



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Perangkat Lunak (*Software*)

Mulyani (2017:66), Software adalah istilah umum untuk mendeskripsikan kumpulan program-program komputer yang terdiri dari prosedur-prosedur dan dokumentasi untuk melakukan tugas tertentu.

Kadir (2017:2), Perangkat lunak adalah instruksi-instruksi yang ditujukan kepada komputer agar dapat melaksanakan tugas sesuai kehendak pemakai. Sistem operasi seperti Windows, Mac OS, dan Linux, dan aplikasi seperti Microsoft Word dan Microsoft Excel adalah contoh perangkat lunak.

Krisbiantoro (2018:7), Perangkat lunak atau piranti lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak dapat juga dikatakan sebagai “penterjemah” perintah-perintah yang dijalankan oleh user (pengguna computer).

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian *Software* adalah program – program yang dapat menjalankan perintah dalam komputer.

2.1.2 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Fathansyah (2018:14), Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi sejumlah objek basis data (seperti Tabel, Indeks, dan lain-lain). Di samping berisi data, Setiap basis data juga menyimpan definisi struktur.

Prabowo (2015 : 25), Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program computer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian basis data adalah sekelompok data yang saling terhubung satu sama lain agar dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.



2.1.3 Pengertian Komputer

Josi (2019:16), Komputer mempunyai arti sebagai alat yang digunakan untuk mengelola data menurut prosedur atau aturan yang telah ditetapkan oleh program.

Juanda (2018:3), Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi input digital, memprosesnya sesuai dengan suatu program yang tersimpan di memorinya dan menghasilkan output informasi.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Komputer adalah seperangkat dari teknologi yang dapat digunakan untuk mengolah data untuk membantu pekerjaan manusia.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Aplikasi

Menurut Aplikasi menurut Dhanta dikutip dari Sanjaya (2017) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel.

Sedangkan menurut Jogiyanto dikutip oleh Ramzi (2018x) aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri.

Jadi dapat di simpulkan bahwa aplikasi adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.



2.2.2 Pemesanan Percetakan

Menurut Phillip Kotler (Lupiyoadi 2006 : 6), Pemesanan adalah aktivitas yang selalu dilakukan konsumen sebelum proses membeli. Agar dapat memberikan kepuasan kepada konsumen maka dari itu, tentunya perusahaan harus mempunyai sistem pemesanan yang baik

Menurut Rangkuti (2006 : 26), Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya. Menurut Puspita dkk., (2019:1), Percetakan adalah sebuah proses industri untuk memproduksi secara massal tulisan dan gambar. Jasa cetak saat ini semakin banyak dibutuhkan masyarakat karena dapat mempermudah dalam penyampaian suatu informasi.

2.2.3 Metode *Economic Order Quantity*

Menurut Gitosudarmo (2002) yang dikutip dari Tri Pamungkas dan Aftoni Susanto (2011) (Andira, 2016:202), bahwa EOQ sebenarnya merupakan volume atau jumlah pembelian yang paling ekonomis untuk dilaksanakan pada setiap kali pembelian. Untuk memenuhi kebutuhan itu maka dapat diperhitungkan pemenuhan kebutuhan (pembeliannya) yang paling ekonomis yaitu sejumlah barang yang akan dapat diperoleh dengan pembelian dengan menggunakan biaya yang minimal.

Menurut Andira (2016:202), Metode EOQ berusaha mencapai tingkat persediaan seminimum mungkin, biaya rendah dan mutu yang lebih baik. Perencanaan persediaan yang menggunakan metode EOQ dalam suatu perusahaan akan mampu meminimalisasi terjadinya out of stock sehingga tidak mengganggu proses produksi dalam perusahaan dan mampu menghemat biaya persediaan bahan baku dalam perusahaan. Dengan adanya penerapan metode EOQ pada



perusahaan diharapkan akan mampu mengurangi biaya penyimpanan, penghematan ruang, baik gudang maupun ruang kerja, menyelesaikan masalah-masalah yang timbul dari banyaknya persediaan yang menumpuk sehingga mengurangi resiko yang dapat ditimbulkan karena persediaan yang berlebihan didalam ruang penyimpanan atau gudang.

2.2.4 Website

Menurut Abdullah (2015:4), Website atau disingkat web dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Marisa (2016:1), Website atau disingkat web adalah kumpulan dari halaman – halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hamper selalu bias di akses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian Web adalah koleksi sumber informasi yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang besar.

2.2.5 CV. Diva Grafika

CV. Diva Grafika merupakan perusahaan yang didirikan oleh Bapak Rudi Radius (Alm) dan Ibu Kartika pada bulan Desember 2004. Perusahaan ini beralamat di Jl Jend. Sudirman Lrg. Gapsa No. 7 Palembang. Usaha ini bergerak dibidang percetakan, seperti kartu nama, brosur, nota, kop surat, idcard, pin, mug. Perusahaan ini mempunyai motto “Lakukanlah Walaupun Hanya Satu Ayat”. Dalam memasarkan produknya, CV. Diva Grafika melakukan promosi, yang dilakukan dengan mengikuti pameran-pameran, menyebarkan brosur, dan



melakukan penawaran ke perusahaan perusahaan. Dimana promosi yang dilakukan ini dengan menawarkan desain-desain kartu undangan, kartu nama, id card yang menarik dan mengikuti perkembangan jaman. Promosi ini juga memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan.)

2.2.6 Pengertian Aplikasi Pemesanan Percetakan Menggunakan Metode Economic Order Quantity pada CV. Diva Grafika Berbasis Website

Aplikasi Pemesanan Percetakan Menggunakan Metode Economic Order Quantity pada CV. Diva Grafika Berbasis Website adalah aplikasi yang dibuat dan dirancang peneliti untuk membantu dan memudahkan CV. Diva Grafika dalam proses pemesanan, penjualan dan pemantau produksi serta stok barang.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Data Flow Diagram (DFD)

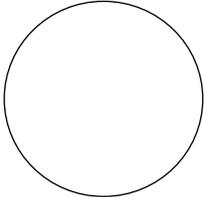
Indrajani (2015:27), *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:70-72), *Data Flow Diagram* (DFD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang di aplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (input) dan keluaran (output).

DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level abstraksi. DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran informasi atau fungsi yang lebih detail. Notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:



Tabel 2.1 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No.	Notasi	Keterangan
1.		<p>proses atau fungsi atau prosedur ; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program. Catatan: nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja.</p>
2.		<p><i>File</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)) Catatan : nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda</p>
3.		<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan. Catatan : nama yang digunakan pada</p>



4.		<p>masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p> <p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses kemasukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>). Catatan : Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”</p>
----	--	--

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:71-72)

Berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD.

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram DFD Level menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.
2. Membuat DFD Level 1 DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan di kembangkan . DFD level 1 merupakan hasil breakdown DFD Level 0 yang sebelumnya sudah di buat.
3. Membuat DFD Level 2 Modul-Modul Pada DFD Level 1 (satu) dapat di breakdown menjadi DFD Level 2 (dua). Modul mana saja yang harus di-breakdown lebih detail tergantung pada tingkat ke detailan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di-breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di-breakdown.
4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya DFD Level 3, 4, 5, dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di-atasnya. Breakdown



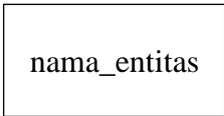
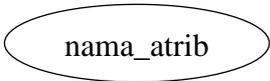
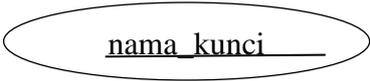
pada level 3,4,5, dan seterusnya aturannya sam persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

2.3.2 Pengertian *Entity Relationship Diagram (ERD)*

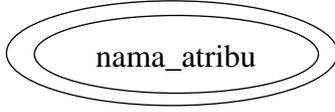
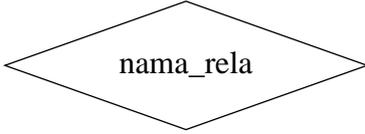
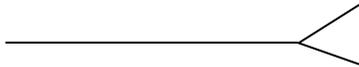
Menurut Setiawan (2015:53), *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antara penyimpan.

Rusmawan (2019:63), *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol pada ERD

No.	Simbol	Deskripsi
1.	Entitas / entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal 12 computer pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi 12computer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
2.	Atribut 	<i>Fiel</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitass
3.	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satukolom.



4	Atribut multi nilai / <i>multi value</i> 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
5	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
6	Asosiasi / <i>association</i> N 	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujung nya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

Sumber : Rusmawan (2019:64)

2.3.3 Pengertian *Flowchart*

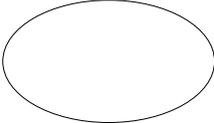
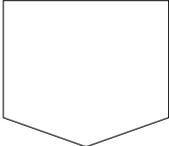
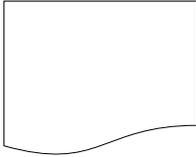
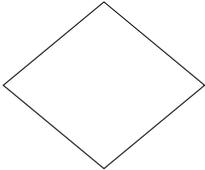
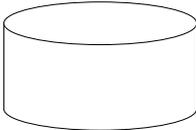
Indrajani (2015:36), *Flowchart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempermudah penyelesaian masalah khususnya yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut”

Rusmawan (2019:48), *Flowchart* (bagan alir) merupakan sebuah gambaran dalam bentuk diagram alir dari algoritma-algoritma dalam suatu program yang menyatakan arah alur program tersebut”. Gambaran simbol-simbol *Flowchart* sebagai berikut:

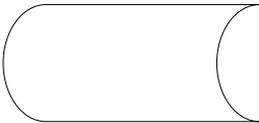
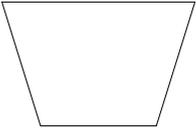
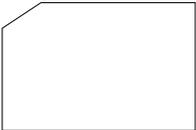
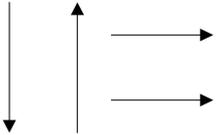
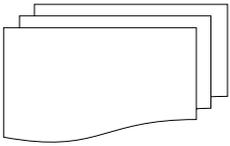
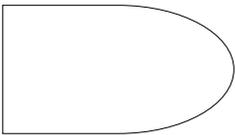
Tabel 2.3 Simbol-simbol *Flowchart*

Simbol	Fungsi
	Terminal menyatakan awal dan akhir dari suatu algoritma



	Menyatakan proses
	Proses yang terdefinisi atau sub program
	Persiapan yang digunakan untuk member nilai awal suatu besaran
	Menyatakan masukan dan keluaran (input/output)
	Menyatakan penyambung kesimbol lain dalam satu halaman
	Menyatakan penyambung kehalaman lainnya
	Menyatakan percetakan (dokumen) pada kertas
	Menyatakan <i>decision</i> (keputusan) yang digunakan untuk penyeleksian kondisi di dalam program
	Menyatakan media penyimpanan drum magnetic



	Menyatakan input/output menggunakan disket
	Menyatakan operasi yang dilakukan secara manual
	Menyatakan input/output dari kartu plong
	Menyatakan arah aliran pekerjaan (proses)
	<i>Multi document</i> (banyak dokumen)
	<i>Delay</i> (penundaan atau kelambatan)

Sumber : Rusmawan (2019:49)

2.3.4 Pengertian Kamus Data

Indrajani (2015:36), Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi suatu sistem informasi. Kamus data terdapat pada tahapan analisis dan perancangan. Pada tahap analisis kamus berfungsi untuk mendefinisikan data yang mengalir pada sistem. Sedangkan pada tahap perancangan, kamus data ini digunakan untuk merancang masukan dan keluaran seperti laporan seperti basis data.

Sukamto dan Shalahuddin (2016:73), Kamus Data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*)



dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan). Berikut beberapa simbol-simbol yang terdapat pada kamus data :

Tabel 2.4 Simbol-simbol Kamus Data

No	Simbol	Keterangan
1.	=	Disusun atau terdiri dari
2.	+	Dan
3.	[]	Baik...atau...
4.	{ ⁿ }	N kali/ bernilai banyak
5.	()	Data opsional
6.	*...*	Batas komentar

Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2016:74)

2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *HTML*

Menurut Rohi (2019:7), *HTML* merupakan singkatan dari Hypertext Markup Language yaitu bahasa standar web yang dikelola penggunaannya oleh W3C (World Wide Web Consortium) berupa tag-tag yang menyusun setiap elemen dari website. *HTML* berperan sebagai penyusun struktur halaman website yang menempatkan setiap elemen website sesuai layout yang diinginkan.

Menurut Jubilee (2016:16), *HTML* adalah Hypertext Markup Language yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat di klik, akan membawa si pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya.

Menurut Winarno (2015:2), *HTML* adalah bahasa yang mengatur bagaimana tampilan dan isi dari situs web, di dalam *HTML* ada tag-tag dimana tag berfungsi menyediakan informasi berkaitan dengan sifat dan struktur konten serta referensi untuk gambar dan media lainnya.



2.4.2 Pengertian XAMPP

Menurut Haqi dan Setiawan (2019:8), *XAMPP* adalah perangkat lunak bebas (Free Software) yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi Xampp sendiri sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari beberapa program, antara lain : Apache HTTP Server, MYSQL Database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Menurut Riyanto (2015:1), *XAMPP* adalah paket PHP dan MYSQL berbasis open source, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP, *XAMPP* mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket.

2.4.3 Pengertian MySql

Menurut Bunafit (2019: 134), Mysql Merupakan data base yang sangat kuat dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data. Sebagai sebuah data base server yang mampu untuk manajemen database dengan baik, Mysql terhitung merupakan database yang paling digemari dan paling banyak digunakan dibandingkan database lainnya.

Menurut Hendry (2015: 7), Mysql adalah sebuah implementasi dari system manajemen basis data relasional yang didistribusikan secara gratis di bawah lisensi GPL(General Pulic License).

2.4.4 Pengertian PHP

Rohi (2019:127), PHP Merupakan kependekan dari PHP Hypertext preprocessor yaitu bahasa pemrograman web yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server. Tujuan dari bahasa ini adalah membantu para pengembang web untuk membuat web dinamis dengan cepat.

Bunafit (2019: 1), PHP merupakan Bahasa pemrograman berjenis server-side. Dengan demikian, PHP akan diproses oleh server yang hasil olahannya akan dikirim kembali ke browser. Oleh karena itu, salah satu tool yang harus tersedia sebelum memulai pemrograman PHP adalah server.



Menurut Mudzir (2018:3), PHP berasal dari kata Hypertext Preprocessor yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

2.4.5 Pengertian Notepad++

Habibi dan Alwan Suryansyah (2020: 63), Notepad++ adalah suatu text editor yang berjalan pada Operating System (OS) Windows. Notepad++ disini menggunakan komponen-komponen Scintilla agar dapat menampilkan dan menyunting text dan berkas source code berbagai bahasa pemrograman.

Habib dan Alwan Suryansyah (2020: 65), Keunggulan Notepad++ dalam bahasa Web Programming yaitu:

- a. Simple, Ringan dan Cepat dibandingkan dengan text editor lainnya, notepad++ tidak perlu menunggu loading opening library, terlebih seperti pada software adobe dreamweaver dan eclipse apa lagi untuk PC / Laptop yang memiliki specification yang rendah.
- b. Bracket Matching, atau bias dibidang mengumpulkan yang sesuai, biasanya digunakan pada saat menuliskan syntax percabangan, perulangan dan bagian utama program.
- c. Syntax Highlighting, tampilan source code, disini kita bias melihat warna pada setiap fungsi dari syntax.
- d. Syntax Folding, atau melipat source code, ini hamper sama seperti bracketmatching sebelumnya. Jika bracket matching digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir suatu block program.
- e. Quick Color, Picker++ fungsi ini berguna pada saat kita menuliskan kode warna pada html atau pun CSS tetapi tidak harus menuliskan kodenya terlebih jika kita lupa kode pada warna yang kita inginkan, biasanya akan muncul kotak dengan banyak aneka warna yang kita tinggal pilih, setelah memilih nanti kode warna tersebut akan muncul .
- f. Finger Text, biasa digunakan untuk menuliskan bahasa PHP di notepad++, fungsi ini berfungsi untuk memudahkan pengetikan syntax dengan kata tertentu sebagai pemicu/trigger dan menggantikannya dengan menekan tombol TAB.



2.5 Referensi Jurnal

No	Judul/Penulis/Tahun	Masalah	Teori	Metode	Hasil
1.	Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembayaran Pada Percetakan Mahardika. Dwi Puspita, Bambang Eka Purnama, Sukadi. JCSS - Indonesian Jurnal on Computer Science. ISSN : 1979-9330 (Print) - 2088-0154 (Online) - 2088-0162 (CDROM)	Bagaimana membuat sebuah sistem yang dapat mempermudah transaksi pembayaran pada Percetakan Mahardika?	Sistem informasi, Pemesanan, Pembayaran	EOQ	Dengan adanya sistem ini laporan pendapatan dapat diakses dengan mudah karena per transaksi pembayaran secara otomatis akan tersimpan kedalam laporan pendapatan.
2.	Aplikasi Perhitungan Persediaan Bahan Baku dengan Metode Economic Order Quantity Berdasarkan Varian Produk. Rianti Rahmawati, Anak Agung Gde Agung, Fitri Sukmawati.	Perusahaan melakukan pembelian bahan baku sebanyak tiga kali dalam	Safety Stock, Reorder Point, Economic Order Quantity.	EOQ	Dengan menerapkan EOQ, perusahaan dapat menghitung jumlah



	<p>Universitas Telkom Indonesia. <i>Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)</i>. Vol. 5 No. 1, Maret 2016</p>	<p>sebulan. Setiap kali pemesanan, perusahaan harus membayar biaya pemesanan. Saat ini, pemesanan bahan baku dilakukan dengan jumlah yang sama tanpa mengecek jumlah persediaan bahan baku yang berada digudang. Pencatatan transaksi juga masih dilaksanakan secara manual sehingga tidak langsung mengurangi stok bahan baku</p>			<p>pemesanan optimal sehingga mengurangi biaya pemesanan dan penyimpanan. Perusahaan juga dapat mengetahui jumlah persediaan pengaman (safety stock) dan kapan harus melakukan pemesanan kembali (reorder point).</p>
--	--	--	--	--	---



		yang ada di gudang. Hal ini menyebabkan sering terjadinya penumpukan bahan baku.			
3.	<p>PENERAPAN METODE ECONOMIC ORDER QUANTITY (EOQ) UNTUK PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB.</p> <p>Rini Rubhiyanti, Intan Pratiwi, Febryantahanuji. Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer Semarang.</p> <p>JURNAL AKUNTANSI & EKONOMI FE. UN PGRI. Volume 3 No. 2, September 2018. ISSN : 2541-0180</p>	<p>Penelitian ini dilakukan pada sebuah perusahaan yang bergerak dibidang food and baverage (es kream). Untuk memenuhi pelanggan setiap harinya perusahaan telah memiliki sebuah gudang penyimpanan persediaan namun pendokumentasian yang digunakan</p>	Aplikasi, EOQ	EOQ	<p>Dengan menerapkan metode Economic Order Quantity (EOQ) di mana perusahaan dapat mengetahui jumlah persediaan barang yang baik yang dibutuhkan perusahaan dengan biaya seefisien</p>



		<p>saat ini masih sederhana dengan melakukan pencatatan stok barang dengan cara melihat langsung pada barang yang ada, dan mencatat di buku stok barang yang sudah disediakan sebagai laporan kepada leader. Dengan cara seperti itu sering terjadinya perbedaan antara stok barang real dengan pencatatan barang per bulan dari kantor pusat.</p>			<p> mungkin. Dapat juga diketahui persediaan pengaman an (safety stock) dan waktu yang paling tepat untuk mengadakan pembelian kembali (reorder point). Dengan adanya sistem informasi persediaan barang ini diharapkan perusahaan dapat melaksanakan perencanaan, pengadaan</p>
--	--	--	--	--	--



		Dalam perusahaan ini juga belum diterapkan suatu metode untuk mengoptimalkan biaya persediaan barang			dan pengawasan persediaan barang dengan baik, selain itu juga dapat menghasilkan laporan yang akurat, tepat dan efektif.
4.	APLIKASI METODE EOQ (ECONOMIC ORDER QUANTITY) DALAM MENINGKATKAN EFISIENSI PENGENDALIAN PERSEDIAAN PADA PT EBAKO NUSANTARA. Elan Baskara, Susatyo Nugroho Widy Pramono. Program Studi Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro. Jurnal (ITJRD). Vol 3, No. 2, Maret 2019. ISSN	Perencanaan dan pengendalian persediaan merupakan suatu masalah yang harus dihadapi oleh setiap perusahaan. Perusahaan perlu merencanakan suatu sistem pemesanan	Aplikasi, EOQ	EOQ	Proses pengadaan bahan baku pada PT Ebako Nusantra dilakukan oleh pengelola gudang. Pengelola gudang memiliki akses ke



	: 2528-4053	<p>bahan baku yang tepat sehingga biaya persediaan optimal. PT. Ebako Nusantara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang furniture. Perusahaan ini berdiri sejak tahun 1996 dan memiliki lebih dari 800 karyawan. Produk yang diproduksi terbagi menjadi dua jenis yaitu chairs dan case goods. Material yang dipesan dari supplier membutuhkan</p>		<p>Enterprise Resource Planning (ERP) untuk melihat stok semua bahan baku di gudang. Waktu pemesanan dan jumlah barang yang dipesan hanya berdasarkan perkiraan pengelola gudang. Pemesanan yang tidak dilakukan pada titik tertentu menyebabkan stok</p>
--	-------------	---	--	---



		<p>waktu (leadtime) hingga bisa sampai ke perusahaan. Ketika persediaan material yang dibutuhkan sedang habis maka kegiatan produksi juga terhenti hingga material sampai ke perusahaan. Sebaliknya, jika terdapat terlalu banyak material yang disimpan maka biaya penyimpanan akan meningkat. Permasalahan yang ditemui pada PT</p>			<p>bahan baku sering berlebihan. Metode Economic Order Quantity bisa menjadi standar untuk memudahkan dalam melakukan pembelian bahan baku ke supplier.</p>
--	--	---	--	--	---



		<p>Ebako Nusantara adalah tidak adanya perencanaan pemesanan material lem yang optimal. Jumlah item dan waktu pemesanan material hanya berdasarkan perkiraan pengelola gudang. Hal dapat mengakibatkan terhentinya proses produksi jika suatu saat material yang dibutuhkan ternyata habis dan tidak tersedia di gudang.</p>			
5.	ANALISIS	bagaimana	Aplikasi,	EOQ	Menetapkan



	<p>PERSEDIAAN BAHAN BAKU TEPUNG TERIGU MENGGUNAKAN METODE EOQ (ECONOMIC ORDER QUANTITY) PADA ROTI PUNCAK MAKASSAR. Olivia Elsa Andira. Fakultas Ekonomi, Universitas Gunadarma. Jurnal TIMES. Vol. VII, No. 1 Juni 2018. ISSN: 2337-3601</p>	<p>mengelola persediaan, karena persediaan merupakan salah satu aset termahal bagi banyak perusahaan.</p>	<p>EOQ</p>		<p>n atau menghitung jumlah pembelian bahan baku tepung terigu optimal yang seharusnya dilakukan oleh Roti Puncak Makassar</p>
--	--	---	------------	--	--