

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Ruang Lingkup Perusahaan

Tahap ini merupakan tahap peninjauan secara langsung terhadap tempat penelitian yaitu CV Agrapana Meubel. Tahap ini meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, logo perusahaan, struktur organisasi perusahaan, dan deskripsi kerja perusahaan.

2.1.1 Sejarah perusahaan

CV. Agrapana Meubel adalah perusahaan yang bergerak di bidang industri furniture yang berdiri pada tahun 1999 yang beraalamatkan di Jl. Guntur No. 226 RT. 03. RW.04 Kel. Kota Wetan Kota.Garut. Berdasarkan akta pendirian perseroan komanditer yang didirikan oleh Hikmat Nugraha. CV. Agrapana ini memproduksi beberapa furniture seperti kursi, meja, lemari dsb.

Melihat dari pasar yang terus meningkat terhadap kebutuhan akan alat rumah tangga juga dari pengalaman berkerja hikmat Nugraha di sebuah perusahaan besar yang juga bergerak di bidang industri meubel memberikan sebuah ide juga tekad yang kuat serta keinginan untuk mengsejahterakan keluarga menjadikan Hikmat Nugraha sebagai pelopor berdiri-nya pengusaha awal pribumi dari kelurahan Garut Wetan yang mendirikan sebuah usaha yang ternyata berkembang pesat dan juga membuka lapangan kerja bagi masyarakat sekitar. Namun pada tahun 2016 Hikmat Nugraha yang sebelumnya menjabat sebagai Direktur sekaligus pemilik CV. Agrapana Meubel menunjuk Bagus Akbar sebagai Direktur yang Baru untuk Menggantikannya dengan alasan kesehatan.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan Misi Perusahaan CV Agrapana Meubel adalah sebagai berikut :

A. Visi

Visi dari CV. Agrapana Meubel adalah sebagai berikut :

“Menjadikan Agrapana Meubel sebagai penghasil produk furniture dengan kualitas terbaik”

B. Misi

Misi dari CV. Agrapana Meubel adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk furniture berkualitas tinggi
2. Menggunakan bahan baku furniture yang berkualitas
3. Melakukan proses pekerjaan sesuai prosedur dan aturan
4. Menyelesaikan pekerjaan tepat waktu

2.1.3 Logo Perusahaan

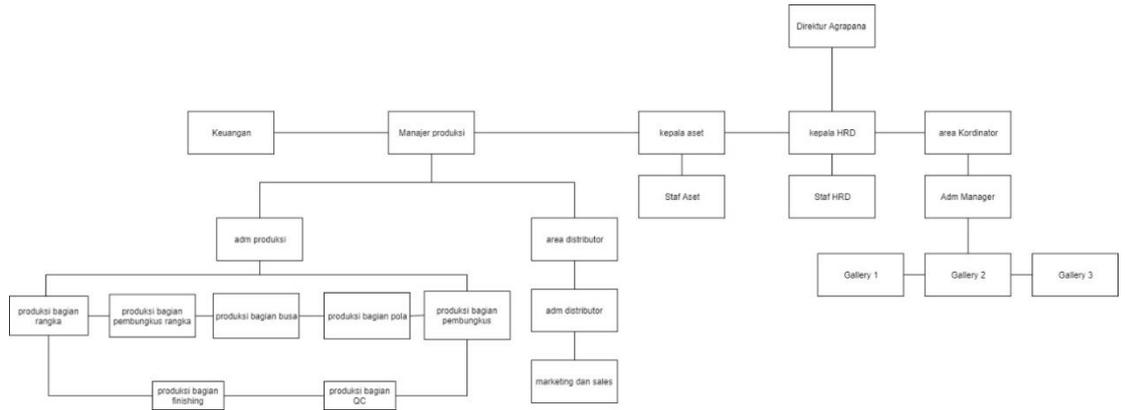
Logo perusahaan merupakan identitas dari sebuah instansi sebagai jati diri perusahaan. Adapun logo dari CV. Agrapana Meubel dapat dilihat pada gambar 2.1 :



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.1.4 Struktur organisasi perusahaan

Struktur organisasi merupakan penggambaran secara grafik yang menggambarkan struktur kerja dari setiap departemen yang mempunyai wewenang dan tanggung jawab masing-masing yang ada di lingkungan perusahaan struktur organisasi CV. Agrapana Meubel dapat dilihat pada gambar 2.2 beserta penjelasan tugas dari masing-masing bagian sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.1.5 Deskripsi Kerja

Dalam setiap bagian yang sudah di gambarkan pada struktur organisasi, setiap bagiannya memiliki tugas dan tanggung jawab yang berbeda pada perusahaan. Berdasarkan struktur organisasi pada gambar 2.2 dapat dijelaskan deskripsi jabatan – jabatan yang ada di CV Agrapana Meubel adalah sebagai berikut:

1. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Direktur
 - a. Memantau aktivitas perkembangan perusahaan
 - b. Menerima setiap laporan yang ada di perusahaan
 - c. Mengatur kebijakan-kebijakan yang ada dalam perusahaan
 - d. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan perusahaan, diluar maupun di dalam perusahaan.
2. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Keuangan
 - a. Merencanakan, Mengatur dan mengkoordinir arus kas perusahaan
 - b. Mengelola fungsi akuntansi dalam memproses data dan informasi keuangan untuk menghasilkan laporan keuangan yang akurat
 - c. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan keuangan perusahaan
3. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Manajer Produksi
 - a. Menjalin hubungan yang baik dengan konsumen
 - b. Melayani segala bentuk penjualan furniture
 - c. Menyetujui segala aktivitas pengadaan bahan baku sesuai dengan kebutuhan produksi
 - d. Membuat surat pemesanan furniture
4. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab HRD
 - a. Mengawasi aktivitas dari setiap bagian *Human Resource Development*
 - b. Berhak mengambil keputusan yang berhubungan dengan bagian *Human Resource Development*
 - c. Bertanggung jawab penuh dengan bagian *Human Resource Development*
5. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Staff HRD
 - a. Memonitor kebutuhan-kebutuhan Produksi

- b. Membantu pengelolaan Produksi
 - c. Mengagendakan dan mengarsipkan Surat Masuk dan Surat Keluar.
 - d. Bertanggung jawab kepada Kepala Administrasi atas pelaksanaan berbagai kegiatan dan pelayanan
 - e. Berhak menggunakan semua sarana dan prasarana yang ada di dan bagi demi efektivitas dan efisiensi kerja serta pelayanan
6. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Kepala Aset
- a. Menentukan prioritas pekerjaan
 - b. Menandatangani dan memaraf surat dan dokumen sesuai ketentuan
 - c. Menolak hasil kerja bawahan yang tidak relevan
 - d. Merencanakan, mengorganisis dan mengendalikan bagia manajemen aset
 - e. Bertanggung jawab atas kebenaran dan ketepatan seluruh kegiatan di unit nya
 - f. Bertanggung jawab atas aset yang telah ada baik dalam aspek perencanaan dan pemasaran
 - g. Bertanggung jawab atas pembinaan dan pengembangan SDM di unitnya
7. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Staff Aset
- a. Mengusulkan rencana kegiatan ataupun program kerja dalam unit
 - b. Melaksanakan tugas-tugas lainnya yang diberikan oleh atasan langsung
 - c. Bertanggung jawab atas tugas yang telah dikerjakannya
 - d. Bertanggung jawab atas pembinaan dan pengembangan SDM di unitnya
8. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Adm Manager
- a. Bertanggung jawab sangat luas namun intinya memastikan segala kegiatan yang bersifat administratif / ketatausahaan kantor atau perusahaan berjalan dengan baik dan lancer
 - b. Membuat agenda kantor dan Filling data entry / mengisi data entri perusahaan
 - c. Berhak menentukan data entry, filing, membuat pengaturan perjalanan, mengambil pemesanan, dsb. administrator yang efisien yang dapat

memastikan bahwa semuanya balik layar dari sebuah perusahaan yang sukses berjalan lancar

9. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Area Distributor
 - a. Memonitor kebutuhan-kebutuhan Distributor
 - b. Berhak menggunakan semua sarana dan prasarana yang ada dan di bagi demi efektivitas dan efisiensi kerja serta pelayanan
10. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Adm Distributor
 - a. Memonitor kebutuhan-kebutuhan Distributor
 - b. Bertanggung jawab kepada Area Distributor atas pelaksanaan berbagai kegiatan dan pelayanan
 - c. Berhak menggunakan semua sarana dan prasarana yang ada dan di bagi demi efektivitas dan efisiensi kerja serta pelayanan
11. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Produksi Bagian Rangka
 - a. Melaksanakan produksi bagian rangka
 - b. Mengatur jalanya produksi sesuai dengan tahapannya
 - c. Berhak mempunyai wewenang dalam menentukan jumlah pengadaan bahan baku yang di butuhkan
 - d. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi
12. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Produksi Bagian Pembungkus Rangka
 - a. Melaksanakan produksi bagian rangka pembungkus rangka
 - b. Mengatur jalanya produksi sesuai dengan tahapannya
 - c. Berhak mempunyai wewenang dalam menentukan jumlah pengadaan bahan baku yang di butuhkan
 - d. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi
13. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Produksi Bagian Busa
 - a. Melaksanakan produksi bagian busa
 - b. Mengatur jalanya produksi sesuai dengan tahapannya
 - c. Berhak mempunyai wewenang dalam menentukan jumlah pengadaan bahan baku yang di butuhkan

- d. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi
14. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Produksi Bagian Pola
- a. Melaksanakan produksi bagian pola
 - b. Mengatur jalanya produksi sesuai dengan tahapannya
 - c. Berhak mempunyai wewenang dalam menentukan jumlah pengadaan bahan baku yang di butuhkan
 - d. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi
15. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Produksi Bagian Pembungkus
- a. Melaksanakan produksi bagian Pembungkus
 - b. Mengatur jalanya produksi sesuai dengan tahapannya
 - c. Berhak mempunyai wewenang dalam menentukan jumlah pengadaan bahan baku yang di butuhkan
 - d. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi
16. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Finishing
- a. Melaksanakan dan memantau aktivitas dari tahapan finishing
 - b. Bertanggung jawab terhadap proses finishing
 - c. Berwenang memulai kegiatan finishing
17. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Quality Control
- a. Membuat laporan dan data-data yang dibutuhkan perusahaan yang berhubungan dengan quality Qontrol pada Proyek bangunan
 - b. Memiliki kewenangan menerima atau menolak produk yang akan di pasarkan
 - c. Bertanggung jawab mengatur kegiatan operasional Quality Control
 - d. Berwenang memulai kegiatan operasional Quality Control
18. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Persiapan
- a. Memenuhi setiap kebutuhan sebelum melaksanakan tahapan produksi
 - b. Berhak mengambil keputusan yang berhubungan dengan bagian persiapan

- c. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang berhubungan dengan tahapan produksi
19. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Area Distributor
- a. Melaksanakan dan memantau aktivitas dari tahapan area distributor
 - b. Menentukan kebutuhan atau kelengkapan apa saja dalam proses area distributor
 - c. Bertanggung jawab terhadap proses area distributor
20. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Area Kordinator
- a. Melaksanakan dan memantau aktivitas dari tahapan area Kordinator
 - b. Menentukan kebutuhan atau kelengkapan apa saja dalam proses area Kordinator
 - c. Bertanggung jawab terhadap proses area Kordinator
21. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Sales & Marketing
- a. Melaksanakan dan memantau aktivitas dari tahapan *Sales & Marketing*
 - b. Menentukan kebutuhan atau kelengkapan apa saja dalam proses *Sales & Marketing*
 - c. Bertanggung jawab terhadap proses *Sales & Marketing*
22. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Sales
- a. Melaksanakan dan memantau aktivitas dari tahapan *Sales*
 - b. Menentukan kebutuhan atau kelengkapan apa saja dalam proses *Sales*
 - c. Bertanggung jawab terhadap proses *Sales*
23. Tugas, Wewenang dan tanggung jawab Marketing
- a. Melaksanakan dan memantau aktivitas dari tahapan *Marketing*
 - b. Menentukan kebutuhan atau kelengkapan apa saja dalam proses *Marketing*
 - c. Bertanggung jawab terhadap proses *Marketing*

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan kumpulan dari teori-teori yang menjadi acuan dalam menyelesaikan penelitian. Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan laporan dan pembangunan Sistem Informasi di CV Agrapana Meubel adalah sebagai berikut :

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah hubungan satu unit dengan unit-unit lainnya yang saling berhubungan satu sama lainnya dan yang tidak dapat dipisahkan serta menuntun satu kesatuan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Apabila satu unit macet/terganggu, unit lainnya pun akan terganggu untuk mencapai tujuan yang ditetapkan tersebut[1].

Beberapa pengertian lainnya yang di kemukakan oleh para ahli antara lain :

- a. Sistem adalah seperangkat unsur yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi dalam satu lingkungan tertentu.
- b. Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan.
- c. Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian yang saling mempengaruhi.
- d. Sistem merupakan bagian-bagian yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai beberapa tujuan Sistem, yaitu sekelompok elemen yang berintegrasi untuk mencapai suatu tujuan.
- e. Menurut Budi Sutedjo (2002) "Sistem" adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk suatu kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling berkaitan, dan susunan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sinergi dari semua unsur-unsur dan elemen-elemen yang ada didalamnya, yang menunjang pelaksanaan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utama tercapai dari suatu organisasi ataupun kesatuan kerja[2].

2.2.2 Pengertian Informasi

Beberapa definisi dari para ahli mengenai informasi, antara lain :

- a. Informasi yaitu data yang telah diproses ke dalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerima dan memiliki nilai nyata yang dibutuhkan untuk proses pengambilan keputusan saat ini maupun saat mendatang.

- b. Informasi merupakan hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dan dibutuhkan dalam pemahaman fakta-fakta yang ada.
- c. Informasi, yaitu sebuah pernyataan yang menjelaskan suatu peristiwa (baik objek atau konsep) sehingga manusia dapat membedakan sesuatu dengan yang lainnya[2].

2.2.3 Pengertian manajemen

Hakikat manajemen yaitu bagaimana sebuah aktivitas biasa berjalan lebih teratur, berdasarkan prosedur dan proses. Sedangkan menurut ahlinya, memberikan batasan sebagai berikut :

- a. Secara umum, manajemen merupakan proses yang khas yang terdiri dari tindakan-tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber daya lainnya.
- b. Definisi lain menyatakan bahwa manajemen merupakan proses perencanaan, pengorganisasian dengan menggunakan seluruh sumber daya organisasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan[2].

2.2.4 Pengertian sistem informasi manajemen

Pengertian sistem informasi manajemen dikemukakan oleh beberapa para ahli dengan penekanan yang berbeda namun batasan tersebut secara esensial memiliki kesamaan satu sama lain. Pada intinya, beberapa ahli tersebut menyatakan bahwa :

Sistem informasi manajemen merupakan alat penghasil informasi dan beberapa ahli lainnya menekankan pada alat untuk membantu dalam pengambilan keputusan, serta beberapa menambahkan dengan fungsi sistem informasi untuk melakukan pengawasan/control, analisis dan visualisasi. Dan semuanya menyepakati sistem informasi manajemen merupakan kumpulan dari interaksi sub-sub sistem informasi. Berdasarkan batasan-batasan ini dikemukakan pengertian sistem informasi sebagai berikut.

Sistem informasi manajemen merupakan suatu sistem yang melakukan fungsi-fungsi untuk menyediakan data/informasi yang mempengaruhi semua operasi komputer. Sistem informasi manajemen menyediakan data/informasi untuk kebutuhan manajerial, semua tingkat manajemen data dan kebutuhan rutin. Sebelum ada komputer, sistem informasi manajemen telah ada untuk memasok manajer keputusan dengan informasi sehingga memungkinkan mereka merencanakan dan mengendalikan operasi organisasi [2].

2.2.5 Manajemen Aset

Manajemen merupakan serangkaian proses yang terdiri dari atas perencanaan (Planning), Pengorganisasian (organizing), pelaksanaan (actuating), pengawasan (controlling) dan penganggaran (budgeting) [3].

Aset adalah barang (thing) atau sesuatu barang (anything) yang mempunyai nilai ekonomi (economic value), nilai komersial (commercial value) atau nilai tukar (exchange value) yang dimiliki oleh badan usaha, instansi atau individu. Ada dua jenis aset yaitu aset berwujud (tangible) dan aset tidak berwujud (intangible). Berdasarkan modul prinsip-prinsip manajemen aset/Barang Milik Daerah, aset adalah barang, yang dalam pengertian hukum disebut benda, yang terdiri dari benda tidak bergerak dan benda bergerak, baik yang berwujud (tangible) maupun tidak berwujud (intangible), yang tercakup dalam aktiva atau kekayaan dari suatu instansi, organisasi, badan usaha ataupun individu perorangan [4].

2.2.6 Weighted Moving Average (WMA)

Metode weighted moving average (WMA) adalah rata-rata bergerak yang memiliki bobot. Metode weighted moving average merupakan metode yang mempunyai teknik pemberian bobot yang berbeda atas data yang tersedia dengan demikian bahwa data yang paling akhir adalah data yang paling relevan untuk peramalan sehingga diberi bobot yang lebih besar. Rumus Weighted moving average sebagai berikut [5]:

$$F_t = \frac{\sum(\text{bobot pada periode } n)(\text{permintaan pada periode } n)}{\sum \text{bobot}}$$

Keterangan :

F_t = peramalan permintaan periode berikutnya

2.2.7 Data

Data adalah adalah catatan atas kumpulan fakta-fakta dari sebuah informasi. Data dapat berupa angka, kata-kata ataupun citra. Dalam hal teknologi, data adalah kumpulan fakta yang dapat diolah menjadi sebuah informasi. Data juga adalah sesuatu yang di ketahui atau dianggap, diketahui artinya yang sudah terjadi merupakan fakta. Data bisa juga didefinisikan sekumpulan informasi atau nilai yang diperoleh dari pengamatan (Observasi) suatu obyek, data dapat berupa angka dan dapat pula merupakan lambing atau sifat. Beberapa macam data antara lain data populasi, data sampel, data observasi, data primer dan data sekunder.

Pada dasarnya kegunaan data (setelah diolah dan dianalisis) ialah sebagai dasar yang objektif di dalam proses pembuatan keputusan atau kebijaksanaan dalam rangka untuk memecahkan persoalan oleh pengambilan keputusan. Keputusan yang baik hanya bisa diperoleh dari pengambil keputusan yang objektif, dan didasarkan atas data yang baik. Data yang baik adalah data yang bisa dipercaya kebenarannya, tepat waktu dan mencakup ruang lingkup yang luas atau bisa memberikan gambaran tentang suatu masalah secara menyeluruh merupakan data relevan [6].

2.2.8 Basisdata (database)

Basis Data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (sman, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewa, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya [7].

2.2.9 DBMS (Database Management System)

Pengolahan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah perangkat lunak atau sistem yang khusus. Perangkat lunak ini disebut DataBase Management System (DBMS) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali. Ia juga menerapkan mekanisme pengamanan data, pemakaian data secara bersama, pemaksaan keakuratan/konsistensi data dan sebagainya [8].

2.2.10 Use Case

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu. Use case diagram dapat sangat membantu bila kita sedang menyusun requirement sebuah sistem, mengkomunikasikan rancangan dengan klien, dan merancang test case untuk semua feature yang ada pada sistem. Sebuah use case dapat meng-include fungsionalitas use case lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa use case yang di-include akan dipanggil setiap kali use case yang meng-include dieksekusi secara normal. Sebuah use case dapat di-include oleh lebih dari satu use case lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang common. Sebuah use case juga dapat meng-extend use case lain dengan behaviour-nya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar use case menunjukkan bahwa use case yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain. [9]

2.2.11 UML

Sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object-Oriented). UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software [9]

2.2.12 Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Class memiliki tiga area pokok yaitu Nama, Atribut dan Metoda [9].

2.2.13 State Diagram

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya statechart diagram menggambarkan class tertentu (satu class dapat memiliki lebih dari satu statechart diagram). Dalam UML, state digambarkan berbentuk segiempat dengan sudut membulat dan memiliki nama sesuai kondisinya saat itu. Transisi antar state umumnya memiliki kondisi guard yang merupakan syarat terjadinya transisi yang bersangkutan, dituliskan dalam kurung siku. Action yang dilakukan sebagai akibat dari event tertentu dituliskan dengan diawali garis miring [9].

2.2.14 Activity Diagram

Activity diagrams menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state

adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing).

Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu use case atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara use case menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.[9]

2.2.15 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu. Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.[9]

Data dictionary (kamus data) merupakan katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir dalam sistem dengan lengkap. Tahap analisis dapat digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Tahap perencanaan sistem digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan database. Kamus data merupakan suatu deskripsi elektronik dari suatu jenis dan format dalam *database* [10].

2.2.16 Pengertian Web

Menurut YM Kusuma Ardhana [11] “*Website* adalah sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau berkas lainnya”.

Penemu situs *web* adalah Sir Timothy Kohn Berners-Lee, sedangkan situs *web* yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul pada tahun 1991.

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis *website* yang dibangun, tetapi secara garis besar fungsi *website* menurut YM Kusuma Ardhana adalah sebagai berikut [12]:

- a. Media Promosi
- b. Media Pemasaran
- c. Media Informasi
- d. Media Pendidikan

2.2.17 Web Server

Web Server merupakan sebuah perangkat lunak dalam server yang berfungsi menerima permintaan (request) berupa halaman web melalui HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali (response) hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

Web server melayani data dalam bentuk file HTML. File tersebut kemudian dapat dikaitkan ke file HTML. Web server saat ini merupakan inti dari beberapa server internet selain e-mail server, ftp, dan news server. dapat melayani beragam jenis data, mulai dari text, hypertext, gambar, suara, gambar tiga dimensi dan sebagainya.

Web server bukan hanya dapat melayani file-file yang ada di dunia internet. Dapat juga dikombinasikan dengan dunia mobile wireless internet. Dengan menggabungkan web server dan sebuah WAP, jadilah web server sebagai sebuah WAP server yang siap melayani akses mobile internet pada telfon genggam yang telah memiliki fitur WAP. Dalam konteks ini, web server tidak lagi melayani data file HTML, tetapi file-file WML [13].

2.2.18 Perangkat lunak pendukung

Adapun program aplikasi yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah PHP dan database MySQL.

2.2.18.1 Personal Home Page (PHP)

Personal home page (PHP) adalah bahasa pemrograman web berupa script yang dapat diintegrasikan dengan HTML dan berada pada server. PHP dapat digunakan untuk meng-update basis data dan menciptakan suatu basis data. PHP dapat digunakan bersama dengan HTML, sehingga memudahkan dalam pembangunan aplikasi web dengan cepat. PHP dapat digunakan untuk meng-update basis data dan menciptakan basis data [13].

2.2.18.2 HTML

HTML adalah ringkasan daripada *HyperText Markup*. Fungsi HTML di dalam sebuah dokumen Web adalah untuk mengatur struktur tampilan dokumen tersebut dan juga untuk menampilkan “*links*” atau sambungan ke lokasi di internet yang lain. Dokumen HTML sebenarnya adalah suatu dokumen teks biasa, sehingga di platform apapun dokumen tersebut dapat dibaca [13].

2.2.18.3 CSS

Cascading Style Sheets adalah kumpulan kode-kode yang digunakan untuk mengendalikan tampilan isi suatu halaman web [9]. Ada dua cara yang bisa diterapkan untuk menggunakan CSS pada web. Cara pertama dengan membuat CSS langsung di dalam satu file HTML. Cara yang kedua dengan memanggil CSS tersendiri.

Cara pemakaian CSS ada dua cara. Cara yang pertama dengan menggunakan bungan CSS langsung ke dalam satu file markup (internal). Cara yang kedua dengan memanggil CSS tersebut (eksterna). Kalau memakai internal CSS, semua kode CSS dan markup dimasukkan dalam satu file yang sama, sedangkan jika memakai eksternal CSS diperlukan link untuk menghubungkan keduanya [13].

2.2.19 MySQL

Pengertian MySQL menurut MySQL manual adalah sebuah open source software database SQL (Search Query Language) yang menangani sistem manajemen database dan sistem manajemen database relational. MySQL adalah open source software yang dibuat oleh sebuah perusahaan Swedia yaitu MySQL AB. MySQL mempunyai fitur-fitur yang sangat mudah dipelajari bagi para penggunanya dan dikembangkan untuk menangani database yang besar dengan waktu yang lebih singkat. Kecepatan, konektivitas dan keamanannya yang lebih baik membuat MySQL sangat dibutuhkan untuk mengakses database di internet [13].

2.2.18.5 Xampp

XAMPP adalah pengembangan PHP paling populer dengan distribusi Apache yang benar-benar bebas, mudah untuk menginstal dan mengandung MariaDB, PHP, dan Perl. XAMPP paket open source telah dibentuk menjadi sangat mudah untuk menginstal dan menggunakan.

Dalam aplikasi XAMPP sudah terdapat program Apache untuk web server, modul PHP, dan MySQL server. XAMPP sendiri merupakan aplikasi gratis yang bisa didapatkan melalui situs ApacheFriend [13].

Sebagai informasi, nama XAMPP di ambil dari singkatan berikut :

X : Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi.

A : Apache, merupakan aplikasi web server.

M : MySQL, merupakan aplikasi database server.

P : PHP, bahasa pemrograman web.

P : Perl, bahasa pemrograman.

2.2.18.6 Internet

Internet adalah sebuah sistem informasi global yang terhubung secara logika oleh address yang unik secara global yang berbasis pada *Internet Protocol* (IP), mendukung komunikasi dengan menggunakan TCP/IP, menyediakan, menggunakan, dan membuatnya bisa diakses baik secara umum maupun khusus. Internet merupakan sekumpulan jaringan yang berskala global. Tidak ada satu pun orang, kelompok, atau organisasi yang bertanggung jawab untuk menjalankan

internet. Mekanisme kerja internet tidak didasarkan pada manusia, tetapi merupakan mekanisme kerja elektronik [13].

2.2.20 Pengujian Sistem

Pengujian adalah proses pemeriksaan atau evaluasi sistem atau komponen sistem secara manual atau otomatis untuk memverifikasi apakah sistem memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang dispesifikan atau mengidentifikasi perbedaan-perbedaan antara hasil yang diharapkan dengan hasil yang terjadi. Pengujian seharusnya meliputi tiga konsep berikut [14]:

1. Demonstrasi validitas perangkat lunak pada masing-masing tahap di siklus pengembangan sistem.
2. Penentuan validitas sistem akhir dikaitkan dengan kebutuhan pemakai.
3. Pemeriksaan perilaku sistem dengan mengeksekusi sistem pada data sampel pengujian.

2.2.21 Pengujian Black Box

Konsep *black box* digunakan untuk merepresentasikan sistem yang cara kerja di dalamnya tidak tersedia untuk diinspeksi. Di dalam *black box*, item-item yang diuji dianggap “gelap” karena logiknya tidak diketahui, yang diketahui hanya apa yang masuk dan apa yang keluar dari *black box* [14].

Pada pengujian *black box*, kita mencoba beragam masukan dan memeriksa keluaran yang dihasilkan. Kita dapat mempelajari apa yang dilakukan kotak, tapi tidak mengetahui sama sekali mengenai cara konversi dilakukan. Teknik pengujian *black box* juga dapat digunakan untuk pengujian berbasis skenario, dimana isi dalam sistem mungkin tidak tersedia untuk diinspeksi tapi masukan dan keluaran yang didefinisikan dengan *use case* dan informasi analisis yang lain [14].

2.2.22 Pengujian UAT

User Acceptance Testing merupakan pengujian yang dilakukan oleh end-user dimana user tersebut adalah staff/karyawan perusahaan yang langsung berinteraksi dengan sistem dan dilakukan verifikasi apakah fungsi yang ada telah berjalan sesuai dengan kebutuhan/fungsinya [14].