

## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Perusahaan**

Tahap ini berisi profil dari tempat melakukan kerja praktek, yaitu di CV. Tiga Sahabat. Profil ini meliputi sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, serta deskripsi tugas dari karyawan yang ada di perusahaan.

##### **2.1.1 Sejarah CV. Tiga Sahabat**

CV. Tiga Sahabat merupakan sebuah perusahaan yang berdiri sejak tahun 2016 yang bergerak pada beberapa bidang, diantaranya kuliner, penjualan alat tulis, dan juga jasa rias, foto, serta penyewaan kebaya. Perusahaan tersebut terletak di Jl. Mercuri Selatan No.11.A.2, Kel.Majahlega, Kec.Rancasari, Bandung.

Perusahaan ini dibentuk oleh tiga orang sahabat yang pada awalnya hanya terfokus pada usaha di bidang jasa rias, foto, dan penyewaan kebaya saja, namun seiring berjalannya waktu, kini mulai merambah ke bidang lain, dan salah satunya adalah bidang kuliner.

##### **2.1.2 Visi dan Misi CV. Tiga Sahabat**

CV. Tiga Sahabat memiliki tujuan yaitu ingin meningkatkan atau mengangkat para masyarakat sekitar khususnya di bidang kebudayaan. Oleh karena itu, CV. Tiga Sahabat membuka jasa penyewaan kebaya karena ingin meningkatkan kesadaran terhadap salah satu baju tradisional.

### 2.1.3 Logo CV. Tiga Sahabat

Logo adalah identitas suatu perusahaan dalam bentuk visual yang diaplikasikan dalam berbagai sarana fasilitas dan kegiatan perusahaan sebagai bentuk komunikasi visual. Logo dapat juga disebut dengan simbol, tanda gambar, merek dagang (trademark) yang berfungsi sebagai lambang identitas diri dari suatu badan usaha dan tanda pengenal yang merupakan ciri khas perusahaan.

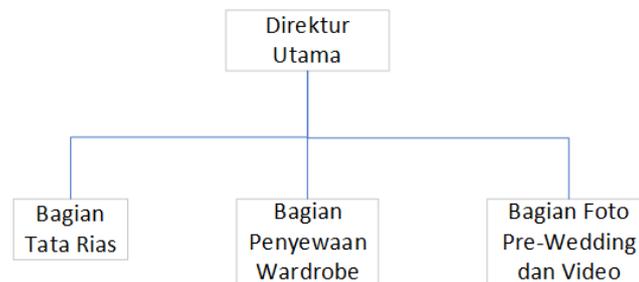
Dari definisi logo menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa logo adalah tulisan, gambar, logogram, ilustrasi dan elemen lainnya yang memberikan suatu identitas. Berikut merupakan logo dari CV. Tiga Sahabat:



**Gambar 2. 1 Logo CV. Tiga Sahabat**

### 2.1.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan dibutuhkan untuk menentukan bagian mana saja yang akan terlibat di dalam sistem yang nanti akan dibuat. Berikut adalah struktur organisasi perusahaan dari CV. Tiga Sahabat:



**Gambar 2. 2 Struktur Organisasi**

Dalam penelitian ini, peneliti dibantu langsung oleh Bagian Penyewaan Wardrobe yang terlibat dalam percobaan selama pembangunan aplikasi ini. Aplikasi ini juga dibuat untuk membantu bagian penyewaan wardrobe dalam pengelolaan data.

## **2.2 Landasan Teori**

Landasan teori berisi teori-teori pendukung yang bisa dijadikan dasar dan acuan dalam perancangan sistem informasi penyewaan baju kebaya berbasis web di CV. Tiga Sahabat.

### **2.2.1 Pengertian Sistem Informasi**

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

- a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan, yaitu menyajikan informasi.
- b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan / untuk mengendalikan organisasi.
- c. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu laporan-laporan yang diperlukan [1].

Dari ketiga pengertian di atas, sistem informasi dapat didefinisikan pula sebagai suatu kesatuan dari berbagai informasi yang saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain untuk keperluan dan tujuan tertentu. Adapun kegiatan sistem informasi adalah sebagai berikut.

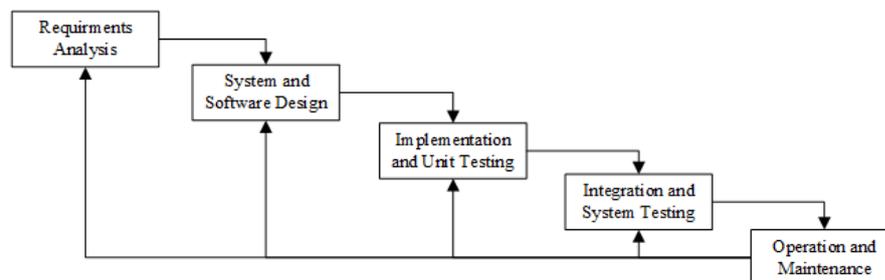
1. Input, yaitu menggambarkan suatu kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses.
2. Proses, yaitu menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
3. Penyimpanan, yaitu kegiatan untuk memelihara dan menyimpan data.
4. Output, yaitu kegiatan untuk menghasilkan laporan dari suatu proses informasi.
5. Kontrol, yaitu aktivitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Sedangkan komponen sistem informasi terdiri dari.

1. Perangkat keras (*hardware*),
2. Perangkat lunak (*software*),
3. Data,
4. Manusia (*user*).

### 2.2.2 Model Waterfall

Model Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang bersifat sekuensial. Model ini dikenalkan oleh Windows W. Royce pada tahun 1970. Menurut Ian Sommerville, tahapan utama dari waterfall model langsung mencerminkan aktifitas pengembangan dasar. Terdapat 5 tahapan pada waterfall model seperti yang terlihat pada Gambar 2.3 berikut.



**Gambar 2. 3 Model Waterfall (Sommerville, 2011)**

Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap tersebut:

#### 1. *Requirements Analysis and Definition*

Merupakan tahapan penetapan fitur, kendala, dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua hal tersebut akan ditetapkan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

#### 2. *System and Software Design*

Merupakan tahapan untuk membentuk suatu arsitektur sistem berdasarkan persyaratan yang telah ditetapkan. Selain itu, pada tahapan ini juga mengidentifikasi dan menggambarkan abstraksi dasar sistem perangkat lunak dan hubungan-hubungannya.

#### 3. *Implementation and Unit Testing*

Merupakan tahapan untuk merealisasikan perancangan sistem ke dalam kumpulan program atau unit program. *Unit testing* melibatkan

proses verifikasi terhadap setiap unit agar sesuai dengan spesifikasinya.

#### 4. *Integration and System Testing*

Merupakan tahapan pengintegrasian unit program ataupun program yang terpisah dan diuji sebagai kesatuan sistem untuk memastikan bahwa *requirement* dari perangkat lunak tersebut telah dipenuhi.

#### 5. *Operation and Maintenance*

Merupakan tahapan pengoperasian perangkat lunak ke dalam lingkungan yang nyata. Selain itu juga, pada tahapan ini dilakukan pemeliharaan meliputi aktivitas mengkoreksi *error* yang tidak ditemukan dalam tahap pengembangan awal, meningkatkan implementasi unit sistem, dan memperbaiki sistem apabila didapati sebuah *requirement* baru.

### 2.2.3 Pengertian Aplikasi Web

Aplikasi web adalah sebuah sistem informasi yang mendukung interaksi pengguna melalui antarmuka berbasis web [2]. Aplikasi web mempunyai karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Aplikasi web akan secara konstan meningkat.
2. Aplikasi web tidak terpisahkan dari perangkat lunak. Konten yang dapat mencakup teks, grafis, citra, audio dan/atau video terintegrasi dengan pengolahan prosedural.
3. Aplikasi bertujuan untuk digunakan secara luas oleh komunitas penggunaan yang variabel, dan sejumlah besar pengguna *anonym* dengan berbagai kebutuhan, harapan, dan sekumpulan keahlian. Oleh karena itu, antarmuka pengguna dan fitur-fitur useabilitas harus memenuhi kebutuhan yang berbeda.
4. Sistem berbasis web adalah content-driven. Pengembangan sistem berbasis web meliputi penciptaan dan manajemen dari konten, seperti ketentuan manajemen setelah penyebaran dan pengembangan awal pada basis kesinambungan.

5. Secara umum kebanyakan sistem berbasis web menyokong kreativitas visual dan inkorporasi multimedia dalam presentasi dan antarmuka.
6. Aplikasi web mempunyai jadwal pengembangan yang didapatkan dan tekanan waktu yang padat.
7. Pencabangan kegagalan atau ketidakpuasan pengguna IT konvensional.

#### **2.2.4 Pengertian Web Server**

*Web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari *client* yang dikenal dengan web browser dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML.

Fungsi utama dari sebuah *web server* adalah menampilkan halaman *web* untuk *client*. *Client* dalam hal ini web browser memulai komunikasi dengan membuat permintaan untuk sumber daya tertentu menggunakan HTTP dan *server* merespon dengan isi dari sumber daya tersebut atau pesan kesalahan jika permintaan tidak dapat direspons oleh *server* [2].

#### **2.2.5 Pengertian Web Browser**

*Web browser* mempunyai tugas yang sama yaitu menterjemahkan informasi yang diterima oleh *server web* dan menampilkannya pada layar komputer pengguna, oleh karena HTTP memungkinkan *server web* mengirimkan beragam data, seperti teks atau gambar, browser harus bisa mengenali berbagai macam data yang akan diterimanya, dan selanjutnya harus tahu cara untuk menampilkannya dengan benar. Teks ditampilkan sebagai teks dan gambar ditampilkan sebagai gambar. Umumnya *web browser* menerima data dalam bentuk HTML. File HTML sebenarnya adalah *files* teks biasa selain berisi informasi yang hendak ditampilkan kepada pengguna data tersebut. *Browser*-lah yang memiliki kuasa penuh dalam menterjemahkan perintah-perintah tadi. Meskipun sudah dibuat konsensus untuk menstandarkan format dan elemen-elemen HTML. Setiap jenis *browser* bisa menterjemahkan *file* HTML, secara berbeda [2].

### **2.2.6 Pengertian Persediaan (*Inventory*)**

Barang persediaan adalah sejumlah material yang disimpan dan dirawat menurut aturan tertentu dalam tempat persediaan agar selalu dalam keadaan siap pakai dan ditatausahakan dalam buku perusahaan. Sediaan(*inventory*) adalah sejumlah bahan atau barang yang akan datang. Sediaan atau jumlah barang yang diadakan(dibeli atau dibuat sendiri) lebih besar daripada jumlah yang digunakan (dijual atau diolah sendiri) [3].

*Inventory* atau persediaan merupakan simpanan material yang berupa bahan mentah, barang dalam proses barang jadi. Dari sudut pandang sebuah perusahaan maka persediaan adalah investasi modal yang dibutuhkan untuk menyimpan material pada kondisi tertentu. Pengendalian terhadap perseeediaan atau *inventory control* adalah aktifitas mempertahankan jumlah persediaan pada tingkat yang dikehendaki. Pada produk barang pengendalain *inventory* ditentukan pada material. Pada produk jasa, pengendalian diutamakan sedikit pada material dan banyak pada jasa pasokan karena konsumsi seringkali bersamaan dengan pengadaan jasa sehingga tidak memerlukan persediaan [4].

Pengendalian tingkat persediaan bertujuan mencapai efisiensi dan efektifitas optimal dalam penyediaan material. Dalam pengertian di atas, usaha yang perlu dilakukan dalam manajemen persediaan secara garis besar sebagai berikut:

1. Menjamin terpenuhinya kebutuhan operasi.
2. Membatasi nilai seluruh inventaris.
3. Membatasi jenis dan material.
4. Memanfaatkan seoptimal mungkin material.

### **2.2.7 Pengertian DFD (*Data Flow Diagram*)**

DFD adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur, dan jelas [5]. Komponen DFD adalah sebagai berikut.

- a. *Terminator / User*: kesatuan di luar sistem (*external entity*) yang memberikan *input* ke sistem atau menerima *output* dari sistem berupa orang, organisasi, atau sistem lain.
- b. *Process*: aktivitas yang mengolah *input* menjadi *output*.
- c. *Data Flow*: aliran data pada sistem (antar proses, antar terminator & proses, serta antara proses & data store).
- d. *Data Store*: penyimpanan data pada *database*, biasanya berupa tabel.

### 2.2.8 Pengertian *Entity Relationship Diagram* (ERD)

ERD merupakan suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan pada sistem secara abstrak. ERD juga menggambarkan hubungan antara satu entitas yang memiliki sejumlah atribut dengan entitas lain dalam suatu sistem yang terintegrasi. ERD digunakan oleh perancang sistem untuk memodelkan data yang nantinya akan dikembangkan menjadi basis data. ERD ini juga merupakan model konseptual yang dapat mendeskripsikan hubungan antar *file* yang digunakan untuk memodelkan struktur data serta hubungan antar data.

ERD terbagi atas 4 komponen, yaitu entitas (*entity*), atribut (*attribute*), relasi (*relation*), dan derajat relasi (kardinalitas). Secara garis besar entitas merupakan dasar yang terlibat dalam sistem. Atribut atau *field* berperan sebagai penjelas dari entitas, dan relasi atau hubungan menunjukkan hubungan yang terjadi antara dua entitas [5].

### 2.2.9 Pengertian PHP

PHP (*Perl Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman web berupa script yang dapat diintegrasikan dengan HTML dan berada pada server. PHP dapat digunakan untuk memperbaharui sistem data dan menciptakan suatu basis data.

Dengan menggunakan PHP, maka *maintenance* suatu situs web menjadi lebih mudah. Proses *update* data dapat dilakukan menggunakan aplikasi yang dibuat dengan menggunakan *script* PHP.

PHP/FI merupakan nama awal dari PHP. PHP – *Personal Home Page*, FI adalah *Form Interface*. Dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdoff, PHP awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima *input* melalui *form* yang ditampilkan dalam *browser web*. *Software* ini dilisensikan sebagai perangkat lunak *Open Source* [6].

#### **2.2.10 Pengertian 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 [9].