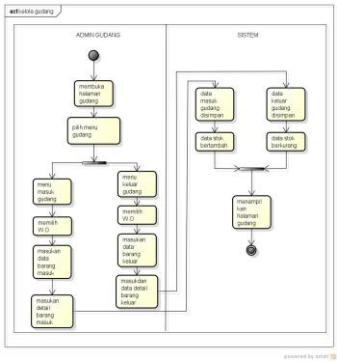
Gambar 4.1. *Usecase* Yang Diusulkan.

2. Diagram aktivitas login



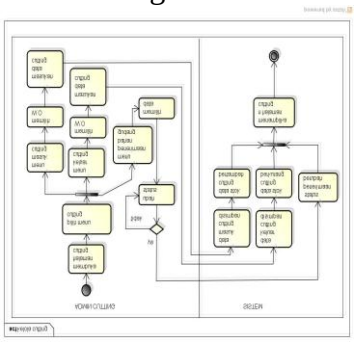
Gambar 4.2. Diagram aktivitas login yang diusulkan

3. Diagram aktivitas kelola gudang



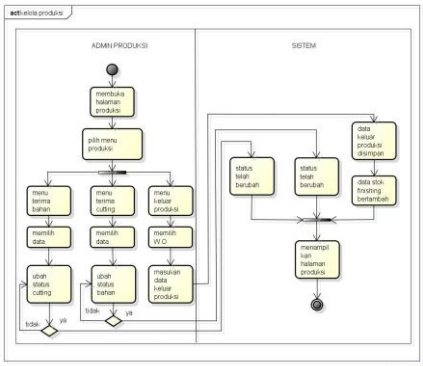
Gambar 4.3. Diagram aktivitas kelola gudang yang diusulkan

4. Diagram aktivitas kelola cutting .



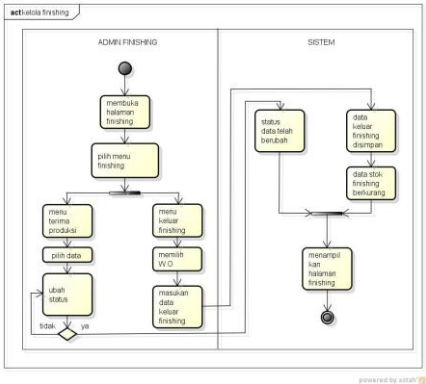
Gambar 4.4. Diagram aktivitas kelola cutting yang diusulkan

5. Diagram aktivitas kelola produksi



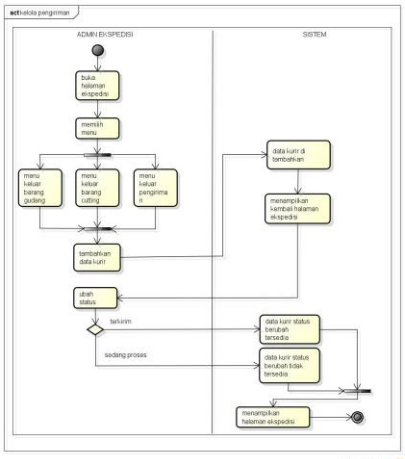
Gambar 4.5. Diagram aktivitas kelola produksi yang diusulkan

6. Diagram aktivitas kelola finishing



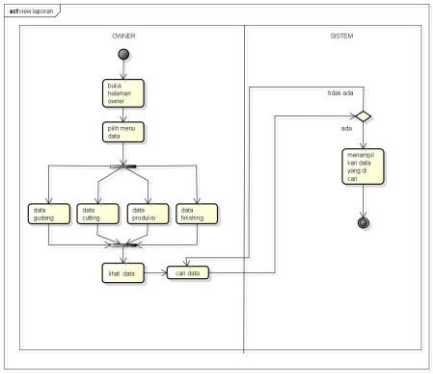
Gambar 4.6. Diagram aktivitas kelola finishingyang diusulkan

7. Diagram aktivitas kelola pengiriman



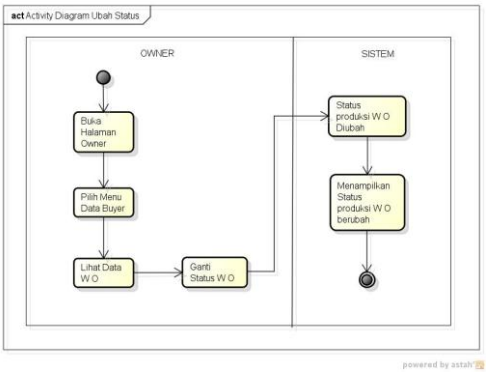
Gambar 4.7. Diagram aktivitas kelola pengiriman yang diusulkan

8. Diagram aktivitas View Laporan.



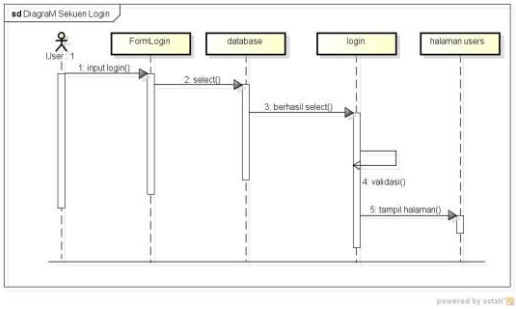
Gambar 4.8. Diagram aktivitas view laporan yang diusulkan

9. Diagram aktivitas Ubah Status.



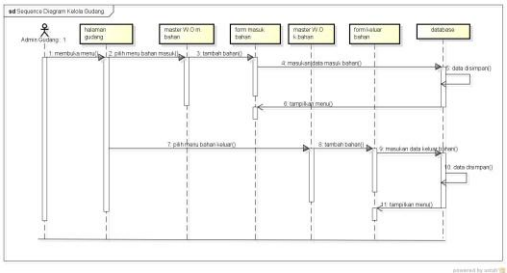
Gambar 4.9. Diagram aktivitas Ubah Status yang diusulkan

10. Diagram sekuen Login.



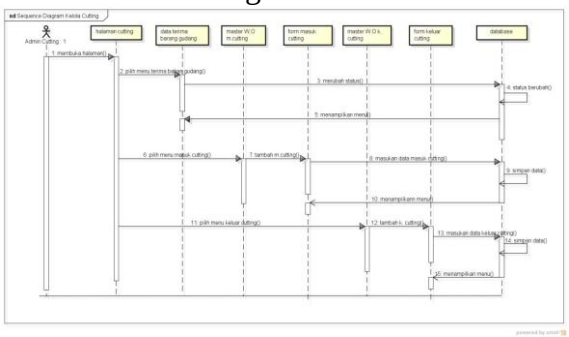
Gambar 4.10. Diagram sekuen login yang diusulkan

11. Diagram sekuen kelola gudang .



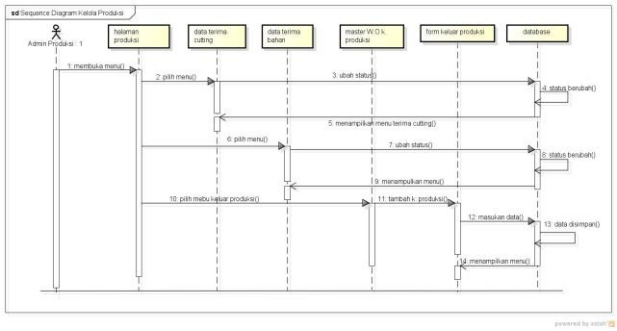
Gambar 4.11. Diagram sekuen kelola gudang yang diusulkan

12. Diagram sekuen kelola cutting



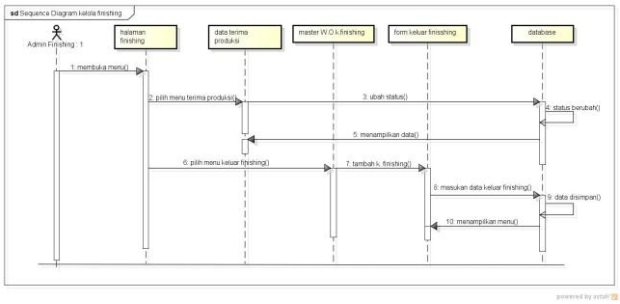
Gambar 4.12. Diagram sekuen kelola cutting yang diusulkan.

13. Diagram sekuen kelola produksi.



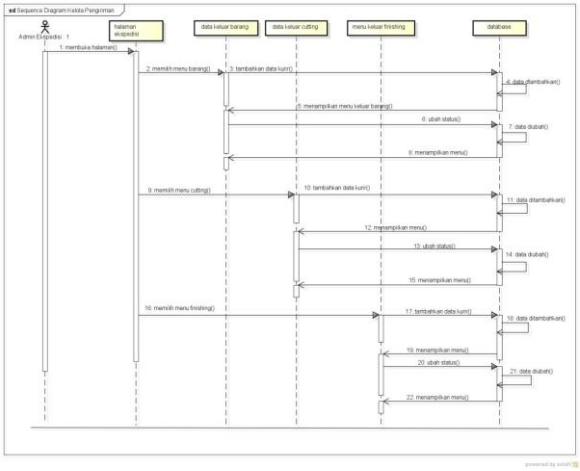
Gambar 4.13. Diagram sekuen kelola produksi yang diusulkan.

14. Diagram sekuen kelola finishing.



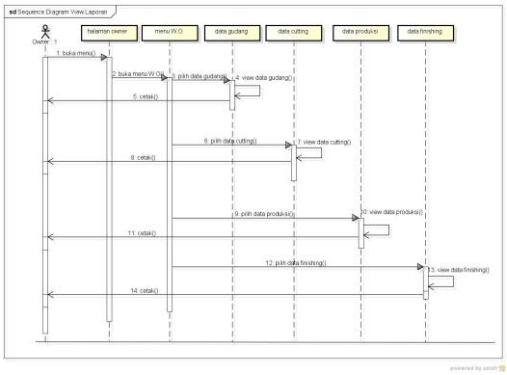
Gambar 4.14. Diagram sekuen kelola finishing yang diusulkan

15. Diagram sekuen kelola pengiriman.



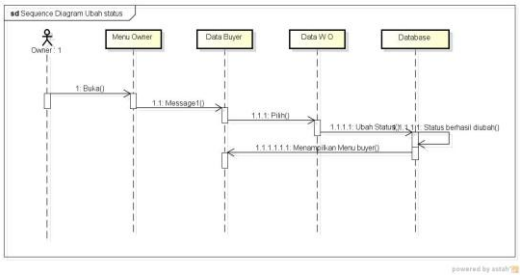
Gambar 4.15. Diagram sekuen kelola pengiriman yang diusulkan

16. Diagram sekuen view laporan.



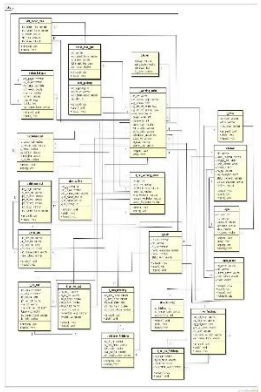
Gambar 4.16. Diagram sekuen view laporan yang diusulkan

17. Diagram sekuen ubah status.



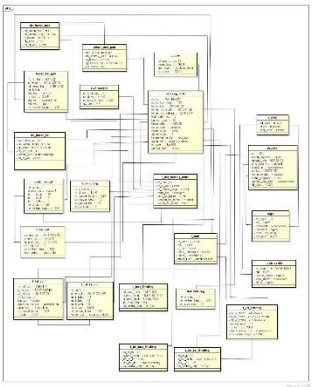
Gambar 4.17. Diagram sekuen ubah status yang diusulkan

18. Class Diagram



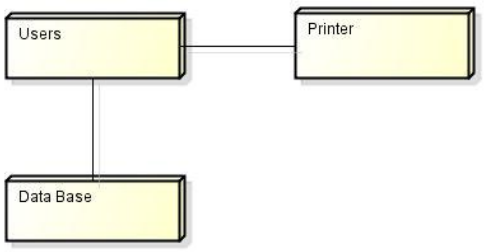
Gambar 4.18. Diagram kelas yang diusulkan

19. Object Diagram



Gambar 4.19. Diagram objek yang diusulkan

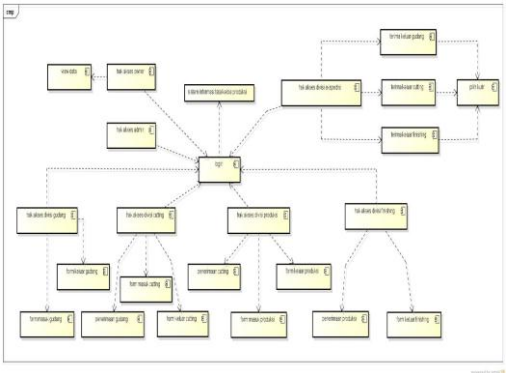
20. Deployment Diagram



.

Gambar 4.20. Diagram deployment yang diusulkan

21. Component Diagram



Gambar 4.21. Diagram komponen yang diusulkan

Tabel.3.1. Evaluasi sistem yang sedang berjalan.

No	Permasalahan	Bagian	Solusi
1	Kesulitan Dalam suatu pencatatan data masuk barang dari produksi dan keluar barang ke produksi hanya menggunakan pencatatan manual dan data selalu tidak akurat dengan keadaan sebenarnya, dan terkadang data selalu hilang.	Admin	Memfasilitasi sistem pencatata data masuk dan keuar barang dimana data tersebut agar akurat dan tepat
2	Kesulitan Dalam suatu penyimpanan data stok barang, dimulai dari jenis barang mentah hingga barang yang telah diproduksi hanya menggunakan pencatatan manual.	Admin	Memfasilitasi sistem untuk menyimpan data produksi,Menyediakan fitur tambah dan kurang untuk stok barang.
3	Kesulitan dalam pengiriman barang yang telah jadi hanya menggunakan pencatatan manual.	Admin	Memfasilitasi sistem dengansistem pencatatan pengiriman barang yang telah jadi