

BAB II

LANDASAN TEORI

Dalam pengerjaannya penulis menggunakan berbagai teori yang mampu mendukung dalam penyelesaian tugas akhir “Sistem Informasi Pusat Pelatihan Berbasis *Web* pada *Persona Public Speaking*”

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Dengan mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu yang dijadikan perbandingan tidak terlepas dari penelitian yang dilakukan yaitu mengenai Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Soetedjo dan Rangga Sidik Universitas Komputer Indonesia dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Layanan Perpustakaan SMK Merdeka Bandung” penelitian ini membahas pengembangan sistem informasi pelayanan pada SMK Merdeka Bandung yang bertujuan agar perpustakaan di SMK Merdeka Bandung mampu menerapkan teknologi informasi berupa sistem informasi yang terkomputerisasi dalam pelayanan yang diberikan kepada anggota perpustakaan. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan sistem metode terstruktur dan metode pengembangan sistem menggunakan *Prototyping* [3].

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sama membahas sistem informasi untuk pendaftaran.

Menggunakan metode pengembangan sistem yang sama yaitu metode *prototype*.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah penelitian terdahulu yaitu pengembangan sistem informasi untuk layanan perpustakaan sedangkan penelitian yang dilakukan yaitu perancangan sistem informasi untuk pusat pelatihan. Objek penelitian terdahulu dilakukan di SMK Merdeka sedangkan penelitian yang sedang dilakukan di *Persona Public Speaking*. Metode pendekatan sistem penelitian terdahulu menggunakan metode terstruktur sedangkan penelitian yang sedang dilakukan menggunakan metode *Object Oriented Analysis Design* (OOAD). Hasil penelitian terdahulu dapat menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi berbasis desktop sedangkan penelitian yang sedang dilakukan dapat menghasilkan sistem informasi berbasis *website*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Khamil Aryansyah dan Rangga Sidik Universitas Komputer Indonesia dengan judul “Perancangan Sistem Informasi Penyelenggaraan Event Lokakarya dan Seminar (Studi Kasus: UNIKOM Bandung)” penelitian ini membahas tentang perencanaan sistem informasi penyelenggaraan *event* pada UNIKOM yang bertujuan untuk merancang sistem informasi manajemen acara *workshop* dan seminar yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah yang ada dalam penyelenggaraan acara di departemen sistem informasi UNIKOM. Pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan sistem berorientasi objek dan metode

pengembangan menggunakan *prototype*. Hasil dari penelitian ini berupa sistem informasi *workshop* manajemen acara dan seminar berbasis web [4]. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sama membahas prosedur yang dirancang meliputi tata cara pendaftaran dan pembayaran. Menggunakan metode pendekatan yang sama yaitu metode pendekatan sistem berorientasi objek dan metode pengembangannya sama menggunakan *prototype*. Hasil penelitian yang sama berupa sistem informasi berbasis web.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan adalah penelitian terdahulu yaitu sistem informasi manajemen acara *workshop* dan seminar untuk mahasiswa UNIKOM sedangkan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sistem informasi pusat pelatihan untuk umum. Objek penelitian terdahulu dilakukan di UNIKOM Bandung sedangkan penelitian yang sedang dilakukan di *Persona Public Speaking*. Prosedur yang dirancang penelitian terdahulu meliputi tata cara publikasi, pendaftaran, pembayaran, kehadiran sedangkan prosedur yang dirancang penelitian yang sedang dilakukan meliputi promosi, pemesanan, penjadwalan, dan pembayaran.

3. Penelitian yang dilakukan oleh MR Darmawan dan HA Musril Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi dengan judul “Perancangan Sistem Pendaftaran *Audiens* Seminar Proposal di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi” penelitian ini membahas tentang perancangan sistem pendaftaran audiens seminar proposal yang bertujuan untuk merancang

sistem registrasi peserta seminar yang dapat membantu mahasiswa dalam mencari jadwal seminar proposal, memilih jadwal seminar proposal yang akan diikuti, mencetak kartu bertanda tangan untuk mengikuti seminar proposal, dan membantu ketua panitia program studi dalam mengelola data jadwal dan mencetak absensi *audiens*. Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Sistem ini berupa web yang menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MySQL [5].

Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu sama membahas sistem yang dapat membantu proses pendaftaran dan sistem ini berupa *web*.

Perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan yaitu metode pengembangan penelitian terdahulu menggunakan *Waterfall* sedangkan metode pengembangan penelitian yang sedang dilakukan menggunakan *Prototype*. Objek penelitian terdahulu dilakukan di Bukittinggi sedangkan penelitian yang sedang dilakukan di Bandung.

2.2 Data

2.2.1 Definisi Data

Data merupakan sekumpulan informasi atau fakta dasar yang menggambarkan kejadian, benda, aktivitas, dan transaksi. Awalnya data tidak memiliki makna atau dampak langsung bagi siapa pun yang menerimanya. Data bisa berupa berbagai format seperti teks, angka, suara, gambar, atau video. Contohnya deretan angka atau potongan teks yang diolah belum tentu memberikan informasi yang berguna.

Data yang diperoleh melalui penelitian harus akurat, artinya data yang dihasilkan harus memenuhi kriteria yaitu reliabel, valid dan obyektif. Data sering dianggap sebagai bahan dasar yang harus diproses lebih lanjut agar dapat memberikan nilai atau arti. Proses transformasi ini mengubah data mentah menjadi informasi yang dapat dipahami dan digunakan untuk membuat keputusan atau memahami suatu fenomena. Sebagai contoh, data mentah berupa hasil survey harus dianalisis dan disusun dalam bentuk laporan agar dapat memberikan wawasan yang berharga. Dengan kata lain juga, data adalah dasar yang belum diolah yang membutuhkan analisis dan interpretasi untuk menjadi informasi yang berarti.

Data lebih lazim digunakan daripada datum sebab konteksnya pada umumnya jamak. Oleh karena itu, yang diserap ke dalam Bahasa Indonesia adalah data, bukan datum. Data terdiri dari fakta-fakta dan angka-angka yang secara relative tidak berarti bagi pemakai. Jadi, untuk menyatakan jamak, tidak ada salahnya jika disebut data-data. Dengan menggabungkan data dan informasi dalam pengelompokan jenis-jenis sumber daya, namun keduanya tidaklah sama [6].

2.2.2 Pengelolaan Data

Pengelolaan data merupakan salah satu bagian rangkaian kegiatan atau operasi atas informasi penelitian setelah pengumpulan data guna mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Setelah dilakukan pengumpulan data, data yang masih mentah (raw data) perlu diolah sedemikian rupa sehingga menjadi informasi yang akhirnya dapat digunakan untuk menjawab tujuan penelitian.

Agar analisis penelitian menghasilkan informasi yang benar, setidaknya ada empat tahapan dalam pengolahan data yang harus dilalui, yaitu editing, coding, processing, dan cleaning [7].

2.3 Konsep Dasar Sistem

Untuk mendefinisikan suatu sistem pakar harus mempunyai konsep dasar untuk memperkuat pendefinisian. Sistem mempunyai suatu konsep yang mendasari sebuah pengertian-pengertian yang dikemukakan oleh berbagai pakar untuk mendefinisikan dari suatu sistem itu sendiri.

2.3.1 Pengertian Sistem

Secara sederhana, suatu sistem bisa diartikan sebagai suatu Kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variable yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain, dan terpadu. Kecendrungan manusia yang mendapat tugas memimpin suatu organisasi adalah terlalu memusatkan perhatian pada salah satu komponen saja dari sistem organisasi. Teori sistem secara umum yang pertama kali diuraikan oleh Kenneth Boulding, terutama menekankan pentingnya perhatian terhadap setiap bagian yang membentuk sebuah sistem.

Sebuah sistem terdiri atas bagian-bagian atau komponen yang terpadu untuk satu tujuan. Model dasar dari bentuk sistem ini adalah adanya masukan, pengolahan, dan keluaran. Akan tetapi, sistem ini dapat dikembangkan hingga menyertakan media penyimpanan. Sistem dapat terbuka dan tertutup akan tetapi sistem informasi biasanya adalah sistem terbuka. Artinya, sistem tersebut dapat menerima beberapa masukan dari lingkungan luarnya [8].

2.3.2 Karakteristik Sistem

Mulyano mengemukakan dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi, Mulyanto menjelaskan karakteristik system yang memiliki beberapa komponen yang mendukung system, yaitu :

a. Komponen Sistem

Suatu sistem tidak mungkin ada dalam lingkungan yang kosong, tetapi suatu sistem ada dan memiliki fungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem juga terdiri dari beberapa bagian yang saling berinteraksi satu sama lain dan melakukan kerja sama dalam bentuk satu kesatuan.

b. Batasan Sistem

Batas dari suatu sistem adalah pemisah atau pembatas antara sistem tersebut dengan sistem lain atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan

Lingkungan adalah apapun di luar batas dari sebuah sistem yang dapat mempengaruhi operasi dari sistem tersebut, baik pengaruh yang merugikan ataupun yang menguntungkan.

d. Penghubung antar Komponen

Penghubung antar komponen adalah medium antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Interface inilah yang akan menjadi medium yang digunakan input (masukan) hingga output (keluaran).

e. Masukan

Masukan atau data input adalah data yang dimasukkan ke dalam suatu sistem. Masukan tersebut dapat berupa masukan perawatan (maintenance input), yaitu bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal (signal input), yang merupakan masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Pengolahan

Pengolahan (processing) adalah bagian dari suatu sistem yang melakukan perubahan dari input untuk menjadi output yang sesuai dengan tujuan dari sistem

g. Tujuan

Sebuah sistem pasti mempunyai sasaran (objective) atau tujuan (goal). Jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan, maka operasi dari sistem tersebut tidak akan ada gunanya. Tujuan inilah yang mengarahkan kemana suatu sistem tersebut berjalan. Tanpa adanya tujuan yang mengarahkan sistem, maka suatu sistem menjadi tidak terarah dan tidak terkendali.

h. Keluaran

Keluaran atau output adalah hasil dari pemrosesan suatu sistem. Output dapat berupa informasi untuk selanjutnya digunakan sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai keluaran akhir.

i. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (control mechanism) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (feedback), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses [9].

2.3.3 Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, di antaranya :

a. Sistem Abstrak dan sistem fisik Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia dan lain sebagainya.

b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam; tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut human machine sistem. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh human machine sistem karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

c. Sistem determinasi dan sistem probabilistik Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan, Sedangkan sistem yang bersifat

probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistic.

d. Sistem terbuka dan sistem tertutup Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar, Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

2.4 Konsep Dasar Informasi

2.4.1 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang memberikan arti dan manfaat. Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa data harus diolah terlebih dahulu agar dapat menjadi informasi yang berguna untuk pemakai informasi. Yang bersumber dari suatu pengolahan data harus merupakan suatu informasi yang memenuhi kriteria tepat waktu, relevan dan handal.

2.4.2 Kualitas Informasi

a. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat waktu

Informasi yang datang kepada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan suatu landasan dalam mengambil sebuah keputusan dimana bila pengambilan keputusan terlambat maka akan berakibat fatal untuk organisasi.

c. Relevan

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk setiap orang berbeda. Menyampaikan informasi tentang penyebab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan tentunya kurang relevan. Akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya informasi mengenai harga pokok produksi disampaikan untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi akan sangat relevan untuk seorang akuntan perusahaan.

2.4.3 Karakteristik Informasi

Menurut Yakub dalam bukunya yang berjudul Pengantar Sistem Informasi, karakteristik sistem terbagi menjadi :

- a. Kepadatan Informasi, untuk manajemen tingkat bawah karakteristik informasinya adalah terperinci dan kurang padat, karena digunakan untuk pengendalian operasi. Sedangkan untuk manajemen yang lebih tinggi tingkatannya, mempunyai karakteristik informasi yang semakin tersaring, lebih ringkas dan padat.
- b. Luas Informasi, manajemen tingkat bawah karakteristik informasinya adalah terfokus pada suatu masalah tertentu, karena digunakan oleh manajer

bawah yang mempunyai tugas khusus. Sedangkan untuk manajemen yang lebih tinggi tingkatannya, mempunyai karakteristik informasi yang semakin luas, karena manajemen atas berhubungan dengan masalah yang luas.

- c. Frekuensi Informasi, manajemen tingkat bawah frekuensi informasi yang diterimanya adalah rutin, karena digunakan oleh manager bawah yang mempunyai tugas terstruktur dengan pola yang berulang-ulang dari waktu ke waktu. manajemen yang lebih tinggi tingkatannya frekuensi informasinya adalah tidak rutin, karena manajemen tingkat atas berhubungan dengan pengambilan keputusan tidak terstruktur yang pola dan waktunya tidak jelas.
- d. Akses Informasi, level bawah membutuhkan informasi yang periodenya berulang-ulang sehingga dapat disediakan oleh bagian sistem informasi yang 16 memeberikan dalam bentuk laporan periodik.dengan demikian akses informasi tidak dapat secara online tetapi dapat secara off line. sebaliknya untuk level tinggi, periode informasi yang dibutuhkan tidak jelas sehingga manajer-manajer tingkat atas perlu disediakan akses online untuk mengambil informasi kapan pun mereka membutuhkan.
- e. Waktu Informasi, manajemen tingkat bawah, informasi yang dibutuhkan adalah informasi historis, karena digunakan dalam pengendalian operasi yang memeriksa tugas rutin yang sudah terjadi. Untuk manajemen tingkat tinggi waktu informasi lebih ke masa depan berupa informasi prediksi

karena digunakan untuk pengambilan keputusan strategik yang menyangkut nilai masa depan.

2.5 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada hakikatnya sistem informasi adalah seperangkat manusia, data dan prosedur yang bekerja sama secara koordinatif untuk mencapai tujuan tertentu. Tekananya terletak pada konsep sistem yang memperlihatkan bahwa berbagai komponen yang terlihat di dalamnya secara fungsional dan kooperatif mencapai tujuan yang sama. Kegiatan fungsional, strategi dan kooperatif itu meliputi pelaksanaan bisnis setiap hari, komunikasi informasi, manajemen aktifitas, pembuatan keputusan dan menghasilkan keluaran bersifat laporan yang dibutuhkan oleh pihak luar.

2.5.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi. Informasi dalam suatu lingkungan sistem informasi harus mempunyai persyaratan umum sebagai berikut :

1. Harus diketahui oleh penerima sebagai referensi yang tepat
2. Harus sesuai dengan kebutuhan yang ada dalam proses pembuatan / pengambilan keputusan.
3. Harus mempunyai nilai surprise, yaitu hal yang sudah diketahui hendaknya jangan diberikan.
4. Harus dapat menuntun pemakai untuk membuat keputusan. Suatu keputusan tidak selalu menuntut adanya tindakan.

2.5.2 Komponen Sistem Informasi

Menurut Agus Mulyanto dalam buku Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi, sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Komponen dasar sistem informasi tersebut dibagi menjadi:

a. Sumber Daya Manusia

Manusia mengambil peranan yang penting bagi sistem informasi. Manusia dibutuhkan untuk mengoperasikan sistem informasi. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi dua kelompok yaitu pengguna akhir dan pakar sistem informasi. Pengguna akhir adalah orang-orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi, sedangkan pakar sistem informasi orang-orang yang mengembangkan dan mengoperasikan sistem informasi.

b. Sumber Daya Hardware

Sumber daya hardware adalah semua peralatan yang digunakan dalam pemrosesan informasi. Sumber daya ini tidak hanya sebatas komputer saja, melainkan semua media data seperti lembaran kertas dan disk magnetic atau optikal.

c. Sumber Daya Software

Sumber daya software adalah semua rangkaian perintah (instruksi) yang digunakan untuk memproses informasi. Sumber daya ini tidak hanya berupa program saja, tetapi juga berupa prosedur.

d. Sumber Daya Data

Sumber daya data bukan hanya sekedar bahan baku untuk memasukan sebuah sistem informasi, melainkan sebagai dasar membentuk sumber daya organisasi.

e. Sumber Daya Jaringan

Sumber daya jaringan merupakan media komunikasi yang menghubungkan komputer, memproses komunikasi, dan peralatan lainnya, serta dikendalikan melalui software komunikasi. Sumber daya ini dapat berupa media komunikasi seperti kabel, satelit dan dukungan jaringan seperti modem, software pengendali, serta prosesor antar jaringan.

2.6 Metodologi Berbasis Objek

Metodologi berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metodologi berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis. Metode berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis orientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek. Keuntungan menggunakan metodologi berorientasi objek adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Produktivitas

Karena kelas dan objek yang ditemukan dalam suatu masalah masih dapat dipakai ulang untuk masalah lainnya yang melibatkan objek tersebut (reusable).

2. Kecepatan Pengembangan

Karena sistem yang dibangun dengan baik dan benar pada saat analisis dan perancangan akan menyebabkan berkurangnya kesalahan pada saat pengkodean.

3. Kemudahan pemeliharaan

Karena dengan model objek, pola-pola yang cenderung tetap dan stabil dapat dipisahkan dan pola-pola yang mungkin sering berubah-ubah.

4. Adanya konsistensi

Karena sifat pewarisan dan penggunaan notasi yang sama pada saat analisis, perancangan maupun pengkodean.

5. Meningkatkan kualitas perangkat lunak

Karena pendekatan pengembangan lebih dekat dengan dunia nyata dan adanya konsistensi pada saat pengembangannya, perangkat lunak yang dihasilkan akan mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta mempunyai sedikit kesalahan.

2.7 Unified Modeling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).” Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. UML memiliki 9 diagram, yaitu *Diagram Use Case*, *Diagram Class*, *Diagram Package*, *Diagram Sequence*, *Diagram Collaboration*, *Diagram Statechart*, *Diagram Activity*, *Diagram Component* dan *Deployment Diagram*.

2.8 Pengertian Kasus yang Dianalisis

2.8.1 Definisi Pendaftaran

Pendaftaran adalah pencatatan nama, Alamat dan sebagainya dalam sebuah daftar. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pendaftaran merupakan proses pencatatan identitas pendaftar pada sebuah media penyimpanan bisa berupa dalam buku maupun file komputer [9].

2.8.2 Definisi Pemesanan

Istilah pemesanan disini adalah banyaknya jumlah pemesanan jasa untuk dikerjakan di dalam periode waktu tertentu. Berikut ini adalah pengertian pemesanan menurut masing-masing para ahli di bidangnya tertentu. Menurut Edwin dan Chris, pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan (booking) antara dua pihak atau lebih. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu barang, 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 transportasi lainnya adalah perpindahan manusia atau benda dari satu tempat ke tempat lainnya

Berdasarkan definisi-definisi pemesanan di atas tadi, maka kesimpulan dari pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh dua pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya sehingga dapat digunakan. Perjanjian pemesanan tersebut dapat berupa atas pemesanan barang, ruangan, tempat duduk, kamar dan lainnya pada periode waktu tertentu [10].

2.8.3 Definisi Penjadwalan

Penjadwalan memiliki beberapa definisi atau pengertian menurut beberapa tokoh diantaranya adalah menurut Bennatan (1995) dalam Puspitasari (2012) penjadwalan memiliki pengertian secara khusus sebagai durasi dari waktu kerja yang dibutuhkan untuk melakukan serangkaian aktivitas kerja yang ada dalam bidang konstruksi. Menurut Gould (1997) dalam Puspitasari (2012) penjadwalan juga merupakan proses penyusunan daftar pekerjaan yang akan dilakukan untuk mencapai atau mewujudkan suatu tujuan tertentu yang juga memuat tabel waktu pelaksanaannya. Definisi penjadwalan lainnya yaitu penjadwalan mempunyai definisi pengurutan atau pengerjaan secara menyeluruh dalam suatu lintasan produksi yang dikerjakan pada beberapa buah mesin. Masalah penjadwalan melibatkan pengerjaan beberapa komponen atau mesin yang sering disebut dengan istilah job. Job sendiri merupakan komposisi dari sejumlah elemen–elemen dasar yang disebut aktivitas atau operasi. Waktu proses merupakan aktivitas atau operasi yang membutuhkan alokasi sumber daya tertentu selama periode waktu tertentu [11].

2.8.4 Definisi Pembayaran

Pembayaran adalah suatu tindakan menukarkan suatu uang atau barang dengan maksud dan tujuan yang sama yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Definisi pembayaran adalah dari suku kata “pem.ba.yar.an” adalah proses, cara, perbuatan membayar, maka pengertian pembayaran SPP adalah proses membayar SPP yang dilakukan berulang-ulang, sekali dalam satu bulan [12].

2.8.5 Definisi Pelatihan

Pelatihan merupakan proses mengajarkan peserta atau yang ada sekarang, keterampilan dasar yang mereka butuhkan untuk menjalankan pekerjaan mereka [13].