

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Sari Ater adalah Badan Usaha Milik Swasta yang diberikan kepercayaan untuk mengelola objek wisata air panas alami Ciater oleh Pemerintah Daerah Tingkat II Kabupaten Subang. Sari Ater Hot Springs Ciater berlokasi di kawasan pegunungan Subang, di kaki gunung Tangkubanperahu, tepatnya di Desa Ciater, kecamatan Ciater Kabupaten Subang.

Pada awalnya obyek wisata ini dikenal oleh masyarakat dengan nama Wisata Air Panas Ciater yang dikelola oleh PU Kabupaten dengan jumlah karyawan sebanyak 11 orang. Pada tahun 1974 Pemda Subang menyerahkan pengelolaan obyek wisata tersebut kepada PT. Sari Ater yang dipimpin oleh Bapak H. A. Soewarna sebagai manajer pertama ya memimpin PT. Sari Ater.

Seiring berjalannya waktu, sarana dan prasarana serta paket wisata yang ditawarkan Sari Ater juga terus berkembang. Saat ini perusahaan dengan jumlah karyawan lebih dari 500 orang yang dipimpin oleh Ibu Dra. Hj. Metty Hendriatty, Ak sebagai Direktur Utama terus berupaya menyajikan segala kemudahan dan fasilitas bagi pengunjung baik wisatawan nusantara maupun wisatawan mancanegara.

2.1.1 Logo Perusahaan

PT. Sari Ater adalah perusahaan yang memiliki logo yang merupakan lambang sebagai identitas jati diri perusahaannya. Logo PT. Sari Ater merupakan bentuk adaptasi perusahaan terhadap trend bisnis dibidang perhotelan dan rekreasi. Adapun logo dari PT. Sari Ater adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

2.1.2.1 Arti Logo

Seperti halnya sebuah nama, logo perusahaan pun memiliki makna dan arti sebagai identitas perusahaan. Adapun arti logo Sari Ater Hot Springs Ciater adalah sebagai berikut:

1. Logo tersebut merupakan bentuk adaptasi dua huruf yang tergabung, “S” yang merupakan singkatan dari Sari dan “A” yang merupakan singkatan dari Ater dan terkandung dalam satu bentuk lingkaran. Hal tersebut merefleksikan bahwa Sari Ater adalah sebuah perusahaan yang merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan dan memiliki teamwork yang bersatu mencapai tujuan bersama.
2. Terdiri dari dua kata, Sari dan Ater. Sari adalah inti dan Ater adalah nama salah satu jenis pohon bambu yang terdapat di daerah Ciater, Subang yang

dapat mengeluarkan air panas alami. Sari Ater mengambil inti atau air dari bambu Ater yang menjadi Sumber Air Panas.

3. Warna dominan hijau menyiratkan suatu keasrian alam. Sari Ater yang berlokasi di Ciater, Subang masih memiliki area yang sangat asri dan berlokasi di kawasan alam perkebunan teh. Terbentuknya perusahaan pun dari alam, sumber air panas alam yang menjadi cikal bakal terbentuknya perusahaan berasal dari pohon ater

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

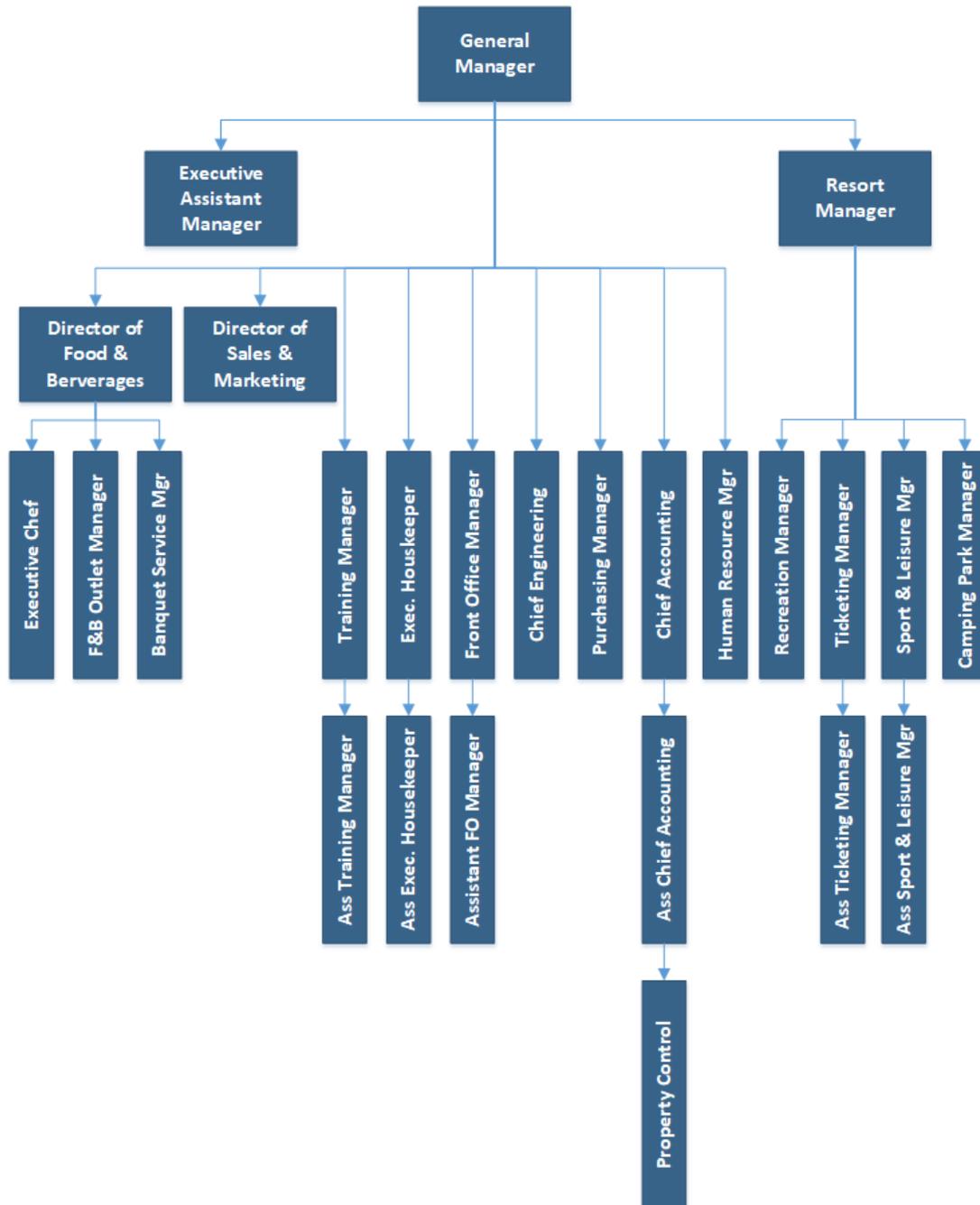
2.1.3.1 Visi

Merupakan perusahaan yang kokoh sebagai perusahaan perencana pengembangan dan pengelola usaha jasa industri pariwisata unggulan dan terpercaya dalam mewujudkan kawasan wisata bertaraf internasional dengan fokus kepada pelayanan bagi para pelanggan dan memenuhi harapan stakeholders.

2.1.3.2 Misi

1. Menjalankan usaha jasa kepariwisataan dan usaha-usaha penunjang lainnya melalui praktek usaha dengan bentuk organisasi profesional yang dapat menyumbangkan nilai tambah bagi stakeholders serta kelestarian lingkungan berdaMenciptakan lapangan pekerjaan yang seluas-luasnya dan memberikan
2. Menciptakan lapangan pekerjaan yang seluas-luasnya dan memberikan kesempatan usaha kepada masyarakat di sekitarnya
3. Mengembangkan kawasan wisata di daerah-daerah yang di anggap memiliki potensi.
4. Turut serta dalam melestarikan dan mengembangkan seni budaya tradisi masyarakat setempat di daerah yang di kelolanya.
5. Menjaga dan melestarikan lingkungan alam sekitarnya denganpenanganan pengembangan dan pengelolaan yang profesional serta ramah lingkungan

2.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

2.1.4 Deskripsi Tugas

2.2.13.1 *General Manager*

General Manager memiliki tanggung jawab untuk mengontrol segala keuangan, kinerja, pelayanan, dekorasi dan interior, makanan, kualitas serta membuat aturan-aturan yang sifatnya harus dipatuhi oleh semua staf dalam memberikan pelayanan terbaik kepada para tamu yang menginap.

Tugas dari *General Manager* :

1. Bertanggung jawab atas kegiatan operasional serta menjaga stabilitas
2. Membuat perencanaan kegiatan.
3. Menjalin komunikasi dengan perusahaan lain,
4. Membuat keputusan.

2.2.13.2 *Executive Assistant Manager*

Tugas dari *Executive Assistant Manager* :

1. Menjalankan perintah yang di sampaikan oleh *General Manager* dan meneruskannya kepada *Manager*.
2. Menyampaikan laporan yang dibuat oleh para *Manager*.
3. Mengambil alih tugas *General Manager* apabila sewaktu-waktu *General Manager* berhalangan.

2.2.13.3 *Front Office Manager*

Front office manager bertanggung jawab kepada *general manager* hotel, ia bertanggung jawab atas semua hal yang bersangkutan dengan semua kegiatan operasional dan administrasi kantor *depan*.

2.2.13.4 *Executive Houskeeper*

Mengatur dan bertanggung jawab terhadap peralatan, kebersihan, melaporkan kerusakan serta dekorasi terhadap segala event yang ada di hotel, agar hotel meja lebih rapi, bersih, menarik, dan menyenangkan bagi penghuninya.

2.2.13.5 Chief Accounting

Tugas dari *Chief Accounting* :

1. Mengesahkan laporan keuangan (Neraca, R/L= Rugi-Laba) untuk disetujui oleh *General Manager*, selanjutnya *GM* menyerahkan kepada Direktur
2. Menyetujui pemasukan dan pengeluaran uang
3. Menyetujui permintaan barang dari Department (*Goods Request*) Dan pengeluaran barang dari Gudang (*Store Room Request*)
4. Memimpin seluruh *SDM Accounting* sesuai struktur organisasi
5. Bertanggung jawab langsung kepada *General Manager*

2.2.13.6 Purchasing Manager

Tugas dari *Purchasing Manager* :

1. Memeriksa *good request* yang sudah disetujui untuk dicarikan barang ke *supplier*
2. Mengetahui semua harga-harga barang keperluan hotel di pasar guna pembuatan *Purchase Order*
3. Membuat *summary purchase* bulana untuk dilaporkan kepada *Accounting Manager*
4. Bertanggung jawab langsung kepada *Accounting Manager*

2.2.13.7 Director of Food & Beverages

Tugas dari *Director of Food & Beverages* :

1. Menetapkan menu, sistem penyajian, strategi penjualan, mengarahkan pelaksanaan serta menilai keberhasilan
2. Menyusun anggaran *FB Production kitchen, F&B service dan Stewarding*
3. Merumuskan kebijaksanaan pengendalian biaya operasional
4. Menangani permasalahan yang memerlukan penanganan langsung
5. Menyelenggarakan briefing di dalam departemen

6. Mengusulkan kepada atasan, tentang penyesuaian prosedur dan kebijakan dilingkungan *food & beverage* department jika diperlukan

2.2.13.8 Food & Beverages Outlet Manager

Tugas dari *Food & Beverages Outlet Manager* :

1. Mengkoordinasi kegiatan operasi di *outlet food & beverage service*
2. Menjalin dan membina hubungan dengan tamu
3. Membantu untuk membuat laporan *monthly report F&B sales*
4. Melakukan penilaian penampilan kerja bawahan
5. Mengani permasalahan yang memerlukan penanganan langsung dan melaporkan kepada atasan
6. Menangani dan mengawasi langsung pelayanan tamu *VIP*
7. Menyelenggarakan briefing harian.

2.2.13.9 Executive Chef

Tugas dari *Executive Chef* :

1. Mengawasi penyimpanan, penggunaan bar *stock*
2. Melengkapi kelengkapan, ketepatan dari *mise en place*
3. Mengawasi kelancaran, ketepatan pelaksanaan *mixing drinks*, penyajian, penjualan dan pelayanan 385
4. Menyusun *standard portion, standard receipt, standard beverage cost* bersama dengan *F&B cost control*
5. Mengarahkan, mengawasi kelancaran pelayanan.
6. Mengatasi keluhan tamu
7. Memeriksa *personel hygiene, grooming* dan sanitasi
8. Menangani langsung pelayanan tamu *VIP*

2.2.13.10 Property Control

Tugas dari *Property Control* :

1. Mengelola data aset.

2. Mengelola data pengadaan aset, monitoring aset, dan penghapusan aset
3. Mengelola laporan seluruh data aset.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 State Of The Art

Tabel 2. 1 State Of The Art 1

Judul Penelitian	ANALISIS PEMILIHAN HANDPHONE REKOMENDASI DENGAN METODE WEIGHTED PRODUCT
Peneliti	Guntur Maha Putra dan Novica Irawati
Sumber Paper	Seminar Nasional Royal (SENAR)
Rangkuman	Banyaknya keluaran atau terobosan baru dari produsen handphone membuat konsumen harus jeli memilih handphone yang tepat untuk digunakan dalam aktivitasnya. Ketidakhahaman akan kelebihan dan kekurangan dari handphone yang dipilih secara terukur dapat menyebabkan kerugian bagi konsumen yang menggunakannya berdasarkan tingkat kepentingan masing-masing. Penelitian ini menggunakan metode Weighted Product yang dapat memberikan rekomendasi handphone yang tepat sesuai kebutuhan konsumen
Persamaan	Penelitian ini memiliki persamaan metode weighted product untuk memberikan rekomendasi
Perbedaan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan dalam tema penelitian dan jenis data yang digunakan

Tabel 2. 2 State Of The Art 2

Judul Penelitian	Analisis Depresiasi Aktiva Tetap Metode Garis Lurus dan Jumlah Angka Tahun PT Adira Dinamika
Peneliti	Dian Indah Sari
Sumber Paper	Jurnal Moneter

Rangkuman	Aset tetap ini merupakan bagian terpenting dalam suatu perusahaan baik ditinjau dari segi fungsinya, jumlah dana yang diinvestasikan maupun pengawasannya. Aset tetap merupakan bagian terpenting dalam suatu perusahaan baik ditinjau dari segi fungsinya, jumlah dana yang diinvestasikan maupun pengawasannya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perhitungan penyusutan aktiva tetap pada PT. Adira Dinamika Multi Finance Tbk dengan menggunakan metode garis lurus untuk mengetahui nilai penyusutan aset tetap setiap tahunnya dan metode jumlah angka tahun.
Persamaan	Penelitian ini memiliki persamaan yang sama pada salah satu tujuan dengan menggunakan metode garis lurus untuk menghitung penyusutan aset
Perbedaan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan dalam tema penelitian

Tabel 2. 3 State Of The Art 3

Judul Penelitian	SISTEM PENGENDALIAN ASET MENGGUNAKAN METODE STRAIGHT LINE DAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (Studi Kasus di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat)
Peneliti	Yusup Ferdiansyah dan Eko Budi Setiawan
Sumber Paper	Jurnal Sains, Teknologi dan Industri
Rangkuman	Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode Straight Line dan Metode SAW untuk merekomendasi penghapusan aset. Kesimpulan dari dibangunnya sistem pengendalian aset ini yaitu sudah dapat digunakan untuk mengelola dan mengendalikan nilai aset yang dimiliki seperti proses inventarisasi aset, penghitungan penyusutan aset dan rekomendasi penghapusan aset.
Persamaan	Penelitian ini memiliki permasalahan yang sama dibutuhkan

	sistem pengambil keputusan dengan menghasilkan rekomendasi dan metode yang digunakan sama dengan yang akan saya gunakan
Perbedaan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan dalam tema dan tempat penelitian.

Tabel 2. 4 State Of The Art 4

Judul Penelitian	PEMANFAATAN SIMPLE ADDITIVE WEIGHT (SAW) DALAM MARKET TARGETING UNTUK MENENTUKAN CABANG BARU PADA PERUSAHAAN BUTIK X
Peneliti	Tati Harihayati M dan Utami Dewi
Sumber Paper	Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)
Rangkuman	Penelitian ini mengangkat permasalahan dimana Perusahaan Butik X mempunyai keinginan untuk memperluas pangsa pasar, akan tetapi pihak Manajer marketing menjelaskan bahwa mengalami kesulitan dalam menentukan daerah mana yang berpotensi dan memiliki pangsa pasar yang tinggi untuk dibukanya cabang baru. Untuk itu adanya permintaan dari pihak manager marketing untuk pembuatan sistem pendukung keputusan. Metode penelitian yang dilakukan adalah menggunakan pedekatan kualitatif dan metode sistem pendukung keputusan yang dipakai adalah metode Simple Additve Weight yang dapat memberikan rekomendasi daerah yang berpotensi untuk dibukanya cabang baru sesuai kebutuhan perusahaan. Hasil akhir dari penelitian menjelaskan bahwa sistem dapat merekomendasikan Plaza Pondok Gede sebagai tempat dengan potensi yang tinggi untuk dibukanya cabang baru
Persamaan	Penelitian ini memiliki permasalahan yang sama dibutuhkan sistem pengambil keputusan dengan menghasilkan rekomendasi

	dan metode yang digunakan sama dengan yang akan saya gunakan
Perbedaan	Pada penelitian ini memiliki perbedaan dalam tema, jenis data dan tempat penelitian.

2.2.2 Sistem

Sistem adalah suatu rangkaian kerja dari kumpulan prosedur yang saling berhubungan untuk melakukan suatu kegiatan juga menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Adapun arti lainnya sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu[1].

2.2.3 Informasi

Informasi dapat diartikan sebagai hasil dari pengolahan data kedalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu peristiwa yang nyata digunakan untuk pengambilan keputusan. Adapun arti lainnya informasi adalah sebuah kumpulan data yang sudah disajikan dalam bentuk formulir yang berguna dalam kegiatan pembuatan keputusan[1].

2.2.4 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi serta menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[1].

Sistem informasi merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang menampung, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi[1].

2.2.5 Sistem Informasi Manajemen

Manajemen sendiri merupakan proses dari perencanaan, pengorganisasian, pengawasan, pengarahan, dan lain-lain, didalam suatu organisasi. Sedangkan,

informasi didalam suatu organisasi adalah data yang diolah sedemikian rupa agar memiliki nilai dan arti bagi organisasi. Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan sistem yang mengolah dan juga mengorganisasikan data dan informasi yang berguna untuk mendukung pelaksanaan tugas dalam suatu organisasi[2].

2.2.6 Aset

Aset adalah segala sesuatu yang dimiliki perusahaan yang mempunyai nilai ekonomi, nilai komersial atau nilai. Dalam konteks yang lebih luas, aset bisa berupa banyak hal, mulai dari sumber daya alam, sumber daya manusia, jaringan relasi, pendidikan, pengetahuan, teknologi, seni budaya, nama baik, dan kepercayaan publik. Bahkan ide, informasi, dan imajinasi pun dapat menjadi aset[3].

2.2.7 Aset Tetap

Aset tetap adalah aset yang dapat dilihat secara fisik keberadaannya dan sifatnya relatif permanen juga memiliki masa kegunaan yang panjang. Aset tetap merupakan aset yang berwujud[3].

2.2.8 Penyusutan Aset

Semua jenis aset tetap kecuali tanah, akan semakin berkurang kemampuannya untuk memberikan manfaat atau jasa dengan berjalannya waktu. Berkurangnya kemampuan sama saja seperti berkurangnya nilai terhadap aset tersebut, adanya penurunan nilai aset tetap berwujud disebut penyusutan aset[4].

2.2.9 Penghapusan Aset

Setelah nilai penyusutan diketahui maka langkah selanjutnya adalah memprioritaskan atau mengurutkan aset yang akan dihapuskan dengan cara dijual atau dihapuskan dengan cara diganti, fungsi pengurutan aset dimaksudkan agar proses penghapusan benar-benar tepat. Ada tiga aspek yang digunakan untuk melakukan penghapusan[4], yaitu :

- a. Pertimbangan teknis

Pertimbangan teknis yaitu seperti kerusakan dan telah melampaui masa penggunaan.

b. Pertimbangan ekonomis

Secara ekonomis akan menguntungkan jika dihapus sebelum barang mengalami penyusutan

c. Karena hilang atau kekurangan perbendaharaan disebabkan mati bagi hewan ternak dan tanaman dan karena kecelakaan atau alasan tidak terduga (force majeure)

2.2.10 Metode *Weighted Product* (WP)

Metode *Weighted Product* (WP) merupakan salah satu metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Metode *Weighted Product* (WP) menggunakan perkalian untuk menghubungkan nilai atribut (kriteria), dimana nilai setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut (kriteria) yang bersangkutan[5].

Metode WP untuk menyelesaikan masalah diperlukan normalisasi pada proses perhitungannya dengan melakukan perkalian untuk menghubungkan rating atribut yang dipangkatkan terlebih dahulu dengan atribut bobot yang bersangkutan. Dalam metode *weighted product* bobot dihitung berdasarkan tingkat kepentingannya[6].

Metode WP mengevaluasi beberapa alternatif terhadap sekumpulan atribut atau kriteria, di mana setiap atribut saling tidak bergantung satu dengan yang lainnya[6].

Tahapanan Metode *Weighted Product* :

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan, dengan cakupan alternatif yang akan dirangkingkan sebagai alternatif yang paling direkomendasikan.

2. Tahap Analisis Perhitungan

Berikut ini adalah jabaran dari tahap perhitungan :

- a. Menentukan kriteria-kriteria dan penilaian bobot kepentingan setiap kriteria.
- b. Menentukan range nilai tiap kriteria dan melakukan penilaian tiap alternatif
- c. Melakukan Normalisasi (Perbaikan Bobot)

$$W_j = \frac{W_j}{\sum W_j}$$

Normalisasi atau perbaikan bobot dilakukan untuk menghasilkan nilai = 1,

Dimana:

$j = 1, 2, 3, \dots, n$ merupakan banyaknya alternatif

$\sum W_j =$ merupakan jumlah keseluruhan nilai bobot.

- d. Menentukan Nilai Vektor (S)

$$S_i = \prod_{j=1}^n X_{ij}^{W_j}$$

Dimana :

$i = 1, 2, 3, \dots, n$

$X =$ Nilai kriteria bobot

$W_j =$ Nilai Normalisasi

Dengan mengalikan seluruh kriteria dengan ketentuan untuk kriteria keuntungan pangkatnya bernilai positif (*benefit*), sementara kriteria biaya pangkatnya bernilai negatif (*cost*).merupakan banyaknya kriteria.

- e. Menentukan Nilai Vektor (V)

$$V_i = \frac{S_i}{\sum S_i}$$

Dimana :

$i = 1, 2, 3, \dots, n$

Tentukan nilai vektor (S) yang digunakan untuk perbandingan dari masing-masing jumlah nilai vektor (S) dengan jumlah seluruh nilai vektor (S) yang merupakan hasil dari preferensi alternatif.

2.2.11 Metode Garis Lurus

Metode ini menggabungkan alokasi biaya dengan berlalunya waktu dan mengakui pembebanan periodic yang sama sepanjang umur asset. Asumsi yang mendasari metode garis lurus ini adalah bahwa asset yang bersangkutan memberikan manfaat yang sama untuk setiap periodenya sepanjang umur aset dan pembebanannya tidak dipengaruhi oleh perubahan produktivitas maupun efisiensi aset. Estimasi umur ekonomis dibuat dalam periode bulanan atau tahunan. Selisih antara harga perolehan asset dengan nilai residunya dibagi dengan masa manfaat asset akan menghasilkan beban penyusutan periodik[7].

Dengan menggunakan metode garis lurus, besarnya beban penyusutan periodic dapat dihitung sebagai berikut :

$$P = \frac{HP - NS}{N}$$

Dimana:

P = Penyusutan

HP = Harga Perolehan

NS = Nilai Residu

N = Masa Manfaat

2.2.12 Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)

Metode SAW merupakan sebuah metode yang digunakan untuk mencari alternatif yang optimal dari sejumlah alternatif dengan kriteria tertentu. Metode ini cocok diimplementasikan dalam sistem pengendalian aset, karena dengan metode ini aset yang akan dikendalikan dapat diseleksi dengan efektif berdasarkan hasil proses perankingan yang telah dilakukan[4]. Metode SAW dapat membantu dalam pengambilan keputusan suatu kasus, tetapi perhitungan dengan menggunakan metode SAW ini hanya yang menghasilkan nilai terbesar yang akan terpilih sebagai alternatif yang terbaik. Perhitungan akan sesuai dengan metode ini apabila alternatif yang terpilih memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Metode SAW ini lebih efisien

karena waktu yang dibutuhkan dalam perhitungan lebih singkat. Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada[8].

Rumus metode SAW sebagai berikut :

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{x_{ij}}{\text{Max } x_{ij}} & \text{Jika } j \text{ adalah atribut keuntungan} \\ \frac{\text{Min } x_{ij}}{x_{ij}} & \text{Jika } j \text{ adalah atribut Biaya (Cost)} \end{cases}$$

Dengan r_{ij} adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternative A_i pada atribut C_j ; $i=1,2,\dots,m$ dan $j=1,2,\dots,n$. Nilai preferensi untuk setiap alternative (V_i) diberikan sebagai :

$$V_i = \sum_{j=1}^n w_j r_{ij}$$

Nilai V_i yang menghasilkan lebih besar mengindikasikan bahwa alternative A_i lebih yang terpilih.

2.2.13 Tools

2.2.12.1 Node Js

Node Js merupakan open-source, cross-platform runtime environment yang digunakan pada sisi server dari aplikasi website. Node Js ditulis dalam bentuk JavaScript dan dapat dijalankan berbagai sistem operasi. Node Js didasarkan pada *event-driven architecture* dan *non-blocking input/output API* yang dirancang untuk mengoptimalkan keseluruhan aplikasi dan skalabilitas untuk website yang bersifat realtime[9].

2.2.12.2 Framework Express Js

Express Js merupakan framework yang berada di atas fungsi server web Node.js untuk menyederhanakan *API* dan menambahkan fitur baru yang bermanfaat. Membuat lebih mudah untuk mengatur fungsionalitas aplikasi dengan middleware

dan routing. Hal tersebut menambah manfaat utilitas untuk objek HTTP Node.js, memfasilitasi rendering tampilan *HTML* dinamis dan mendefinisikan standar ekstensibilitas yang mudah diimplementasikan[9]

2.2.12.3 MySQL

MySQL merupakan turunan dari Structured Query Language (SQL), SQL merupakan operasional basis data yang dapat dikerjakan dengan mudah dan otomatis. MySQL bertugas mengatur dan mengelola data-data pada database. MySQL adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data pada Structured Query Language (SQL) yang multi user. MySQL merupakan manajemen basisdata yang paling stabil digunakan sebagai media penyimpanan data[10].

2.2.12.4 Cascading Style Sheets (CSS)

CSS adalah salah satu bahasa pemrograman desain web yang mengontrol format tampilan sebuah halaman website yang ditulis dengan menggunakan bahasa penanda (*markup language*)[11].

2.2.14 Pemodelan Analisis

2.2.13.1 Business Process Model and Notation (BPMN)

Merupakan standar dari BPMN yang memberikan bisnis kemampuan memahami prosedur bisnis internal dalam bentuk notasi grafis dan akan memberi kemampuan kepada perusahaan untuk mengkomunikasikan prosedur ini secara standar. Lebih jauh lagi, notasi grafis akan memfasilitasi pemahaman tentang kolaborasi kinerja dan transaksi bisnis antara perusahaan. Ini akan memastikan bahwa bisnis akan memahami dirinya sendiri dan juga peserta dalam bisnis serta untuk menyesuaikan diri dengan keadaan bisnis internal dan B2B yang baru dengan cepat[9].

2.2.13.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah representasi dari suatu model organisasi secara detail, masuk akal dan digambarkan dalam bentuk grafik. ERD merupakan model dari entity dalam

suatu elemen bisnis, relasi antar entity dan atribut atau property dari entity dan relasinya[12].

2.2.13.3 Unified Modelling Language (UML)

UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (ObjectOriented). 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.

1. 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[13].

2. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain[13].

3. Activity Diagram

Activity diagram bersifat dinamis. Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya disebuah sistem[13].

4. Sequence Diagram

Sequence diagram bersifat dinamis. Diagram urutan ini adalah siagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu. Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-

langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu[13].

2.2.15 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak ini dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum memenuhi kebutuhan. Terdapat 2 pengujian yaitu pengujian black box dan juga pengujian beta.

2.2.15.1 Pengujian *Black-Box*

Pengujian *Black-Box* merupakan salah satu jenis metode pengujian yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya. Sehingga para tester memandang perangkat lunak seperti layaknya sebuah “kotak hitam” yang tidak penting dilihat isinya, tapi cukup dikenai proses testing dibagian luar. Pada jenis *Black-Box Testing*, perangkat lunak tersebut akan dieksekusi kemudian berusaha dites apakah telah memenuhi kebutuhan pengguna yang didefinisikan pada saat awal tanpa harus membongkar listing programnya[14].

2.2.15.2 Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan bagian dari pengujian non fungsional. Pengujian ini bersifat langsung dilingkungan yang sebenarnya. Pengujian beta dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang diberikan kepada responden. Kuesioner merupakan media yang digunakan untuk memberi penilaian terhadap aplikasi yang telah dibangun tersebut[15].

