

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan acuan yang dibutuhkan seorang peneliti untuk melakukan penelitian. Tinjauan pustaka pada penelitian ini diambil dari kesamaan pada permasalahan. Ada 6 jurnal penelitian dengan kasus permasalahan yang sama, diantaranya :

1. Penelitian pertama dengan judul "Prototype Sistem Informasi Persediaan Barang Logistik Berbasis Web Dengan Pemodelan UML" diteliti oleh Abdul Hayat, Tantri Prastica, Susanti, Amalia Isyamarwati dari AMIK Raharja Informatika. Sistem yang digunakan pada AMIK Raharja Informatika pada bagian logistic saat ini masih semi komputerisasi, pengolahan data stok barang dilakukan menggunakan aplikasi Microsoft excel, permasalahan yang dihadapi diantaranya kesulitan untuk mencari data tertentu, laporan data persediaan yang tidak update.
2. Penelitian kedua dengan judul "Sistem Inventory Alat Tulis kantor (ATK) Menggunakan Metode Waterfall (Studi kasus : Otoritas Jasa Keuangan/OJK)" diteliti oleh Karlana Indriani (Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Jakarta) dan Sudarmadi (Program Studi Sistem Informasi STMIK Nusa Mandiri Jakarta). Sistem Pengelolaan ATK di Otoritas Jasa Keuangan (OJK) pada saat ini masih dilaksanakan secara manual, dengan demikian masih sering terjadinya kesalahan informasi. Dengan kesalahan – kesalahan informasi tersebut, mengakibatkan lambatnya pembuatan laporan rencana pemakaian barang untuk pengajuan anggaran tahun yang akan datang.
3. Penelitian ketiga dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web di PT. Putera Agung Setia" diteliti oleh Nur Heri Cahyana, Bambang Yuwono, dan Anjar Yudo Asmoro Program studi Teknik Informatika, UPN Veteran Yogyakarta. Dalam hal ini PT. Putera Agung Setia masih menggunakan system manual, semua transaksi persediaan barang dicatat dan kemudian dilaporkan, dengan adanya system semacam ini banyak permasalahan yang terjadi terutama pada system pelaporan manual seperti ini.
4. Penelitian keempat dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang pada Unicorn Toys Semarang" diteliti oleh Wahyu Tri Himawan Program studi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Unicorn Toys Semarang adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang hobby store. Pencatatan persediaan barang di Unicorn masih dilakukan secara manual dan disimpan dalam lembaran – lembaran kertas.

5. Penelitian kelima dengan judul “Penerapan Sistem Inventory Labotarium Digital dengan metode Critical Succes Factor Pada Perguruan Tinggi Raharja” diteliti oleh Khanna Tiara, Dewi Immaniar, Fiqih Arzia Progran studi Teknik Informatika, STMIK Raharja. Sistem persediaan barang yang tepat dan sesuai merupakan hal penting bagi Perguruan Tinggi Raharja dalam hal bidang persedian dan peminjaman barang pada Laboratorium Sistem Komputer (Labotarium Digital). Labotarium Digital pada Perguruan Tinggi Raharja merupakan tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan pengujian, riset ilmiah, praktek pembelajaran, dan penelitian. Laotarium Digital dilengkapi dengan peralatan yang dibutuhkan untuk menunjang kegiatan yang dilakukan sehingga perlu adanya proses pencatatan terhadap inventory peralatan yang ada di Labotarium SK. Proses ini penting dilakukan untuk memonitor atau memantau kondisi peralatan yang ada tersebut. Proses pencatatan data inventory peralatan Labotarium Digital yang masih dilakukan secara manual memiliki beberapa kekurangan yaitu dalam hal penyimpanan dan pencarian. Jika barang yang ada pada Labotarium Digital tidak terawat dengan benar maka barang-barang akan hilang dan banyak yang tidak terawat, dalam hal ini juga tidak terekam dengan baik pada Labotarium Digital Perguruan Tinggi Raharja yang akan mengalami kerugian akibat monitoring persediaan tidak berjalan dengan baik.
6. Penelitian keenam dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Alat Tulis Kantor Pada Politeknik Harapan Bersama Tegal Berbasis Framework Yii” diteliti oleh Muhamad Bakhar, Mohammad Khambali, dan Ulil Albab Program studi Teknik Komputer, Politeknik Harapan Bersama Tegal. Kegiatan dalam perguruan tinggi khususnya di Politeknik Harapan Bersama baik dalam administrasi maupun kegiatan belajar mengajar sangatlah identik dengan penggunaan alat tulis kantor atau yang biasa disebut dengan ATK. Dalam menyajikan laporan Persediaan Alat Tulis Kantor di UPT Logistik yang masih menggunakan aplikasi perkantoran belum dapat menghasilkan seluruh laporan secara optimal, sehingga didalam menghasilkan seluruh laporan yang akurat dan tepat menjadi relatif lama. Framework Yii diusulkan dalam pengembangan aplikasi berbasis website ini. dengan adanya sistem informasi pengelolaan ATK berbasis web, maka laporan stok ATK dapat di pantau dengan mudah dan tepat juga dapat dicetak setiap saat sehingga efektif, efisien dalam mengambil keputusan untuk keperluan pengadaan.

B. Landasan Teori

1. Persediaan

Setiap perusahaan yang akan menyelenggarakan kegiatan akan memerlukan persediaan. Dengan tersedianya persediaan maka akan diharapkan perusahaan

dapat melakukan proses pekerjaan sesuai kebutuhan atau permintaan konsumen. Dengan adanya persediaan perusahaan akan terhindar terjadinya kekurangan stok barang.

Agar lebih mengerti maksud pengertian persediaan, maka penulis akan mengemukakan beberapa pendapat para ahli, diantaranya :

- a. Persediaan adalah kekayaan lancar yang dimiliki perusahaan baik itu berbentuk persediaan bahan mentah atau bahan baku (raw material), barang setengah jadi (work in process) dan barang jadi atau produk akhir (finished goods). (Suyadi Prawirosentono, 2000:61)
- b. Persediaan adalah suatu aset lancar yang dimiliki perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode waktu tertentu, atau persediaan barang – barang tersebut masih dalam pengerjaan atau proses, ataupun persediaan bahan baku yang masih menunggu penggunaannya dalam suatu proses produksi. (Freddy Rangkuti, 2002:1)
- c. Persediaan adalah aktiva yang dimaksudkan untuk dijual dalam kegiatan usaha normal serta sangat menentukan dalam kelancaran operasi perusahaan. Persediaan merupakan jenis aktiva lancar yang kuantitasnya cukup besar dalam suatu perusahaan dagang dan manufaktur. (Sartono, 2001:443)

2. Persediaan Barang

- a. Menurut Richard : Persediaan Barang adalah material, dapat berupa bahan baku, barang setengah jadi, atau produk jadi yang disimpan dalam suatu tempat penyimpanan untuk menunggu proses berikutnya atau untuk dijual pada masa mendatang.
- b. Menurut Zaki : Persediaan Barang adalah menunjukkan barang – barang yang dimiliki oleh suatu perusahaan untuk dijual kembali atau digunakan untuk keperluan perusahaan tersebut.

3. Jenis – jenis Persediaan

Menurut Iman Santoso (2006:143) berbagai jenis persediaan dalam material (cost) perusahaan dagang, industri, maupun jasa dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- a. Persediaan bahan baku (raw material)
Yaitu bahan baku yang akan diproses lebih lanjut dalam proses produksi.
- b. Persediaan barang dalam proses (work in proses)

Yaitu bahan baku yang sedang diproses dimana nilainya merupakan akumulasi biaya bahan baku (raw material cost), biaya tenaga kerja (direct labor cost), dan biaya overhead (factory overhead cost)

c. Persediaan barang jadi (finished goods)

Yaitu barang jadi yang berasal dari barang yang telah selesai diproses telah siap untuk dijual sesuai dengan tujuannya.

d. Persediaan bahan pembantu (manufacturing supplies)

Yaitu bahan pembantu yang dibutuhkan dalam proses produksi namun tidak secara langsung dapat dilihat secara fisik pada produk yang dihasilkan.

e. Persediaan barang dagangan (merchandise inventory)

Yaitu barang yang langsung diperdagangkan tanpa mengalami proses lanjutan.

Dari ulasan tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa persediaan yang dimiliki oleh perusahaan berbeda – beda tergantung pada sifat dan jenis perusahaan tersebut.

4. Internet

Internet (interconnected network) adalah kumpulan jaringan komputer diseluruh dunia yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Internet juga dapat didefinisikan sebagai suatu jaringan yang menghubungkan antara komputer-komputer dan jaringan komputer di seluruh dunia untuk saling berbagi data dan informasi. Dengan adanya internet ini manusia dapat berkomunikasi dengan orang-orang diseluruh dunia secara realtime. Melalui internet manusia bisa melakukan browsing, chatting, mengirim email, berdiskusi lewat mailing list, download, upload, membuat website, membuat blog pribadi, dan sebagainya.

Internet juga bisa sebagai sebuah jaringan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan suatu sistem standar global transmission control protocol/internet protocol suite (TCP/IP) yang digunakan sebagai protokol pertukaran paket dalam melayani miliaran pengguna yang terdapat di seluruh dunia. Secara fisik, internet dapat digambarkan seperti jaring-jaring yang menyerupai jaring laba-laba yang menyelimuti bumi yang terhubung melalui titik-titik (node). Node dapat berupa komputer maupun peralatan (peripheral) lainnya. Istilah internet berasal dari bahasa Latin "inter", yang berarti "antara". Secara kata per kata, internet berarti jaringan antara atau penghubung. Internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Sistem apa yang digunakan pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah karena semua dapat terhubung satu sama lain. Sementara jaringan lokal biasanya terdiri atas

komputer sejenis (misalnya DOS atau UNIX), internet mengatasi perbedaan berbagai sistem operasi dengan menggunakan “bahasa” yang sama oleh semua jaringan dalam pengiriman data. Pada dasarnya inilah yang menyebabkan besarnya dimensi internet. Dengan demikian, definisi internet ialah “jaringannya jaringan”, dengan menciptakan kemungkinan komunikasi antar jaringan di seluruh dunia tanpa bergantung kepada jenis komputernya.

5. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML.

File HTML dapat dibuat dengan aplikasi text editor apapun di sistem operasi apapun, antara lain : Notepad di Windows, emacs atau vi di Unix atau SimpleText di Macintosh. File HTML ini juga bisa dibuat di aplikasi word processor apapun asalkan saat menyimpan file tersebut disimpan dengan format text-only.

Salah satu kelebihan file HTML adalah cross platform, artinya file HTML dapat ditampilkan di beberapa Operating System (OS) yang berbeda dan memiliki tampilan yang sama walaupun saat pembuatannya menggunakan satu OS tertentu saja.

a. Konsep Kerja HTML

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser. Berdasarkan *URL (Uniform Resource Locator)* atau dikenal dengan sebutan alamat internet, browser mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Selanjutnya, web server akan mencarikan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke browser. Browser yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkannya ke layar pemakai.

b. Struktur Dasar HTML

Sebuah file *Hyper Text Markup Language* merupakan file teks biasa yang mengandung tag *Hyper Text Markup Language*, yaitu tag tag yang berpasangan dan di tandai dengan symbol < dan >. Pasangan atau “penutup perintah” dari sebuah tag di tandai dengan tanda “/”. Misalnya dari tag

<html> adalah </html>, <body> adalah </body>. Secara lengkap file Hyper *Hyper Text Markup Language* mempunyai bagian head, bagian body. Struktur lengkapnya adalah sebagai berikut :

```
<html>
  <head>
    <title>letak judul disini </title>
  </head>
  <body>
    letak body disini
  </body>
</html>
```

Bagian head biasanya berisi informasi mengenai dokumen tersebut, misalnya judul dokumen, berisi *Hyper Text Markup Language* yang digunakan, dan lain-lain. Sedangkan bagian body berisi layout atau desain halaman web.

6. PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman scripting untuk membuat halaman web yang dinamis. Walaupun dikenal sebagai bahasa untuk membuat halaman web, tapi PHP sebenarnya juga dapat digunakan untuk membuat aplikasi command line dan juga GUI. Cara kerja PHP adalah dengan menyelipkannya diantara kode HTML. PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis yang memungkinkan kita melakukan update website setiap saat. Berbeda dengan HTML yang source kodenya ditampilkan di website, source code PHP tidak ditampilkan di halaman muka suatu website karena PHP diolah dan diproses di server, PHP bersifat server-side scripting yang mampu berjalan diberbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac OS, dan lain - lain.

PHP memiliki kedinamisan dalam hal database yang bisa dihubungkan dengan PHP seperti MySQL, Oracle, MS. Access, PostgreSQL. Namun untuk pemrograman website yang paling digunakan adalah MySQL. PHP sendiri sampai sekarang sudah mengalami perkembangan yang pesat dan sudah mencapai PHP 5.5. Untuk mengawali kode dalam PHP menggunakan kode <? Dan diakhiri tanda ?>.

PHP dibuat pertama kali oleh satu orang yaitu Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada homepagenya. Diawali januari 2001, PHP telah dipakai lebih dari 5juta domain seluruh dunia, dan akan terus bertambah karena kemudahan aplikasi PHP ini dibandingkan dengan bahasa Server side yang lain.

PHP memiliki fleksibilitas dalam hal database yang bisa dihubungkan dengan MySQL, Oracle, Ms. Access, PostgreSQL, namun untuk pemrograman website menggunakan MySQL sebagai basis data yang digunakan.

7. CSS

Cascading Sytle Sheets (CSS) adalah salah satu bahasa pemrograman desain web (style sheet language) yang dikhususkan mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan bahasa penanda (markup language).

Biasanya CSS digunakan untuk mendesai sebuah halaman HTML dan XHTML, tetapi sekarang bahasa pemrograman CSS bisa diaplikasikan untuk segala dokumen XML, termasuk SVG dan XUL. CSS dibuat untuk memisahkan konten utama (biasanya dibuat dengan menggunakan bahasa HTML atau sejenisnya) dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font.

Pemisahan ini dapat meningkatkan daya akses konten pada web, menyediakan lebih banyak fleksibilitas dan kontrol dalam spesifikasi dari sebuah karakteristik sebuah tampilan, memungkinkan untuk membagi banyak halaman untuk sebuah formatting dan mengurangi kerumitan dalam penulisan kode dan struktur dari konten, contohnya teknik table pada layout desain web (layout tanpa table).

CSS juga memungkinkan sebuah halaman untuk ditampilkan dalam berbagai style dengan menggunakan metode pembawaan yang berbeda pula, seperti on screen, in-print, by voice, dan lain-lain. Sementara itu, pemilik konten web bisa menentukan link yang menghubungkan konten dengan file CSS, pembaca bisa menggunakan dengan style sheet yang berbeda, mungkin dalam komputer mereka sendiri.

Tujuan utama CSS diciptakan adalah untuk membedakan konten dari dokumen dan tampilan dari dokumen, dengan itu pembuatan ataupun pemrograman ulang web akan lebih mudah dilakukan. Hal yang termasuk dalam design web diantaranya adalah warna, ukuran dan formatting. Dengan adanya CSS, konten dan desain web akan mudah di bedakan, jadi memungkinkan untuk melakukan pengulangan pada tampilan-tampilan tertentu dalam suatu halaman web, sehingga akan memudahkan dalam membuat halaman web yang banyak, sehingga membuat waktu dalam membuat web jauh lebih cepat.

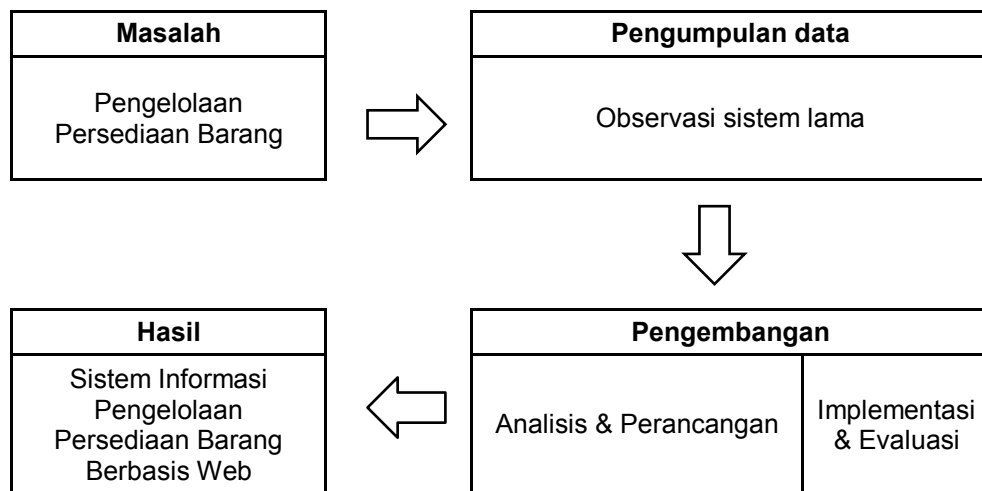
8. PHPMyAdmin

MySQL merupakan sebuah database yang dalam membuat perintah perintahnya menggunakan command line yang menyusahkan dalam proses input, delete, update database. Di dalam XAMPP terdapat sebuah aplikasi yang dinamakan PHPMy Admin yang digunakan untuk membuat pengetikan kode-

kode MySQL yang tadinya harus di ketik di command line bisa di olah menggunakan interface grafis sehingga memudahkan dalam pengelolaan database MySQL.

C. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan landasan teori yang diperoleh, maka dapat disusun kerangka pemikiran untuk membangun Sistem Pengelolaan Persediaan Barang untuk menilai kinerja pegawai training sebagai acuan Wakil Kepala Cabang dalam memperpanjang masa kinerja pegawai training.



Gambar 2.1 Kerangka pemikiran

Kerangka pemikiran pada gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Komponen permasalahan mencakup fenomena yaitu terjadi kesulitan dalam mengelola persediaan barang.
2. Pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi terhadap sistem yang saat ini berjalan.
3. Dalam pengembangan dibagi menjadi dua, yaitu tahap analisis dan perancangan, dan tahap implementasi dan evaluasi.
4. Hasilnya yang di dapatkan adalah sebuah sistem pengelolaan persediaan barang.