

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Persediaan

Pada umumnya, persediaan (*inventory*) merupakan barang dagangan yang utama dalam perusahaan dagang. Persediaan termasuk dalam golongan aset lancar perusahaan yang berperan penting dalam menghasilkan laba perusahaan. Secara umum istilah persediaan dipakai untuk menunjukkan barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang dimiliki untuk dijual kembali atau digunakan untuk memproduksi barang-barang yang akan dijual. Dalam perusahaan dagang, persediaan merupakan barang-barang yang diperoleh atau dibeli dengan tujuan untuk dijual kembali tanpa mengubah barang itu sendiri. [4]

Sartono (2010:443) mengatakan bahwa “Persediaan umumnya merupakan salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar dalam suatu perusahaan”. sedangkan Alexandri (2009:135) mengemukakan: Persediaan merupakan suatu aktiva yang meliputi barang-barang milik perusahaan dengan maksud untuk dijual dalam suatu periode usaha tertentu atau persediaan barang-barang yang masih dalam pengerjaan atau proses produksi ataupun persediaan bahan baku yang menunggu penggunaannya dalam proses produksi. [4]

Menurut beberapa pendapat para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa persediaan barang dagang adalah suatu aset lancar yang digunakan dalam kegiatan perusahaan dagang dengan cara dibeli dengan tujuan untuk dijual kembali tanpa mengubah bentuk barang dagangan tersebut.[4]

B. Proses Bisnis

Proses bisnis adalah sekumpulan aktivitas atau pekerjaan terkait yang terstruktur untuk memecahkan masalah tertentu atau menghasilkan produk atau layanan. Hammer dan Champy berpendapat bahwa proses bisnis adalah

serangkaian aktivitas yang memerlukan satu atau lebih input dan menghasilkan output yang berguna untuk pelanggan.

Berdasarkan penjelasan diatas arti dari proses bisnis adalah proses yang membantu pembisnis dalam menyelesaikan suatu kegiatan dan masalah tertentu dalam penghasilan kualitas produk, jasa dan layanan. Dimana proses bisnis tersebut dapat membantu pencapaian pembisnis dalam mengejar targetnya.

C. *Business Process Management Notation*

BPMN merupakan kependekan dari Business Process Model and Notation merupakan standar untuk pemodelan proses bisnis sebagai penyedia notasi grafis untuk penentuan proses bisnis didasarkan pada teknik flowchart. Singkatnya BPMN adalah metode diagram alur standar yang digunakan untuk membuat dan membagikan diagram yang lebih mudah dipahami. [5]

BPMN dikembangkan oleh konsorsium industri, yaitu komponen mewakili vendor alat BPM yang berbeda tetapi bukan pembuka utama, berpendapat bahwa "skoring pemodelan proses bisnis muncul sebagai bahasa standar untuk menangkap proses bisnis, terutama di tingkat domain analisis dan desain sistem tingkat tinggi". [5]

Diagram BPMN terdiri atas beberapa elemen. Elemen ini terbagi menjadi 4 kategori, yaitu Flow Object, Connecting Object, Swimlanes, dan Artifact. Berikut penjelasan dari masing-masing elemen BPMN. [5]

1. *Flow Object*

Flow object adalah elemen utama yang menggambarkan karakteristik dari sebuah proses bisnis. [5] Flow Object terdiri dari 3 elemen yaitu:

a. Event

Event adalah sesuatu yang terjadi dalam suatu proses. *Event* ini mempengaruhi aliran proses dan biasanya memiliki tindakan atau

hasil. [5] Simbolnya berbentuk lingkaran dan berdasarkan pada aliran pengaruhnya, ada 3 jenis peristiwa, yaitu:

a) *Start event*

Simbol ini menandakan permulaan sebuah proses

b) *Intermediate event*

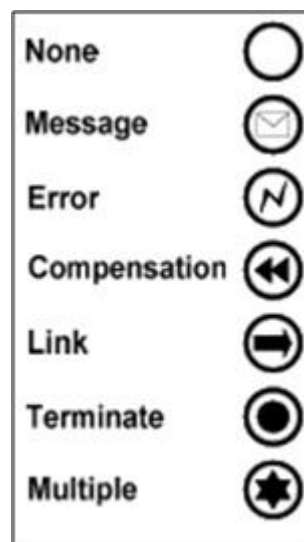
Simbol ini berada di antara *Start Event* dan *End Event*. Simbol ini yang mempengaruhi alurnya proses, tetapi simbol ini tidak akan memulai atau menghentikan proses.

c) *End Event*

Simbol ini digunakan untuk mengakhiri suatu proses.

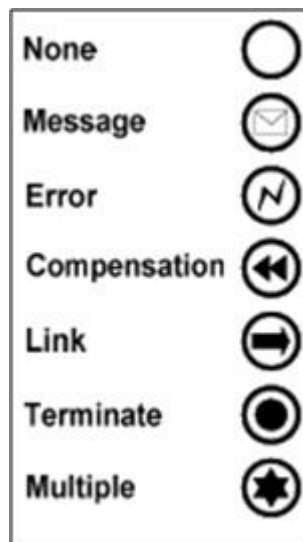


Gambar 2.1 jenis-jenis peristiwa yang ada di event



Gambar 2.2 contoh simbol dari Start Event

- Beberapa pemicu diatas memiliki keadaan khusus untuk memulai suatu proses
- *None Start Event* : simbol ini digunakan untuk menandakan awal dari sub-proses atau ketika start yang tidak terdefinisi
- *Link Start Event* : Simbol ini menandakan suatu proses yang akan dihapus dalam versi BPMN berikutnya
- *Multiple Start Event* : Setiap pemicu yang termasuk kedalam simbol ini akan menjadikan suatu proses dimulai



Gambar 2.3 contoh simbol dari Intermediate Event

- Simbol *Intermediate event* digunakan setelah proses dimulai dan sebelum proses berakhir.
- simbol ini memiliki beberapa pemicu yang berbeda-beda untuk keadaan khusus dari suatu *event*.
- Simbol ini dapat ditempatkan pada aliran normal suatu proses atau dilekatkan pada batas (*boundary*) suatu aktivitas .



Gambar 2.4 contoh simbol dari End Event

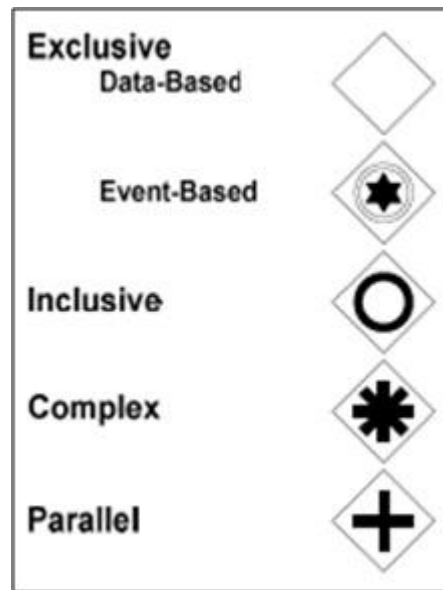
- Simbol ini yang menunjukkan bahwa proses akan berakhir
- Simbol *None Start Events* digunakan ketika *start* tidak terdefinisi/tertentu atau menandai awal dari Sub-Proses
- *Link End Event* akan digantikan dalam versi BPMN berikutnya dengan atau tanpa sinyal

b. *Activities*

Activities adalah Kegiatan yang digunakan untuk mewakili perasaan hidup yang berbeda Sehari-hari. Kegiatan yang direncanakan mencakup banyak kegiatan yang dapat selesai dalam waktu 5 menit, seminggu atau lebih. [5]

c. *Gateway*

Dalam BPMN, Gateway dapat mengidentifikasi semua tindakan yang sedang berlangsung urutan proses bisnis. Gateway kadang memainkan salah satu dari dua peran, dan terkadang bermain dengan baik pada saat yang sama. [5]



Gambar 2.5 contoh simbol dari gateways

- Gateways adalah model elemen yang digunakan untuk mengontrol bagaimana urutan Arus berinteraksi ketika mereka berkumpul (converge) dan menyimpang (diverge) di dalam proses. [5]
- Semua jenis gateways memiliki bentuk belah ketupat
 - Penanda internal didalam menunjukkan jenis perilaku berbeda
 - Semua jenis gateways dapat menggabungkan dan membagi aliran
- Gateway adalah tempat untuk mengontrol, jika aliran tidak perlu dikontrol maka gateway tidak diperlukan [5]

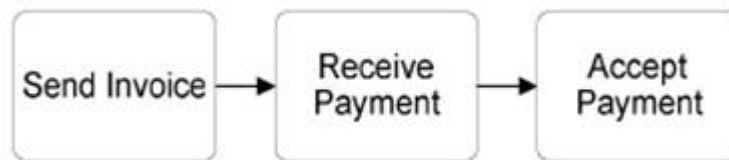
2. *Connecting Object*

Connecting Object adalah elemen penghubung *flow object*. [5]

Connecting Object Memiliki 3 jenis elemen, yaitu :

a. *Sequence Flow*

Digunakan untuk menunjukkan urutan di mana operasi akan dilakukan dalam satu proses.

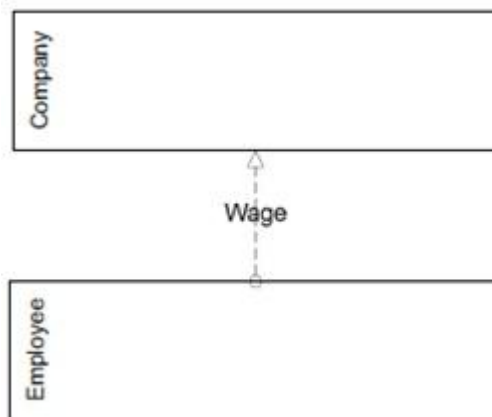


Gambar 2.6 contoh diagram *Sequence Flow*

- *Sequence Flow* digunakan untuk menunjukkan urutan kegiatan yang akan dilakukan
- Sumbernya harus dari salah satu objek berikut : *Events*, *Activities*, dan *Gateways*

b. *Message Flow*

Digunakan untuk merujuk ke aliran pesan antara dua entitas, yaitu siap kirim dan terima.



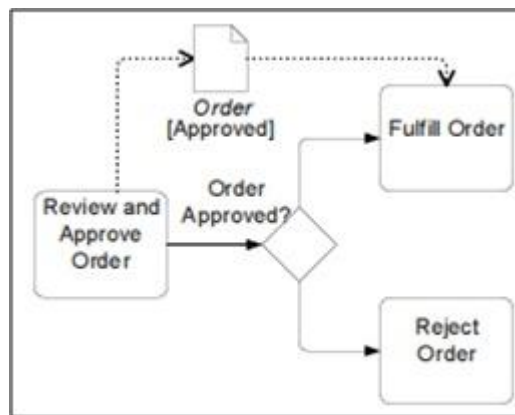
Gambar 2.7 contoh diagram *Message Flow*

- *Message Flow* dapat terhubung ke dalam batas(*boundary*) atau sebuah objek

- Dalam BPMN, *pools* yang terpisah hanya digunakan untuk mewakili peserta saja.

c. *Association*

digunakan untuk asosiasi data, informasi, dan artefak ke aliran objek.



Gambar 2.8 contoh diagram Association

- *Association* digunakan untuk menetapkan objek satu sama lain (seperti *Artifact* dan *Activities*)
- *Association* biasanya hanya digunakkan untuk menunjukkan data input dan output dari *Activities*

3. *Swimlanes*

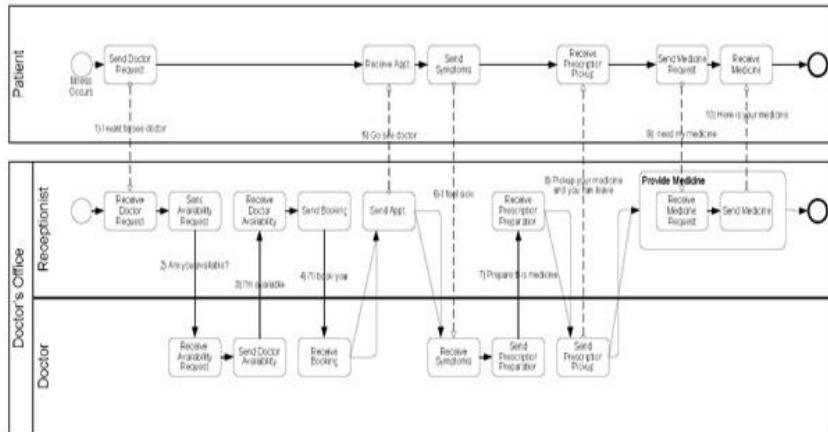
Swimlanes berupa bidang gambar berbentuk kotak persegi panjang yang merupakan area untuk menulis diagram proses bisnis. Dalam sebuah *swimlanes* dapat merepresentasikan proses bisnis *end-to-end* dengan pelaku/faktor yang bekerja dalam proses bisnis tersebut. [5] *Swimlane* memiliki 2 jenis, yaitu :

- *Pools*

Semua diagram dalam alur bisnis memiliki setidaknya satu *pool*

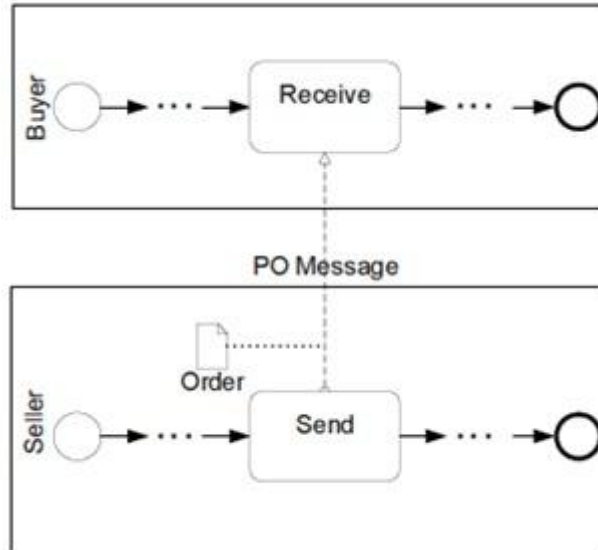
- *Lanes*

Lanes adalah sebuah pool yang dibagi lagi menjadi sub *Swimlanes*



Gambar 2.9 contoh diagram *Swimlanes*

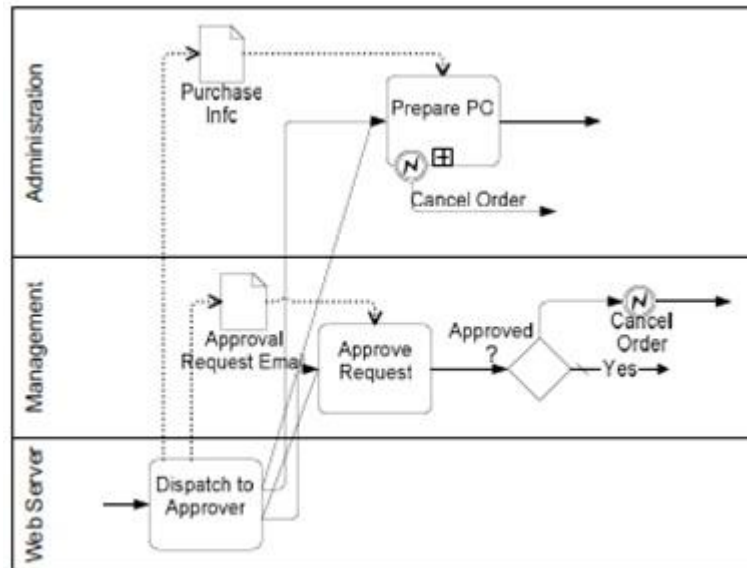
- BPMN menggunakan konsep *Swimlanes* untuk mengatur dan membagi kegiatan



Gambar 2.10 contoh diagram *Pools*

- Sebuah *Pools* dapat dijadikan "*Black Box*" atau berisikan suatu proses

- *Pools* dapat mewakili peserta dalam (B2B) Diagram Bisnis Proses interaktif



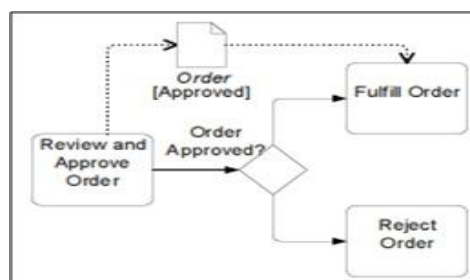
Gambar 2.11 contoh diagram Lanes

- *Lanes* merupakan subpartisi untuk suatu objek di dalam *Pool*

4. *Artifact*

Artifacts adalah elemen yang dimana digunakan untuk memberi informasi tambahan dari sebuah proses. Bentuk dan penggunaan *Artifacts* bervariasi dan mungkin lebih luas dari standar definisi BPMN yang digunakan. [5] Saat ini terdapat 3 settingan pengaturan *Artifacts*, yaitu :

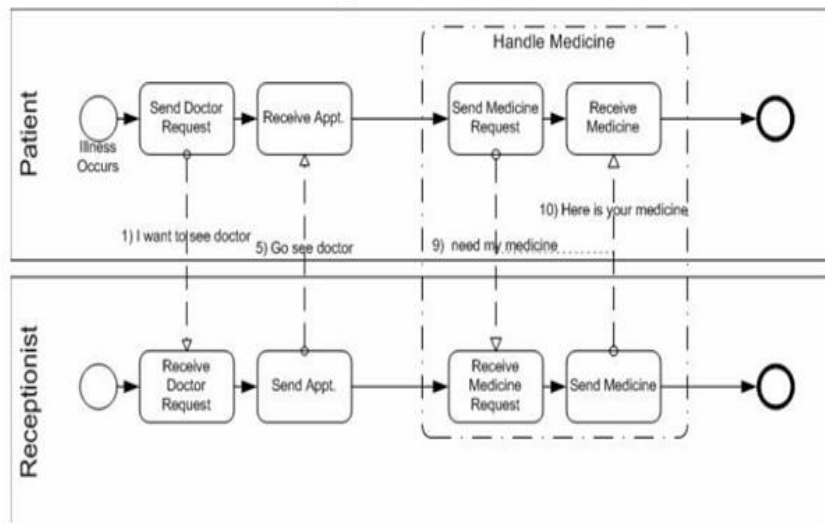
a. *Data Object*



Gambar 2.12 contoh diagram Data Object

- Digunakan untuk menunjukkan penggunaan data dan dokumen dalam proses
- Digunakan untuk mendefinisikan suatu input dan output dari kegiatan
- *Data Object* dapat diberikan sebuah “state(keadaan)” untuk menunjukkan bahwa dokumen dapat diubah atau diperbarui di dalam proses

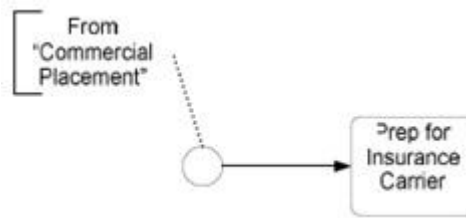
b. *Group*



Gambar 2.13 contoh diagram Group

- Digunakan untuk membagikan jadi beberapa kategori elemen yang bertujuan untuk pelaporan
- *Pools* dan *Lanes* tidak bisa melakukan pembatasan terhadap *Groups*

c. *Annotations*



Gambar 2.14 contoh diagram Text Annotations

- Sebuah mekanisme modeler untuk memberikan informasi tambahan mengenai proses
- Dapat menghubungkan suatu objek tertentu kedalam Diagram dengan Asosiasi

