

**LAPORAN
KULIAH KERJA PRAKTEK**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERINTAH KERJA PRODUKSI PADA
PT. ANDALIRA CIPTA ABADI
BERBASIS WEB**



Disusun Oleh :

Tri Anggun Gumilang

311510244

**PROGRAM SARJANA (S1) PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI TEKNOLOGI "PELITA BANGSA"
CIKARANG BEKASI
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

**PROPOSAL KULIAH KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PERINTAH KERJA PRODUKSI PADA
PT. ANDALIRA CIPTA ABADI
BERBASIS WEB**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Membuat Tugas Akhir Program Studi

Kuliah Kerja Praktek (KKP)

Oleh:

Tri Anggun Gumilang

311510244

Bekasi, 10 Februari 2019

Menyetujui

Ketua

Dosen Pembimbing,

Program Studi Teknik Informatika

Drs. Muhtajuddin Danny, S.Kom., M.Kom.

Aswan S. Sunge, S.E., M.Kom

NIDN : 0401056703

NIDN : 04260108003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur alhamdulillah, penulis panjatkan kepada ALLAH SWT serta nabi MUHAMMAD SAW yang mana telah melimpahkan rahmat dan karuniannya. Sehingga proposal Kuliah Kerja Praktek yang berjudul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERINTAH KERJA PRODUKSI PADA PT. ANDALIRA CIPTA ABADI BERBASIS WEB”** dapat terselesaikan, dimana proposal ini penulis sajikan dengan sebenar-benarnya.

Ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan dan penyelesaian proposal KKP ini:

1. Bapak Dr.Ir.Supriyanto, M.P. selaku Ketua STT Pelita Bangsa
2. Bapak Aswan S. Sunge,S.E.,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak Drs. Muhtajuddin Danny, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pendamping dalam pelaksanaan KKP yang telah memberikan bimbingan dan semangat untuk menyelesaikan proposal KKP ini.
4. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam setiap peulisan laporan ini.
5. Keluarga besar PT. Andalira Cipta Abadi yang telah memberikan arahan serta membantu dalam menjalankan KKP.
6. Rekan-rekan mahasiswa TI.15.B.2 yang selalu memberikan dorongan dan semangat kepada penulis.

7. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyusunan proposal KKP ini sehingga dapat terselesaikan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan Proposal KKP ini sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Penulis berharap Proposak KKP ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bekasi, 10 Februari 2019

Penulis

Tri Anggun Gumilang

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Pembatasan Masalah	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Tujuan Kerja Praktek	3
1.5.2 Manfaat Kerja Praktik	3
1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Definisi Judul	7
2.1.1 Definisi Perancangan	7
2.1.2 Definisi Sistem	7
2.1.2.1 Karakteristik Sistem	8
2.1.2.2 Klasifikasi Sistem.....	10

2.1.2.3	Daur Hidup Sistem.....	12
2.1.3	Definisi Informasi	13
2.1.4	Definisi Sistem Informasi	13
2.1.5	Definisi Perintah Kerja.....	15
2.1.6	Definisi Produksi.....	15
2.2.	Teori Basis Data.....	15
2.2.1	Definisi Konsep Basis Data	16
2.3.	Teori Perancangan Sistem.....	17
2.3.1	Tujuan Perancangan Sistem	17
2.4.	Teori Bahasa Pemrograman	18
2.4.1	Pemrograman	
18 2.4.2	Bahasa pemrograman yg digunakan	18
2.4.2.1	Definisi HTML	18
2.4.2.2	Definisi PHP	19
BAB III	HASIL DAN PEMBAHASAN	20
3.1.	Profil Perusahaan	20
3.1.1	Visi Perusahaan	21
3.1.2	Misi Perusahaan	21
3.2.	Struktur Organisasi	21
3.3.	Flowchart Sistem yang Berjalan	26
3.4.	Flowchart Sistem yang Diusulkan	27
3.5.	Use Case Diagram.....	28
3.6.	Activiti Diagram.....	29

3.7.	Squence Diagram	32
3.8.	Class Diagram	38
3.9.	Data Model.....	39
3.10.	Perancangan Program.....	40
3.10.1	Halaman Login.....	40
3.10.2	Halaman Menu Utama	30
3.10.3	Halaman <i>Work Order</i>	41
3.10.4	Halaman New <i>Work Order</i>	41
3.10.5	Halaman <i>Sales Order</i>	42
3.10.6	Halaman <i>Stock</i>	42
3.10.7	Halaman Product Result	43
3.12.	Spesifikasi Software dan Hardware	42
	BAB IV PENUTUP	45
4.1.	Kesimpulan	45
4.2.	Saran.....	45
	DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.01 Struktur Organisasi PT Andalira Cipta Abadi 22	21
Gambar 3.02 Flowchart Sistem yang Berjalan	26
Gambar 3.03 Flowchart Sistem yang Diusulkan	27
Gambar 3.04 Use Case Diagram	28
Gambar 3.05 Activity Diagram	29
Gambar 3.06 Activity Partition Customer Service dan admin WO	30
Gambar 3.07 Activiti Partition Werehouse dan Produksi	31
Gambar 3.08 Squence Diagram Login.....	32
Gambar 3.09 Squence Diagram Mengelola SO	33
Gambar 3.10 Squence Diagram Mengelola WO	33
Gambar 3.11 Squence Diagram Mengelola Stock	34
Gambar 3.12 Squence Diagram Mengelola Product Result.....	34
Gambar 3.13 Squence Diagram Meihat SO	35
Gambar 3.14 Squence Diagram Melihat WO	35
Gambar 3.15 Squence Diagram Melihat Stock.....	36
Gambar 3.16 Squence Diagram Melihat Product Result	36
Gambar 3.17 Squence Diagram Logout.....	37
Gambar 3.18 Class Diagram	38
Gambar 3.19 Data Model.....	39
Gambar 3.20 Rancangan Menu Login	40
Gambar 3.21 Rancangan Menu Utama	40

Gambar 3.22 Rancangan Menu <i>Work Order</i>	41
Gambar 3.23 Rancangan Menu <i>New Work Order</i>	41
Gambar 3.24 Rancangan Menu <i>Sales Order</i>	42
Gambar 3.25 Rancangan Menu <i>Stock</i>	42
Gambar 3.26 Rancangan Menu <i>Product Result</i>	43

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini begitu cepat. Salah satunya adalah teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi kita tidak hanya dapat memperoleh data dan informasi dengan mudah dan cepat, namun keakuratan data juga harus diperhatikan. Penggunaan alat pengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi ataupun data yang siap di olah adalah hal yang sangat dibutuhkan pada perusahaan yang melakukan proses produksi. Untuk mewujudkan hal tersebut maka diperlukan sebuah sistem pengolah data yang dapat bekerja dan membantu proses olah data dengan harapan data yang dihasilkan lebih akurat dengan waktu yang singkat.

PT. Andalira Cipta Abadi (ACA) Abadi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang manufakturing dan mendapat kepercayaan sebagai *Authorized Distributor 3M* dengan menjadikan produk *3M Double Tapes* menjadi *Die Cutting* proses, label / sticker dan potongan *Double Tapes* dengan berbagai ukuran sesuai permintaan *customer*. Seperti pada perusahaan lainnya, PT. ACA selalu memberikan pelayanan yang terbaik untuk para *customernya* baik secara kualitas dan mutu.

Proses produksi dapat dilakukan jika surat perintah kerja telah dibuat, maka dibutuhkanya pengolah surat perintah kerja pada PT. ACA disebut *Work Order* (WO). WO berisi nomer WO, nomer SO (*Sales Order*), tanggal terbit WO, tanggal prediksi WO selesai, jenis barang yang diminta konsumen, banyaknya

jumlah permintaan, spesifikasi barang yang akan di proses, nama *customer*. Untuk saat ini pengolahan WO masih dilakukan secara manual yaitu dicatat dalam aplikasi *microsoft excel*, sehingga tidak efektif karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam hal pengecekan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penyusunan laporan kerja praktek ini mengangkat judul “**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERINTAH KERJA PRODUKSI PADA PT. ANDALIRA CIPTA ABADI BERBASIS WEB** “

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk memperjelas permasalahan yang akan di bahas, maka penulis akan mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti diantaranya:

1. Sistem yang berjalan saat ini sangat bergantung pada perumusan di Microsoft Excel.
2. Mudah terjadi kesalahan dalam input data.
3. Memerlukan waktu yang lama sehingga tidak efektif dan efisien dalam pembuatan WO.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka permasalahan yang akan di kaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pembuatan WO yang sedang berjalan pada PT. ACA?

2. Bagaimana merancang sistem surat perintah kerja agar dapat memberikan informasi dengan efektif dan efisien pada PT. ACA?

1.4 Pembatasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam kerja praktek ini adalah:

1. Sistem ini dirancang untuk mengolah data dari SO menjadi WO .
2. Sistem ini menghasilkan laporan berupa WO yang menampilkan informasi sesuai SO, meliputi nama *customer*, spesifikasi barang sesuai permintaan beserta jumlahnya.

1.5 Tujuan dan Manfaat Kerja Praktik

1.5.1 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan Kerja Praktik ini dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Membandingkan antara teori yang dipelajari di bangku kuliah dengan penerapannya di Lapangan/ Instansi.
2. Menggali permasalahan yang terjadi berkaitan dengan penerapan teknologi informasi.
3. Menemukan konsep solusi untuk menyelesaikan masalah yang ada di Lapangan/ Instansi.

1.5.2 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat kerja praktik ini bagi perusahaan yaitu:

1. Bagi Penulis :
 - a) Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam membuat perancangan sistem perintah kerja produksi.

- b) Sebagai penerapan ilmu yang penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan.
2. Bagi Perusahaan
- a) Membantu pihak PT. ACA mempermudah dan mempercepat serta mengurangi terjadinya kesalahan dalam proses pengolahan data sistem informasi perintah kerja produksi dibandingkan dengan sistem manual.
 - b) Dapat menunjang kinerja di PT. ACA untuk pengembangan sistem terkomputerisasi yang dapat digunakan oleh pihak perusahaan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan beberapa metode, yaitu:

1. Observasi

Pengamatan langsung pada alur proses yang sedang berjalan pada PT. ACA untuk memperoleh informasi yang akan di olah ke dalam sistem informasi perintah kerja produksi untuk di proses.

2. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan dengan kepala staff PT. ACA, beserta pihak-pihak yang terkait dengan kegiatan kerja praktek ini.

3. Studi Kepustakaan atau Literatur

Pengupulan data yang dilakukan secara langsung dari sumber-sumber lain seperti buku, jurnal, dan hasil kerja praktik yang berkaitan dengan sistem.

4. Dokumentasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dokumen-dokumen dan prosedur pada PT. ACA yang berkaitan dengan sistem informasi yang sedang di bangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar Penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penulisan tugas akhir ini akan disajikan dalam bentuk yang terdiri dari 4 bab yaitu, Pendahuluan, Landasan Teori, Hasil dan Pembahasan, Penutup, dan Daftar Pustaka.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat kerja praktik, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini erisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang di teliti, yang tersiri dari teori-teori dasar dan umum dan teori- teori khusus.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang proses pembuatan website yang meliputi perancangan sistem, dimana dalam perancangan sistem tersebut membahas mengenai desain

basis data, relasi antar tabel, diagram alir data, dan bagan alir sistem, juga terdapat rancangan tampilan website yang akan dikembangkan.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat penulis berikan agar permasalahan yang dihadapi dapat terselesaikan dengan baik dari hasil laporan Kuliah Kerja Praktik (KKP) ini.

DAFTAR PUSTAKA

Menjelaskan Sumber referensi suatu data atau informasi yang di dapat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Judul

Sistem pada masa kini sangat di butuhkan baik untuk pemasaran, pembelian dan lainnya. Dengan adanya sistem dapat menjadikan kegiatan lebih efektif dan efisien. Untuk lebih memahami pengertian sistem, maka penulis akan menambahkan definisi tentang hal tersebut.

2.1.1 Definisi Perancangan

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem, mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Perancangan sistem adalah suatu *fase* dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen computer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program computer untuk sistem yang baru (Kristanto, 2008:61)

2.1.2 Definisi Sistem

Menurut Anggraeni dan Irvani (2017:11) Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. Sedangkan menurut Maniah dan Hamidin (2017:1) Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan,

sumber daya manusia, teknologi baik hardware maupun software yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/ sasaran tertentu yang sama. Sistem juga dapat diartikan sebagai suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu (Hutahaean, 2014:2).

2.1.2.1 Karakteristik Sistem

Menurut Hutahaean (2014:3) supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik yaitu :

1. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan.

Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*enviromtment*)

Lingkungan luar dari suatu sistem (*environment*) adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat

menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukan Sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*), dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh dalam sistem komputer program adalah *maintenance input* sedangkan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*output*)

Keluaran sistem adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolahan Sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, sistem akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan input yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.1.2.2 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat di klasifikasi dalam beberapa sudut pandang (Hutahaean, 2014:6)

1. Klasifikasi sistem sebagai:

a) Sistem abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah system yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

b) Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a) Sistem alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

b) Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*human machine system*).

3. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a) Sistem tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

b) Sistem tak tentu (*probabilistic system*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di prediksi karena mengandung unsur *probabilistik*.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a) Sistem tertutup (*close system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa turut campur lingkungan luar. secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively close system*

b) Sistem terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima *input* dan *output* dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

2.1.2.3 Daur Hidup Sistem

Menurut Siklus hidup sistem adalah proses evolusioner yang diikuti dalam menerapkansistem atau subsistem informasi berbasis komputer. Pembangunan sistem hanyalah salah satu dari rangkaian daur hidup suatu sistem dan merupakan aspek yang sangat penting.berikut beberapa fase atau tahapan dari daur hidup suatu sistem:

1. **Mengenali adanya kebutuhan**

Sebelum segala sesuatu terjadi, timbul suatu kebutuhan yang harus dapat dikenali. Kebutuhan dapat terjadi sebagai hasil perkembangan dari organisasi dan volume yang meningkat melebihi kapasitas dari sistem yang ada.

2. **Pembangunan sistem**

Suatu proses atau seperangkat prosedur yang harus diikuti untuk menganalisis kebutuhan yang timbul dan membangun suatu sistem untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

3. **Pemasangan sistem**

Setelah tahap pembangunan sistem selesai, sistem akan dioperasikan. Pemasangan sistem merupakan tahap yang penting dalam daur hidup sistem.

4. **Pengoperasian sistem**

Program-program komputer dan prosedur-prosedur pengoperasian yang membentuk suatu sistem informasi semuanya bersifat statis, sedangkan organisasi ditunjang oleh sistem informasi tadi, yang selalu mengalami

perubahanperaturan, dan kebijaksanaan ataupun kemajuan teknologi.untuk mengatasi perubahan-perubahan tersebut, sistem harus diperbaiki atau diperbaharui.

5. Sistem menjadi usang

Perubahan yang terjadi begitu drastis sehingga tidak dapat diatasi hanya dengan melkukan perbaikan-perbaikan pada sistem yang berjalan.tibalah saatnya secara ekonomis dan teknik sistem yang ada sudah tidak layak lagi untuk dioperasikan dan sistem yang baru perlu dibangun untuk menggantikannya.

2.1.3 Definisi Informasi

Anggraeni dan Irvani (2017:12) menyatakan bahwa informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan satu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sedangkan menurut Hutahaean (2014:9) Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

2.1.4 Definisi Sistem Informasi

Anggraeni dan Irvani (2017:12) berpendapat bahwa sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur dari orang-orang, hardware, software, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

Sistem informasi terdiri dari beberapa komponen, yaitu:

1. Blok Masukan (*Input Block*)
Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.
2. Blok Model (*Model Block*)
Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan dibasis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran (*Output Block*)
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 (*Technology Block*)
Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.
5. Blok Basis Data (*Database Block*)
Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali (*Control Block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, temperature, api, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan dan yang lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

2.1.5 Definisi Perintah Kerja

Perintah kerja / *Work Order* merupakan tugas atau pekerjaan bagi pelanggan, yang dapat dijadwalkan atau ditugaskan kepada seseorang. Perintah semacam itu mungkin berasal dari permintaan pelanggan atau dibuat secara internal di dalam organisasi (Purwoko, 2018:1). *Work Order* juga dapat dibuat sebagai tindak lanjut dari Inspeksi atau Audit. *Work Order* dapat berisi satu atau beberapa hal berikut: Instruksi, Perkiraan biaya, Formulir, Tanggal dan waktu untuk melaksanakan perintah kerja, Informasi tentang lokasi dan entitas untuk melaksanakan perintah kerja dan, Orang yang diberi tugas kerja ditugaskan. Pemberian beban kerja harus sesuai dan memenuhi agar hak-haknya (Syamsul dalam Purwoko dkk, 2017:2).

2.1.6 Definisi Produksi

Produksi adalah seluruh kegiatan yang meliputi pemanfaatan berbagai jumlah dan jenis sumber daya untuk menghasilkan barang-barang dan/atau jasa . (Putra dan Febrianti, 2016:2) sedangkan menurut Jogianto dalam Sattar (2017:209) produksi diartikan sebagai suatu kegiatan atau proses yang mentransformasikan masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

2.2 Teori Basis Data

Basis data adalah “kumpulan file-file yang saling berelasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci dari tiap file yang ada” (Rahmad dan Setiadi,

2014:3). Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya tersimpan di perangkat keras computer dan diperlukan suatu perangkat lunak untuk memanipulasi basis data tersebut. (Junindar, 2008:19)

2.2.1 Definisi Konsep Basis Data

Pada basis data ini akan dibahas tentang definisi yang terdiri dari Database, File, Entity, dan Record .

1. Entity

Entity adalah orang, tempat, kejadian atau konsep yang informasinya direkam pada suatu basis data misalnya informasi lalu lintas, entity antara lain kemacetan, kecelakaan dan lain sebagainya.

1) Atribut

Setiap entity mempunyai atribut atau sebutan untuk mewakili suatu entity lalu lintas dengan atributnya, misalnya nama obyek, alamat, jenis obyek, dan lain sebagainya. Atribut juga disebut sebagai data elemen, data field, item

2) Data Value

Data value adalah data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data elemen atau atribut.

2. Database

Database adalah kumpulan field-field yang mempunyai kaitan antara satu file dengan field yang lain sehingga membentuk bangunan data untuk menginformasikan kondisi lalu lintas dalam bahasa tertentu.

3. File

File adalah kumpulan record-record sejenis yang mempunyai panjang elemen yang sama, atribut yang sama, namun berbeda-beda datanya.

4. Record

Record adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan menginformasikan tentang suatu entity secara lengkap satu record mewakili satu data atau informasi.

2.3 Teori Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah analisa sistem, mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dikerjakan pada analisa sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Perancangan sistem adalah suatu *fase* dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen computer yang akan menggunakan sistem yaitu pemilihan peralatan dan program computer untuk sistem yang baru (Kristanto, 2008:61).

2.3.1 Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari tahap perancangan sistem mempunyai maksud atau tujuan utama, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakaian sistem (user).

2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan menghasilkan rancangan bangun yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat dalam pengembangan atau pembuatan sistem.

2.4 Teori Bahasa Pemrograman

2.4.1 Programan

Menurut Rante Rerung (2018:1) Pemrograman yang dalam Bahasa *English* adalah *programming* dan diartikan proses, cara, perbuatan program.

2.4.2 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan

2.4.2.1 Definisi HTML

Menurut Sibero (2012:19), “HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan pada dokumen web sebagai bahasa untuk pertukaran dokumen web”.

Menurut Kustiyahningsih (2011:13), “HTML kependekan *Hyper Text Markup Language*. Dokumen HTML adalah text file murni yang dapat dibuat dengan editor teks sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai web page. File-file HTML ini berisi instruksi-instruksi yang kemudian diterjemahkan oleh browser yang ada di komputer client (user) sehingga isi informasinya dapat di tampilkan secara visual di komputer pengguna”.

Menurut Sutarman (2012:163), “HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa standar yang digunakan untuk pembuatan halaman web atau word wide web, dengan hypertext dan informasi lain yang akan ditampilkan pada halaman web. Dokumen hypertext bisa berisi teks, gambar, dan tipe informasi lain seperti data file, audio, video, dan program executeable”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa HTML adalah bahasa yang sangat tepat dipakai untuk menampilkan informasi pada halaman web, karena HTML menampilkan informasi dalam bentuk hypertext dan juga mendukung sekumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mengatur tampilnya informasi tersebut, sesuai dengan namanya, bahasa ini menggunakan tanda (*markup*) untuk menandai perintah-perintahnya.

2.4.2.2 Definisi PHP

Menurut Sibero (2012:49), “PHP (*Personal Home Page*) adalah pemograman (*interpreter*) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan”.

Menurut Kustiyahningsih (2011:114), “PHP (atau resminya PHP: *Hypertext Preprosesor*) adalah skrip bersifat Bersifat server-side yang di tambahkan ke dalam HTML. PHP sendiri merupakan singkatan dari Personal Home Page Tools. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat di integrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat server side berarti pengerjaan script dilakukan di server, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke browser”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Profil Perusahaan

PT. Andalira Cipta Abadi didirikan pada tanggal 18 Desember 2002, mengawali kegiatan usaha di sebuah rumah toko di bilangan ruko sunter paradise Jakarta Utara sebagai Distributor (*tradding*) dari 3M Double Tapes. PT. Andalira Cipta Abadi mendapat kepercayaan sebagai *Authorized Distributor* untuk item-item *Industrial Adhesive and Tapes Division (IATD)* maupun *Abrasives System Division (ASD)* PT.3M Indonesia sejak tahun 2003 hal ini dibenarkan berdasarkan *Letter Of Agreement (LOA)* Distributor Nomor 0002/IATD/LOA/III/2017.

Sejak awal perusahaan ini didirikan PT. Andalira Cipta Abadi selalu berkomitmen dan konsisten terhadap produk 3M. Pada tahun 2003 perusahaan berpindah ke Kawasan Industri Jababeka 2 Jalan Industri Selatan 4 Blok GG No 5N Pasirsari, Kecamatan Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, dengan luas lahan kurang lebih 1500m². Berdasarkan Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) dari Bupati kabupaten Bekasi Nomor 503/70/II/16/Ekbang. Sebagian dari pengembangan kegiatan usaha perusahaan telah memiliki kantor perwakilan di Surabaya sejak tahun 2006 dan Semarang tahun 2009.

Untuk meningkatkan penjualan produk, perusahaan mulai melakukan berbagai strategi promosi khususnya melakukan inovasi pada produk dengan menambah produksi yaitu proses *slitting/cutting* 3M *Double Tapes* dari bentuk log roll besar menjadi size kecil sesuai kebutuhan konsumen dan kebutuhan pasar. Di tahun 2012 mulai melakukan inovasi kembali dengan menambah produksi yaitu *Die Cutting* dan *Label Printing*. Demi mengoptimalkan pelayanan PT. Andalira Cipta Abadi kepada pelanggan, saat ini perusahaan di dukung oleh 105 orang karyawan yang memiliki tugas dan fungsi sesuai dengan kompetensi masing-masing.

Demi mempertahankan kinerja perusahaan dan menghadapi persaingan, maka perusahaan memiliki visi dan misi untuk mencapai target yang diinginkan. Pencapaian visi dan misi tersebut perlu dilakukan tindakan efektif dan efisien untuk mencapai sasaran yang dituju. PT. Andalira Cipta Abadi merupakan perusahaan yang terus berkembang dengan pemasaran produk 3M dan jaringan pemasaran yang luas sehingga mudah menjalin hubungan baik dengan pelanggan.

3.1.1 Visi Perusahaan

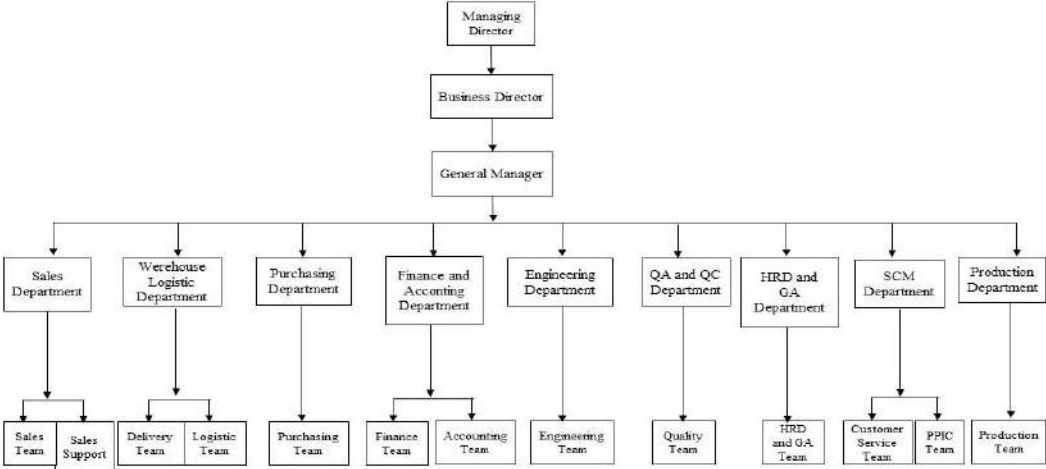
Perusahaan yang terus tumbuh berkembang dan terpercaya

3.1.2 Misi Perusahaan

Menyediakan produk-produk yang menjadi bagian solusi para pelanggan dengan kualitas prima dan harga terbaik, pemenuhan kebutuhan pelanggan merupakan paduan kami dalam berkerja, dan menjadi mitra bisnis yang terpercaya bagi pelanggan maupun principal.

3.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi perusahaan dibuat agar para karyawan dapat melaksanakan tugas dan wewenang dengan baik dan bertanggung jawab. Adapun struktur organisasi PT. Andalira Cipta Abadi dapat dilihat berikut:



Gambar 3.01 Struktur Organisasi PT.Andalira Cipta Abadi

Berdasarkan struktur organisasi PT. Andalira Cipta Abadi diatas, maka untuk melaksanakan kegiatan perusahaan masing-masing komponen mempunyai tugas dan tanggung jawab. Susunan tersebut dijelaskan dalam kegiatan operasioanl berikut :

1. *Managing Director*

Managing Director merupakan pendiri dari perusahaan yang merupakan pemegang saham terbesar dari PT. Andalira Cipta Abadi

2. *Business Director*

Direktur yang bertanggung jawab atas kelancaran jalannya perusahaan, Direktur juga mempunyai tugas dan tanggung jawab atas semua kinerja seluruh departemen di PT. Andalira Cipta Abadi

3. *General Manager*

General Manager yang beranggung jawab atas strategi bisnis yang di jalankan oleh perusahaan, mengelola operasional sehari-hari, meninjau serta menerapkan prosedur di dalam perusahaan.

4. *Sales Department*

Departemen pemasaran bertugas merencanakan perencanaan dan analisis pasar untuk kelancaran distribusi dan menerapkan strategi untuk mencapai target perusahaan, departemen pemasaran di PT. Andalira Cipta Abadi terdiri dari dua tugas yaitu:

- a. *Sales Team*, bertugas sebagai bagian pemasaran dan menawarkan produk pada konsumen serta penentuan harga.
- b. *Sales Support*, bertugas sebagai pendukung sales dalam menawarkan produk yang berada di kantor, membuat surat penawaran pada pelanggan, menerima dan handle pelanggan baik via email maupun menelpon ke kantor untuk membeli atau menanyakan produk.

5. *Warehouse / Logistic Department*

Departemen Logistik / Gudang bertugas merencanakan, mengkoordinir, dan mengawasi pelaksanaan pengadaan dan manajemen pergudangan. Departemen ini terdiri dari dua tugas yaitu:

- a. *Delivery Team*, bertugas mengirim material sampai kepada pelanggan
- b. *Logistic Team*, bertugas mengawasi, mengkoordinir, dan mendata material masuk dan keluar di gudang. Serta menyiapkan barang yang akan di proses oleh produksi.

6. *Purchasing Department*

Purchasing Team, bertugas untuk menyediakan material yang di butuhkan oleh perusahaan termasuk membuat *plan order* produk 3M.

7. *Finance and Accounting Department*

Departemen Akuntansi dan Keuangan bertanggung untuk memimpin dan mengelola tugas-tugas akuntansi dan keuangan di perusahaan, departemen ini terdiri atas dua tugas yaitu:

- a. *Finance Team*, bertugas mengatur gaji karyawan, menagih hutang dan piutang pelanggan serta mengawasi proses pembayaran pelanggan maupun *Supplier*.
- b. *Accounting Team*, bertugas mengelola data akuntansi perusahaan, arus kas, serta mengurus pajak untuk di laporkan kepada Direktur atau Manager Direktur.

8. *Engineering Department*

Departemen *Engineering* hanya terdiri dari Tim *Engineer* yang bertanggung jawab untuk merencanakan, mengkoordinir, dan mengawasi pelaksanaan pembuatan material *die cutting*, *label printing* serta proses potongan material produk 3M, serta membuat sampel dan proses approval sampel baru untuk pelanggan.

9. *QA / QC (Quality Assurance / Quality Control) Department*

Departemen ini hanya terdiri dari Tim *QA / QC* yang bertanggung jawab untuk melakukan *Checking* material masuk sebelum di produksi, dan material keluar sebelum dikirim kepada pelanggan. Serta handle semua proses

komplain dari pelanggan dan audit perusahaan yang dilakukan oleh internal maupun eksternal.

10. *Human Resource Development (HRD) and General Affair (GA) Department*

Departemen ini bertanggung jawab merencanakan, mengkoordinir, menseleksi ruang lingkup karyawan untuk menunjang aktivitas organisasi perusahaan demi mencapai tujuan yang telah ditentukan. serta bertanggung jawab untuk mengurus segala sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan kantor berupa peralatan kerja, sarana dan prasarana yang di butuhkan oleh perusahaan.

11. *SCM Department*

SCM Department yaitu memiliki tugas perancangan, desain, dan kontrol arus material dan informasi sepanjang rantai pasokan dengan tujuan kepuasan konsumen. *SCM Department* memiliki dua tugas, yaitu:

a. *Customer Service Team*, bertugas membuat *planning delivery customer*, membuat dokumen surat julan (*Delivery Order*), dan mendata *forecasting customer*.

b. *PPIC Team*

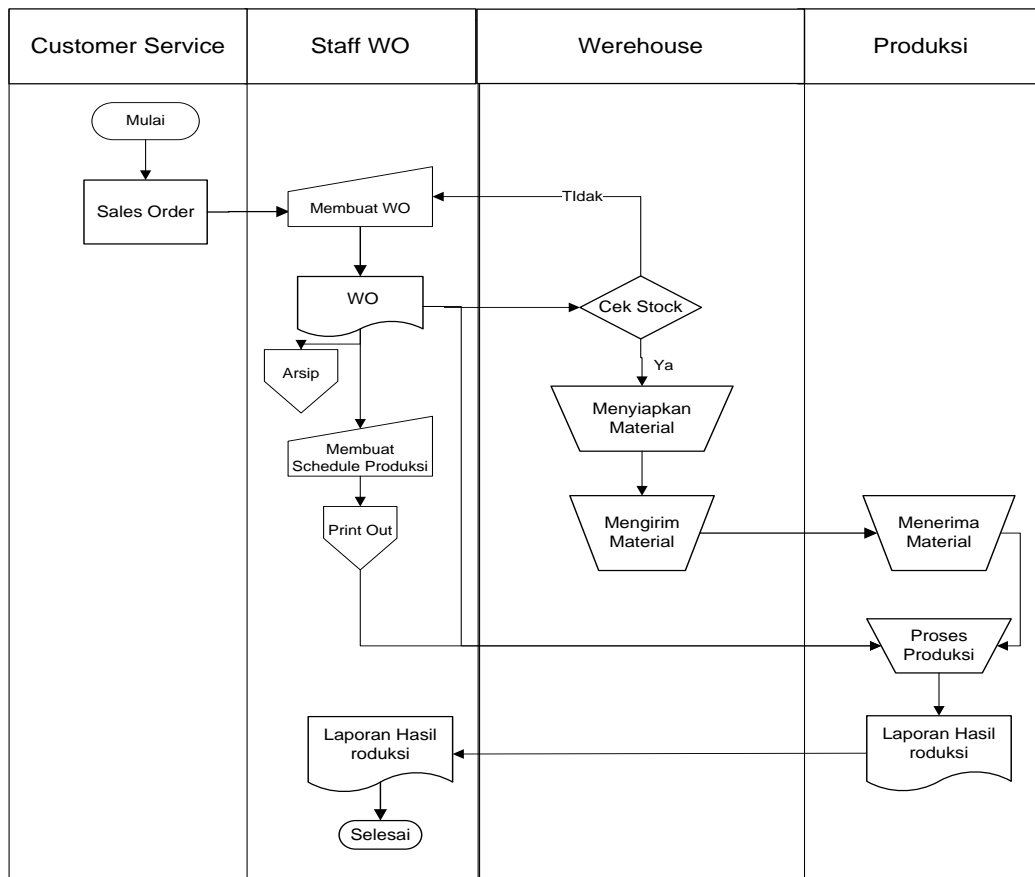
Tugas umum dari PPIC adalah menerima order dari bagian Penjualan (Sales/marketing) lalu memastikan order ini selesai dan dikirim ke customer pada waktu yang sudah disepakati.

12. Production Department

Departemen produksi bertanggung jawab untuk mengatur jalannya produksi material yang ada pada perusahaan, dan menjalankan produksi produk sesuai dengan permintaan pelanggan dengan kualitas dan mutu yang telah diterapkan oleh tim *QA/QC* sesuai standarisasi operasional perusahaan.

3.3 Flowchart Sistem yang Berjalan

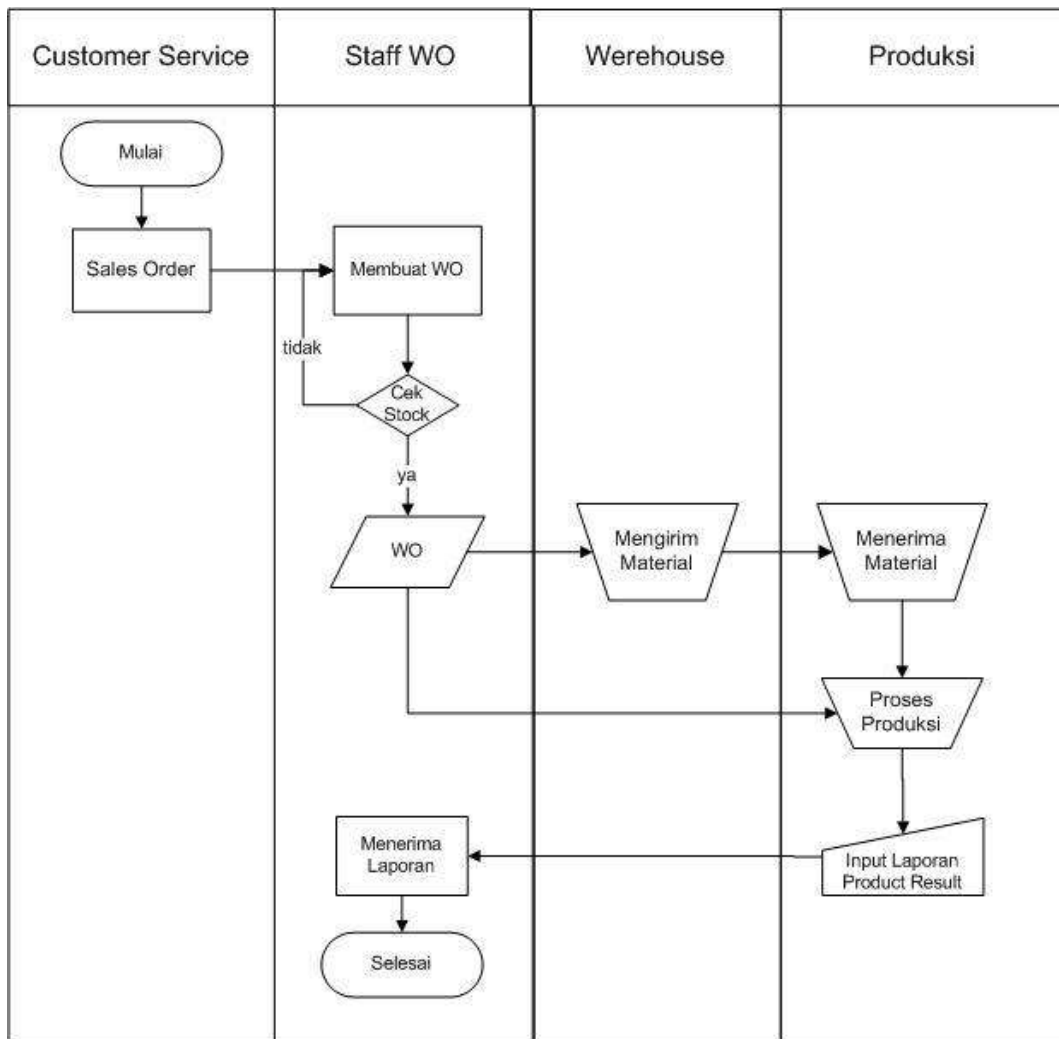
Untuk Diagram Alir Dokumen (*Flowchart*) yang sedang berjalan dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.02 Flowchart Sistem Yang Sedang Berjalan

3.4 Flowchart Sistem yang Diusulkan

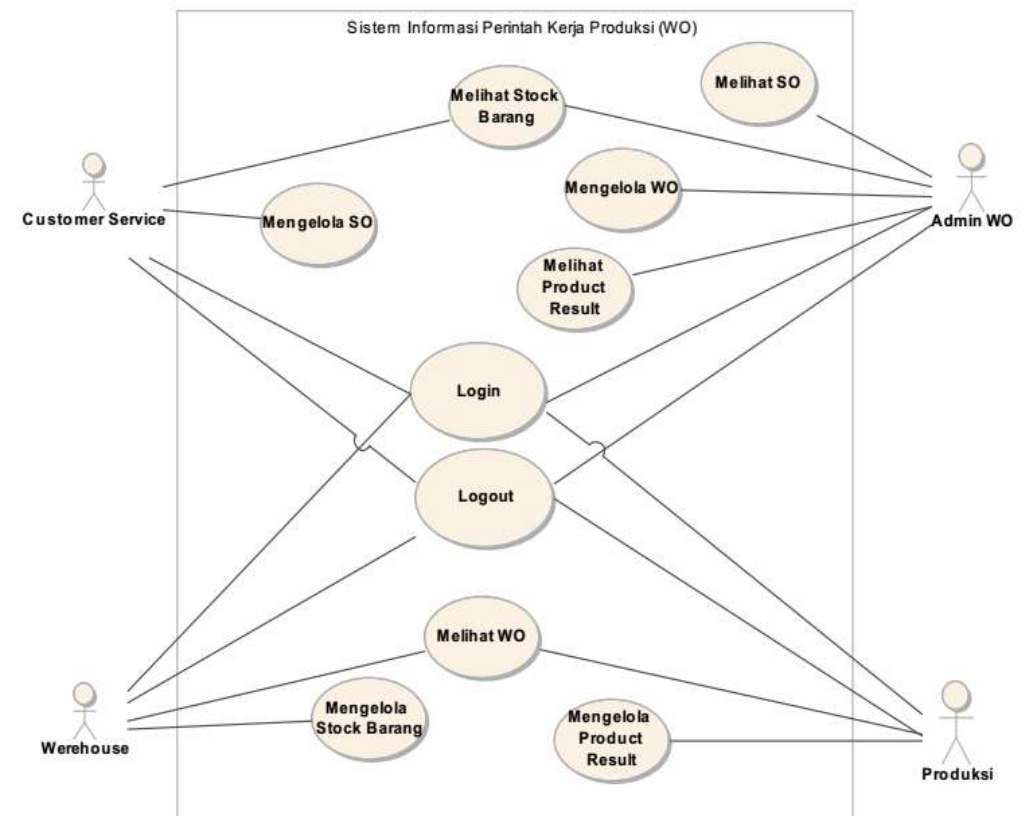
Berikut Flowchart sistem yang akan diusulkan sebagai pembaharuan sistem yang sudah berjalan saat ini.



Gambar 3.03 Flowchart Sistem Yang Diusulkan

3.5 Use Case Diagram

Use Case adalah permodelan yang digunakan untuk menggambarkan kebutuhan fungsional yang diharapkan ada dalam sebuah sistem. Dari gambar flow map di atas dapat di gambarkan use case diagram Sebagai berikut :



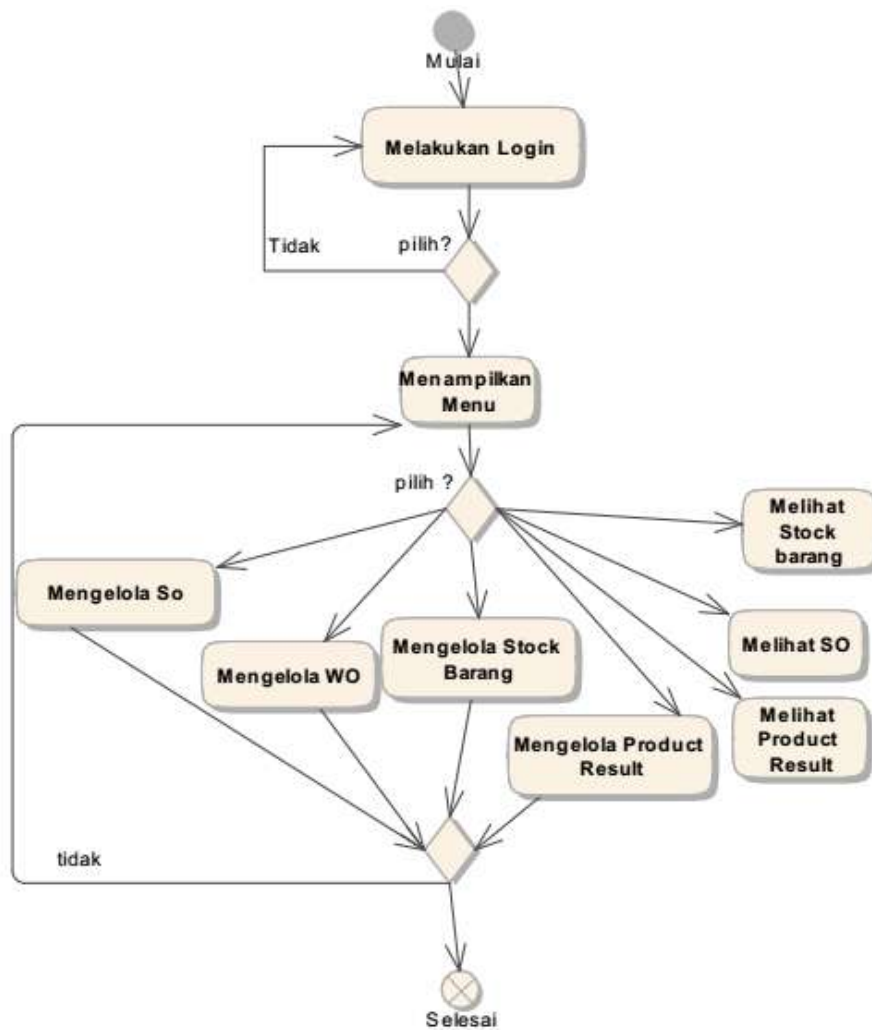
Gambar 3.04 Use Case Diagram

3.6 Activity Diagram

a. Activity Diagram

Activity Diagram adalah alur kerja atau kegiatan dari sebuah system atau menu yang ada dalam perangkat lunak.

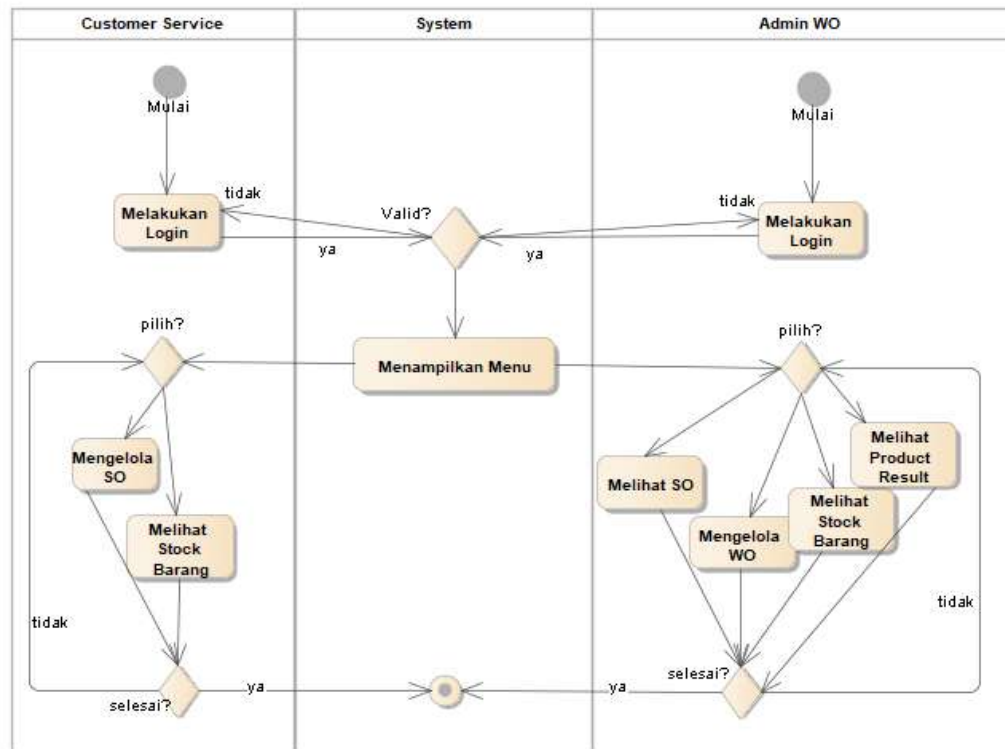
Berikut adalah Activity diagram Sistem Perintah Kerja Produksi.



Gambar 3.05 Activity Diagram

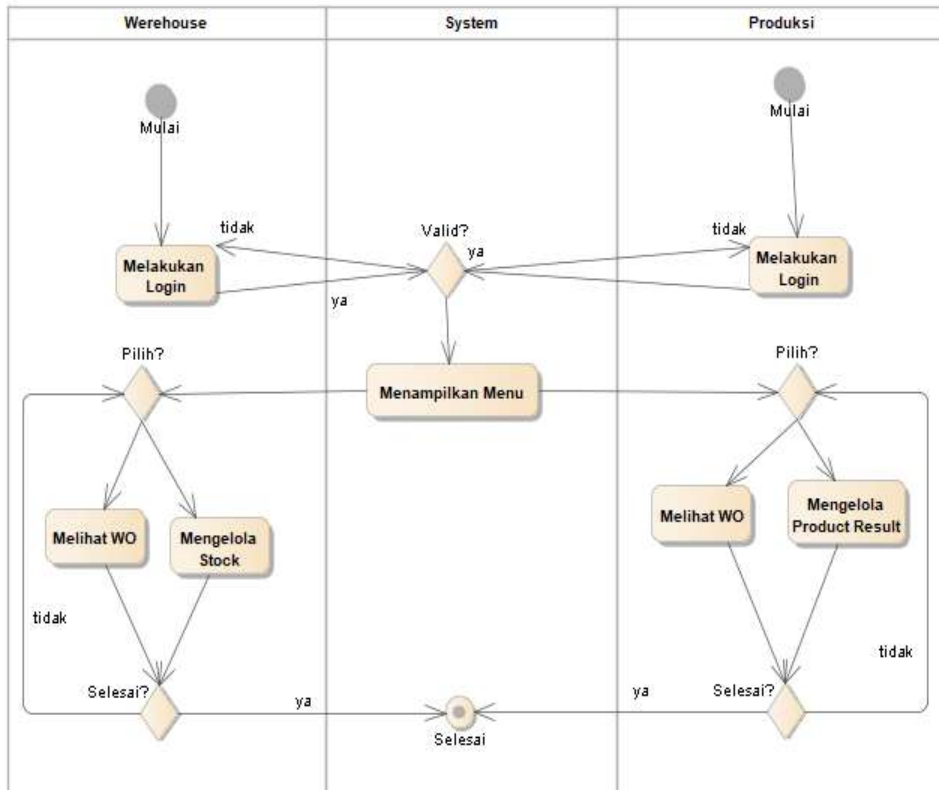
b. Activity Partition

a. Berikut adalah activity partition customer service dan adminWO.



Gambar 3.06 Activity Partition Customer service dan admin WO

b. Activity partition Warehouse dan Produksi.



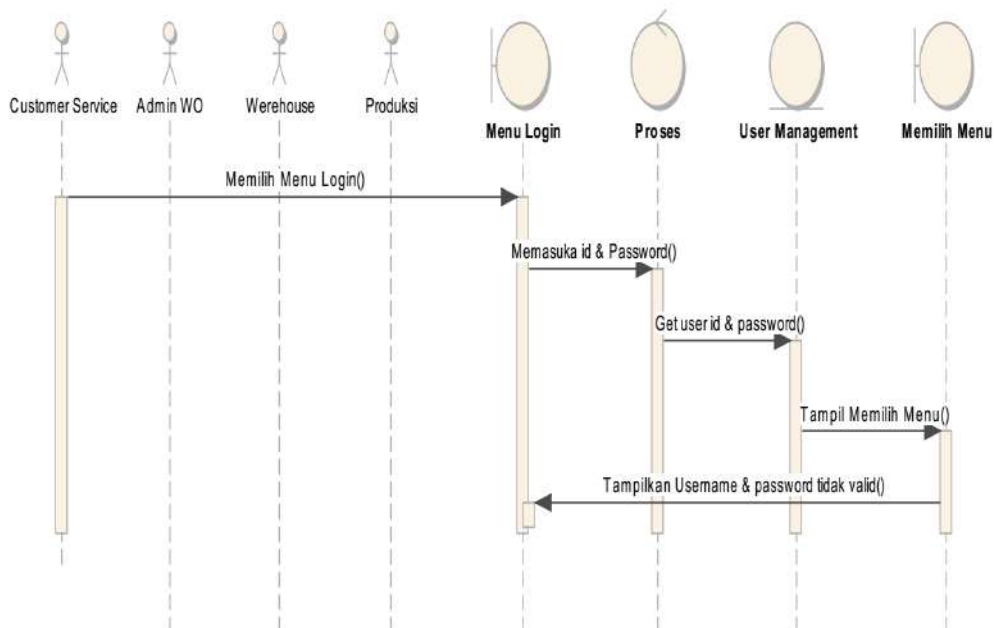
Gambar 3.07 Activity Partitua Warehouse dan Produksi

3.6.1 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

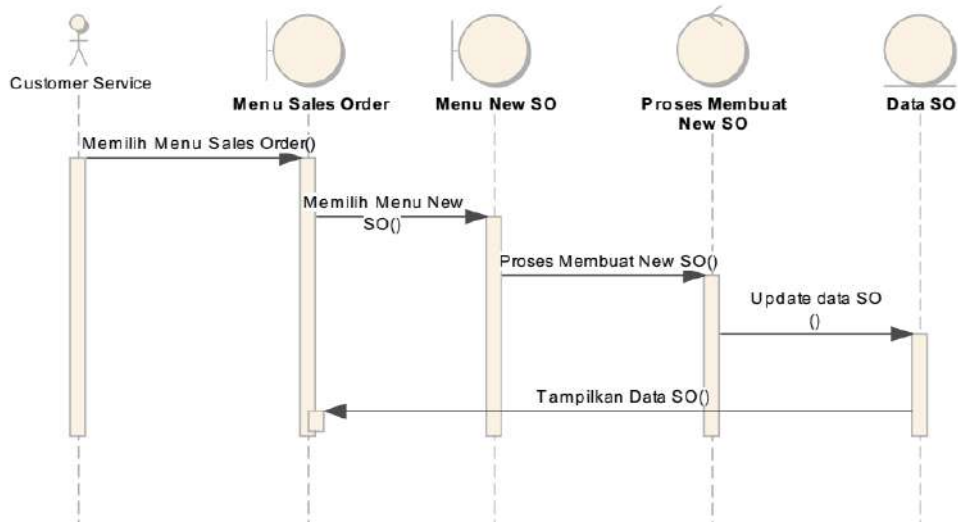
Berikut Diagram Sequence pada sistem perintah kerja produksi pada PT. Andalira Cipta Abadi:

a. Sequence Diagram Login



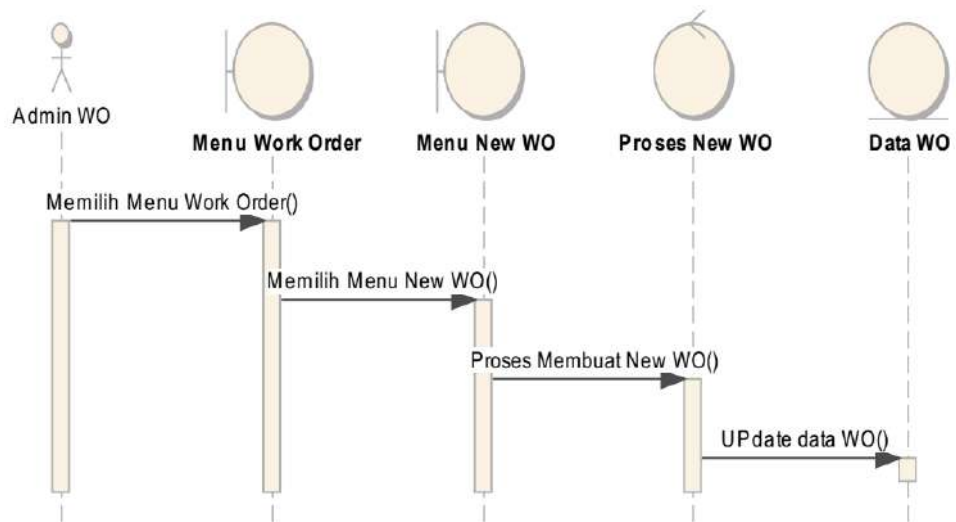
Gambar 3.08 Sequence Diagram Login

b. Squence Diagram Mengelola SO



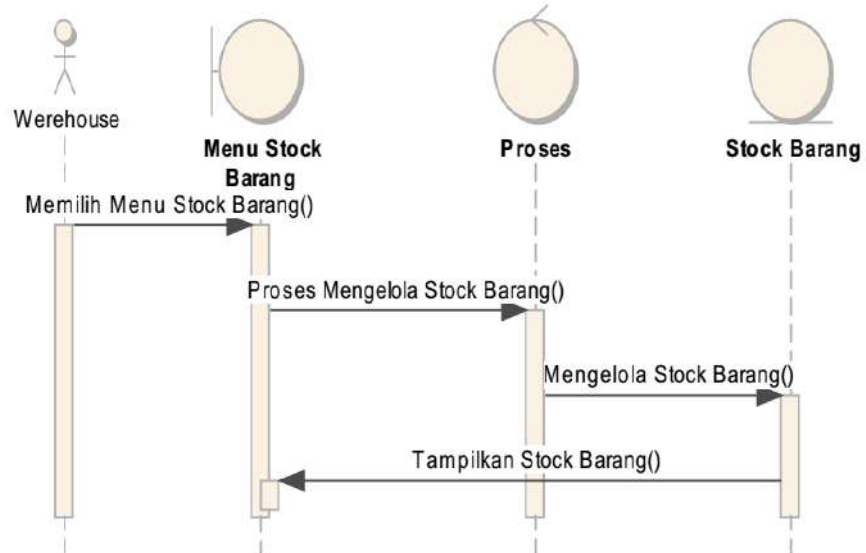
Gambar 3.09 Squence Diagram Mengelola SO

c. Squence Diagram Mengelola WO



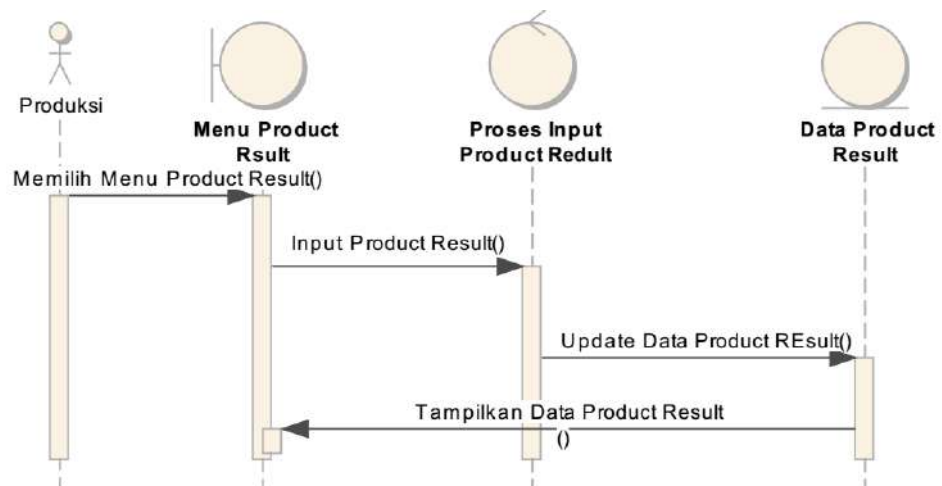
Gambar 3.10 Squence Diagram Mengelola WO

d. Squence Diagram Mengelola Stock



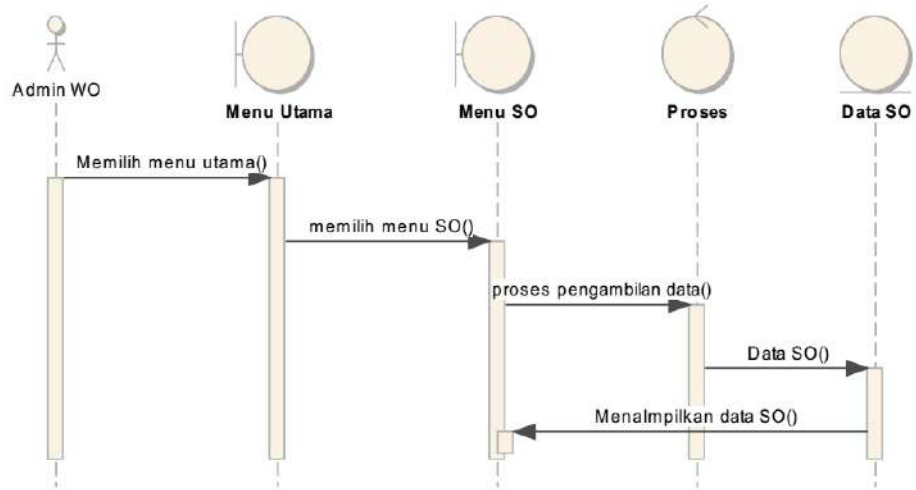
Gambar 3.11 Squence Diagram Mengelola Stock

e. Squence Mengelola Product Result



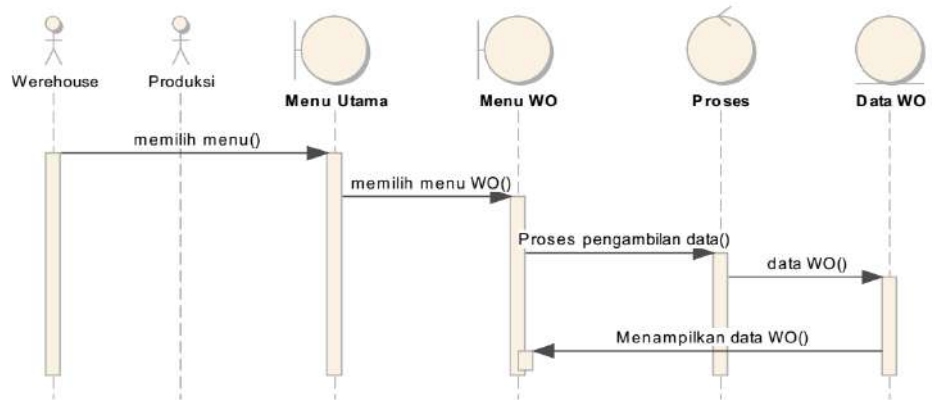
Gambar 3.12 Squence Diagram Mengelola Product Result

f. Squence Diagram Melihat SO



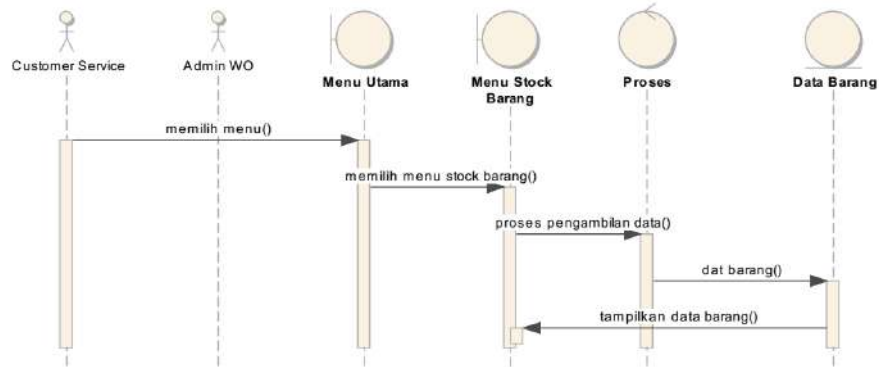
Gambar 3.13 Squence Diagram Melihat SO

g. Squence Diagram Melihat WO



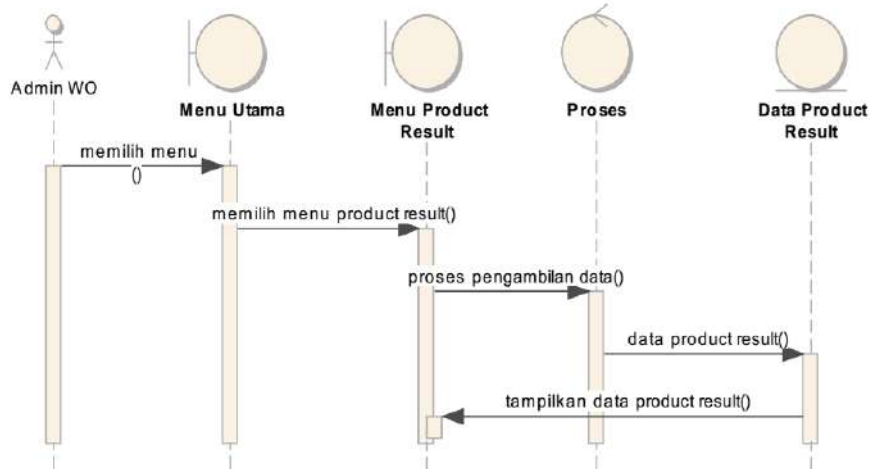
Gambar 3.14 Squence Diagram Melihat WO

h. Squence Diagram Melihat Stock



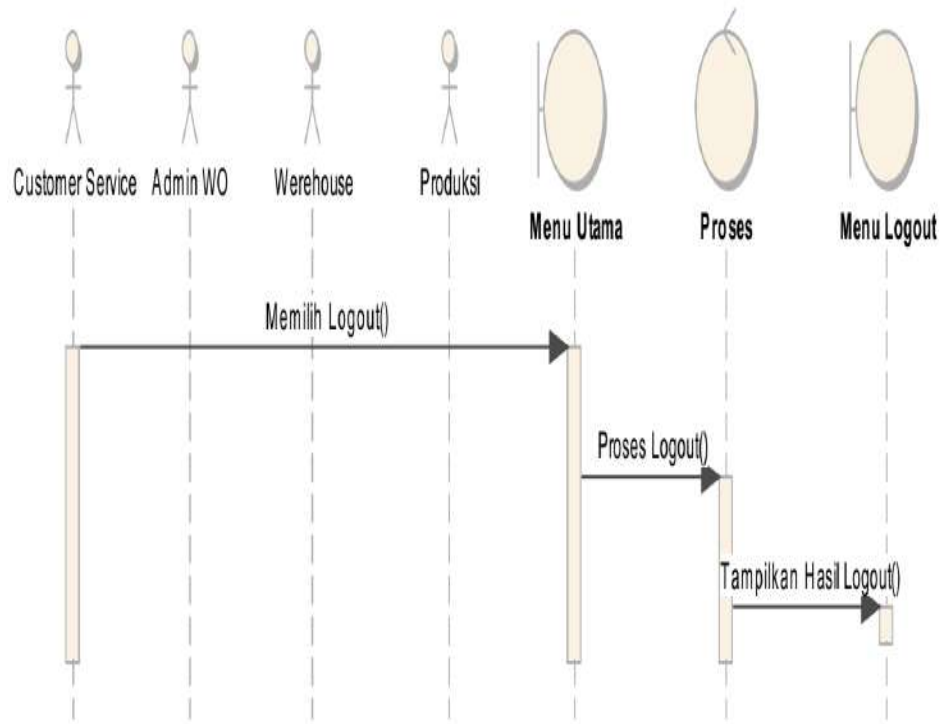
Gambar 3.15 Squence Diagram Melihat Product Result

i. Squence Diagram Melihat Product Result



Gambar 3.16 Squence Diagram Melihat Product Result

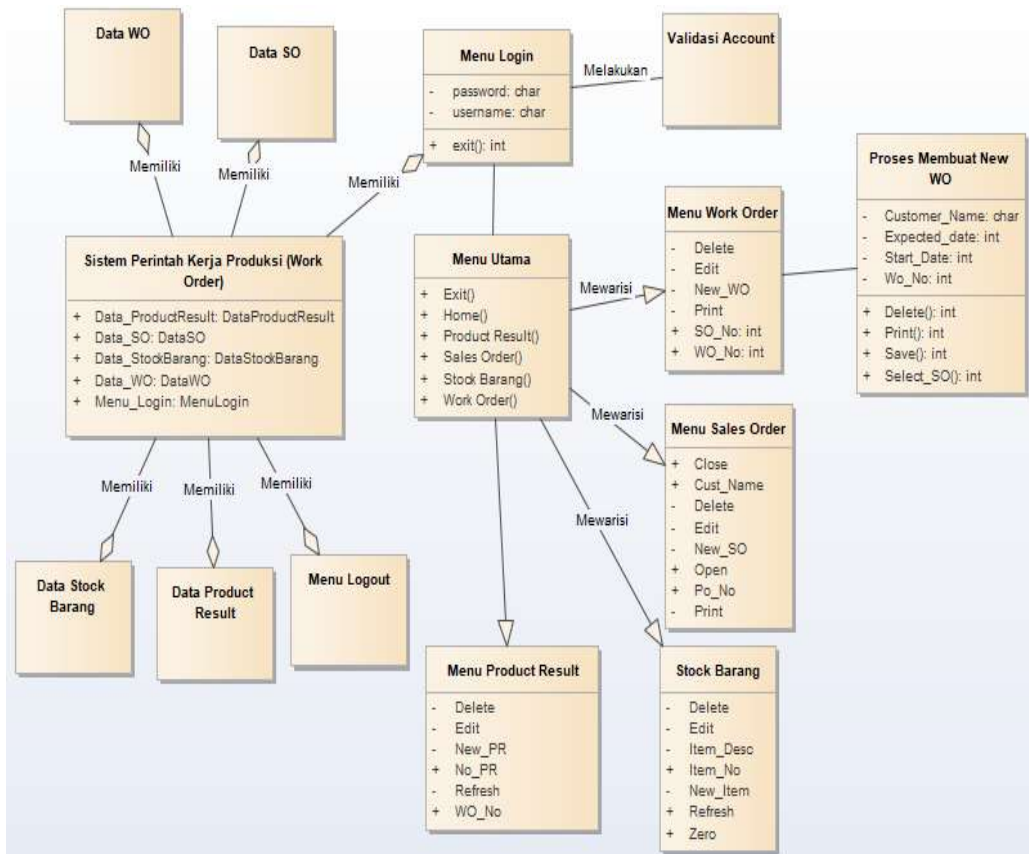
j. Squence Diagram Logout



Gambar 3.17 Squence Diagram Logout

3.7 Class Diagram

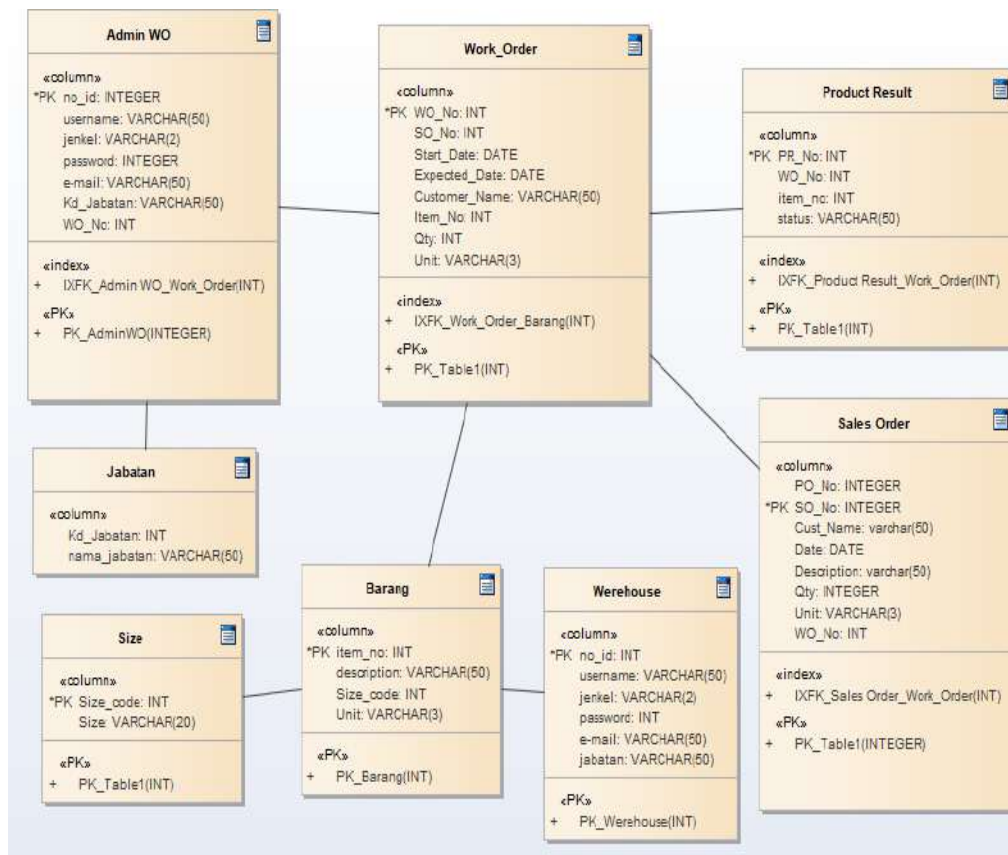
Class Diagram adalah gambaran struktur system dari segi pendefinisian kelas- kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.



Gambar 3.18 Class Diagram Perintah Kerja Produksi

3.8 Data Model

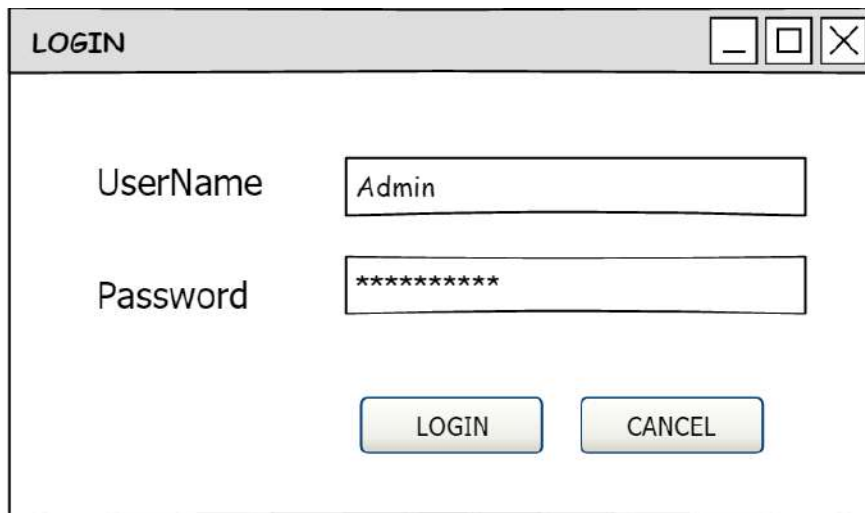
Data Model adalah model abstrak yang mengatur elemen-elemen data dan menstandarisasi bagaimana mereka berhubungan satu sama lain dan dengan properti entitas dunia nyata.



Gambar 3.19 Data Model Perintah Kerja Produksi

3.10 Perancangan Program

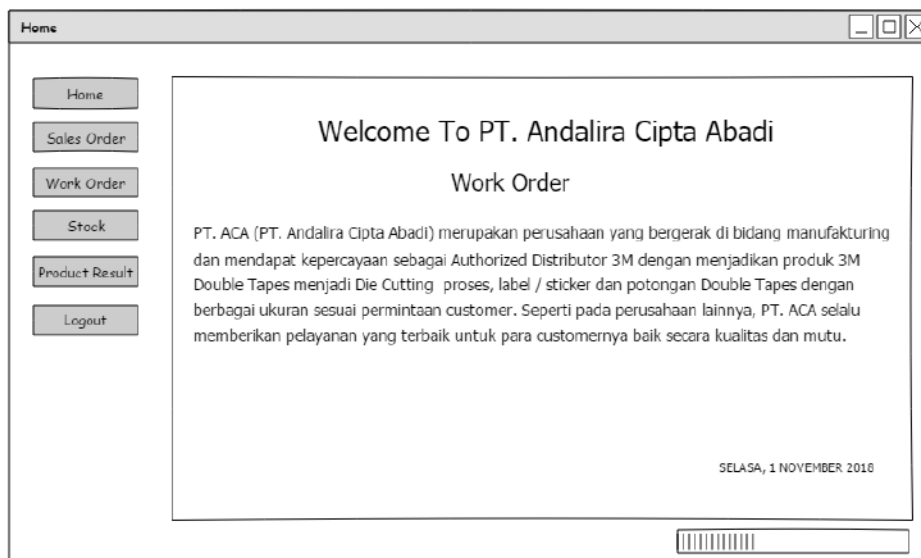
3.10.1 Halaman Login



The image shows a standard Windows-style login dialog box. The title bar reads "LOGIN" and includes minimize, maximize, and close buttons. The main area contains two text input fields. The first is labeled "UserName" and contains the text "Admin". The second is labeled "Password" and contains a series of asterisks "*****". Below these fields are two rectangular buttons with rounded corners, labeled "LOGIN" and "CANCEL".

Gambar 3.20 Rancangan Menu Login

3.10.2 Halaman Menu Utama



The image shows a main menu application window titled "Home". On the left side, there is a vertical sidebar with several buttons: "Home", "Sales Order", "Work Order", "Stock", "Product Result", and "Logout". The main content area is centered and contains the following text:
Welcome To PT. Andalira Cipta Abadi
Work Order
PT. ACA (PT. Andalira Cipta Abadi) merupakan perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur dan mendapat kepercayaan sebagai Authorized Distributor 3M dengan menjadikan produk 3M Double Tapes menjadi Die Cutting proses, label / sticker dan potongan Double Tapes dengan berbagai ukuran sesuai permintaan customer. Seperti pada perusahaan lainnya, PT. ACA selalu memberikan pelayanan yang terbaik untuk para customernya baik secara kualitas dan mutu.
SELASA, 1 NOVEMBER 2010
At the bottom right of the main content area, there is a progress bar or status indicator.

Gambar 3.21 Rancangan Menu Utama

3.10.3 Halaman *Work Order*

Work Order

New WO Edit Delete Refresh

Wo No. ▼

Cust. Name ▼

Open
 Close

Wo No.	Start Date	Expected Date	Customer Name	Item Description	Qty	Unit	Finished
VIII-18/ACA-WO/0001	01/08/2018	03/08/2018	PT. INDONESIA STANLEY	90751 24 MM X 50 M	100	Rls	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 3.22 Rancangan Menu *Work Order*

3.10.4 Halaman *New Work Order*

Work Order

WO No. VIII-18/ACA-WO/0001 Select SO ▼

Start Date 01/08/2018

Expected Date 03/08/2018

Customer Name PT. INDONESIA STANLEY

Job Description

Description	Item No.	Qty	Unit	So No.	Finished
90751 24 MM X 50 M	TPE-0001-01	100	Rls	SO-JKT/ACA-0001	<input type="checkbox"/>

Material

Item No.	Description	Qty	Unit
TPE-0001	90751 1020 MM X 50 M	3	Rls

PRINT

SAVE

CANCEL

Gambar 3.23 Rancangan Menu *New Work Order*

3.10.5 Halaman Sales Order

The screenshot shows a window titled "Sales Order" with a toolbar containing "New SO", "Edit", "Delete", and "Print" buttons. Below the toolbar are two dropdown menus: "PO NO." and "Cust. Name". The main area contains a table with the following data:

Sales Order No	Customer Name	PO No.	SO Date	Item Description	Qty	Unit
SO-JKT/ACA-0001	PT. INDONESIA STANLEY	ST0102PB	01/08/2018	9075I 24 MM X 50 M	100	Rls

Below the table are two radio buttons: "Open" (selected) and "Close".

Gambar 3.24 Rancangan Menu Sales Order

3.10.6 Halaman Stock

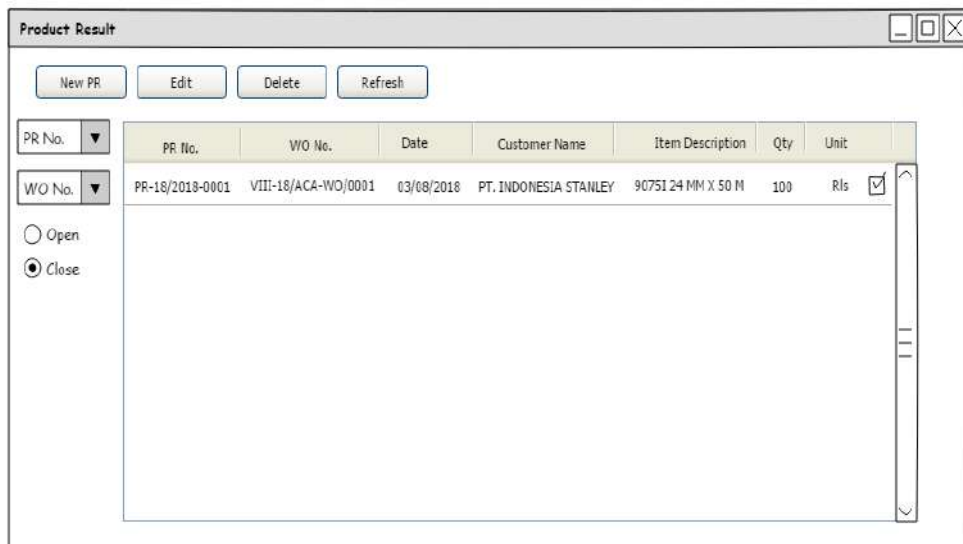
The screenshot shows a window titled "Stock" with a toolbar containing "New Item", "Edit", "Delete", and "Refresh" buttons. Below the toolbar are two dropdown menus: "Item No." and "Item Desc.". The main area contains a table with the following data:

Item No.	Item Description	Qty	Unit
TPE-0001	9075I 1020 MM X 50 M	200	Rls
TPE-0002	9007 1020 MM X 50 M	100	Rls

Below the table are two radio buttons: "All" (selected) and "Zero".

Gambar 3.25 Rancangan Menu Stock

3.10.7 Halaman *Product Result*



Gambar 3.26 Rancangan *Product Result*

3.11 Spesifikasi Software dan Hardware

A. Perangkat Keras (*Hardware*)

Pada tahap ini, spesifikasi perangkat keras yang digunakan oleh penulis sebagai berikut:

1. Komputer dengan spesifikasi minimal intel dual core 2.1 Ghz.
2. RAM 2 GB
3. Hardisk 100 GB
4. LED Monitor 14 inci
5. *Mouse dan Kybord*
6. *Printer*

B. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan, spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Windows 7.
2. Web Browser (Firefox, Chrome).
3. Xampp (MySQL database).

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan sistem yang telah dianalisa dan dirancang mengenai perancangan sistem informasi perintah kerja produksi pada PT. Andalira Cipta Abadi, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Bagi perusahaan proses pembuatan Surat Perintah Kerja (Work Order) ini tidak memerlukan waktu yang cukup lama, karena dengan komputer semua data-data dapat di proses dengan cepat dan akurat.
2. Rancangan sistem informasi perintah kerja produksi ini sendiri akan menggantikan sistem perintah kerja yang selama ini telah berjalan di PT. Andalira Cipta Abadi.

4.2 Saran

Berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang sudah dilakukan, saran yang dapat disampaikan oleh penulis untuk pengembangan desain sistem informasi perintah kerja produksi yaitu:

1. Diperlukannya pengembangan sistem yang lebih lanjut pada sistem pengolah perintah kerja produksi dan diperbaharui secara berkala karena informasi yang disajikan akan bertambah atau mengalami perubahan pada data-data atau informasi tertentu sesuai dengan kebutuhan.

2. Sebaiknya dilakukan pemeliharaan perangkat keras dan [erangkat lunak demi kelancaran saat bekerja.
3. Sebaiknya perusahaan melakukan pelatihan kerja terhadap karyawannya untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan dalam mengoperasikan komputer.

Daftar Pustaka

- Kristanto Andri, 2003. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya, Jakarta: Gava Media.
- Anggraeni, Irviani. 2017. "Pengantar Sistem Informasi". Yogyakarta: Andi Offset
- Maniah, Hamidin. 2017. "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi". Yogyakarta: Budi Utama.
- Hutahaean. 2014. "Konsep Sistem Informasi". Yogyakarta: Budi Utama.
- Purwoko Hendro, 2018. Pemanfaatan BasisData Oracle Pada Sistem Informasi Work Order (Studi kasus di PT. XYZ) Jakarta Timur.
- Syamsul pada Purwoko dkk, 2017. Perancangan Sistem Work Order Dengan Pemodelan Unified Modeling Language (Studi kasus di PT. XYZ) Jakarta Timur.
- Putra, Febrianti, 2016. Analisa Jumlah Produksi Pada Industri Rumah Tangga Dengan Menggunakan Logika Fuzzy (Studi kasus di UD Tempe Puji) Padang.
- Rahmad, Setiadi, 2014. Perancangan Sistem Informasi Inventory Sparepart Elektronik Berbasis Web (Studi kasus di CV.Human Global Service Yogyakarta) Yogyakarta.
- Sattar, 2017. "Pengantar Bisnis". Yogyakarta: Budi Utama
- Junindar, 2008. "Panduan Legkap Menjadi Programmer". Jakarta Selatan: TransMedia.
- Rante Rerung,Rintho, 2018. "Pemrograman Web Dasar". Yogyakarta: Budi Utama.
- Sibero,Alexander F.K. 2012. "Kitab Suci Web Programing". Jakarta: Mediakom.
- Kustiyahningsih,Yeni. 2011. "Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL". Jakarta: Graha Ilmu.
- Sutarman. 2012. "Buku Pengantar Teknologi Informasi". Jakarta: Bumi Aksara