

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Cileunyi, merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri yang terletak di Kecamatan Cileunyi, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Masa pendidikan sekolah di SMAN 1 Cileunyi ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran, mulai dari Kelas X sampai Kelas XII dan mempunyai 3 jurusan yaitu IPA, IPS, BAHASA. Didirikan pada tahun 1993.

SMA Negeri 1 Cileunyi yang kini berada di Jalan Pendidikan No. 6 Desa Cibiru Wetan. Awalnya merupakan sekolah kelas jauh/filial dari SMA Negeri Ujungberung Bandung (sekarang SMA Negeri 24 Bandung), dengan sebutan nama SMA Negeri 2 Ujungberung.

Sebelum memiliki gedung, pada tahun 1987/1988, kegiatan pembelajaran menggunakan bangunan sekolah SMP Muslimin Cibiru. Dua bulan kemudian pindah ke SD Cibiru dan berlangsung hingga dua tahun. Pada Tahun 1989 atas upaya dari Bapak Drs. H. Endin Hasanudin, Drs. H. Anwarudin, Sm. Hk., Drs. Iding Kurnaidi, Drs. Yusuf Tajiri, Edji Sobali, dan Dayat Suherman, mengajukan permohonan untuk mendapatkan hibah tanah dari Sekolah Guru Olahraga (SGO) yang pada saat itu adanya kebijakan pemerintah yang menghapuskan Sekolah Guru Olahraga (SGO) yang letaknya berada di Cileunyi. Selanjutnya setelah mendapatkan hibah tanah tersebut, pada tanggal 23 Desember 1993, SMA Negeri 2 Ujungberung berubah nama menjadi SMA Negeri 1 Cileunyi, yakni berdasarkan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 0313/0/93 Tahun 1993. Disamping itu perubahan nama tersebut karena letak geografis SMA berada di wilayah Kabupaten Bandung.

2.1.2 Logo Instansi



Logo instansi di SMAN 1 Cileunyi dapat dilihat pada Gambar 2.1.

Gambar 2. 1 Logo Instansi

2.1.3 Visi dan Misi Instansi

2.1.3.1 Visi

SMAN 1 Cileunyi yang berwawasan lingkungan, religius, aman, nyaman, kompetitif dan prestasi.

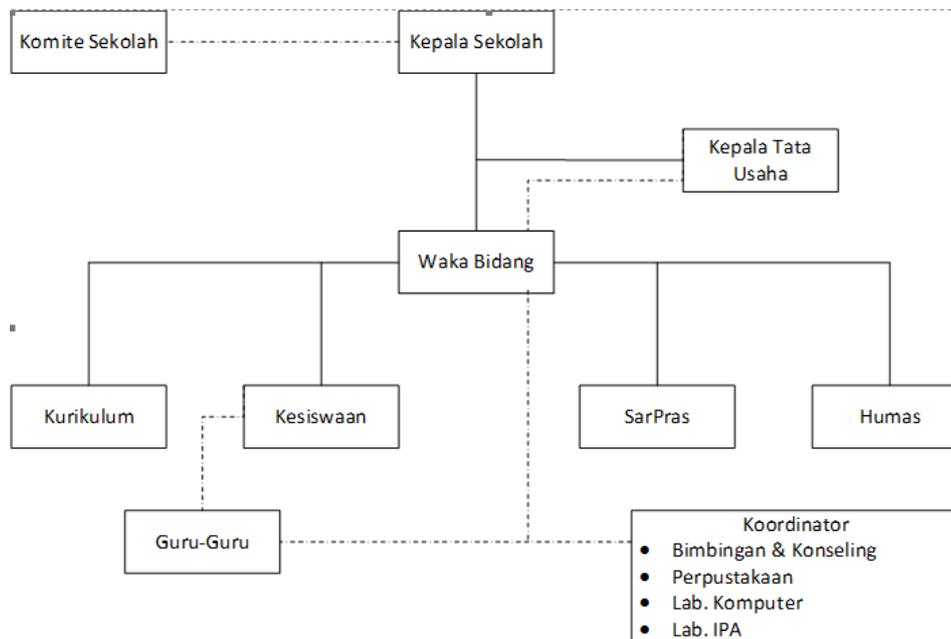
2.1.3.2 Misi

Misi dari instansi adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan keimanan dan ketakwaan
2. Membangun dan memelihara sarana prasarana
3. Menata dan memelihara keindahan dan kebersihan lingkungan
4. Meningkatkan pelayanan *administrative*
5. Meningkatkan kualitas sumberdaya pendidik, dan tenaga kependidikan
6. Menciptakan proses pembelajaran yang aman dan nyaman, kompetitif, dan prestatif
7. Menciptakan komunikasi yang harmonis antara pimpinan, guru, karyawan, dan siswa

2.1.4 Struktur Organisasi

Berikut ini bagan Struktur organisasi SMAN 1 Cileunyi pada Gambar 2.2.



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi SMAN 1 Cileunyi

2.1.5 Deskripsi Tugas

1. Kepala Sekolah

- Dibantu oleh para wakasek dan kaur TU merencanakan program kerja sekolah meliputi bidang umum, kurikulum, kesiswaan, ketenagaan, sarana prasarana, keuangan, ketatausahaan, dan hubungan masyarakat
- Mengorganisasikan semua komponen yang ada disekolah dalam pembagian tugas sesuai dengan bidang keahliannya
- Melaksanakan program kerja sekolah dibantu oleh semua komponen yang ada di sekolah
- Melaksanakan *supervise* meliputi : pemeriksaan administrasi PBM, Kunjungan kelas, pemeriksaan sarana prasarana, pemeriksaan administrasi tata usaha, pemeriksaan BP/BK, pemeriksaan keuangan rutin dan komite (partisipai masyarakat).

2. Komite Sekolah

- a. Sebagai lembaga pemberi pertimbangan (*advisory agency*) dalam penentuan dan pelaksanaan kebijakan pendidikan di satuan pendidikan
- b. Sebagai lembaga pendukung (*supporting agency*), baik yang berwujud finansial, pemikiran, maupun tenaga dalam penyelenggaraan pendidikan di satuan pendidikan.
- c. Sebagai lembaga pengontrol (*controlling agency*) dalam rangka ransparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan dan keluaran pendidikan di satuan pendidikan.
- d. Sebagai lembaga mediator (*mediator agency*) antara pemerintah (*eksekutif*) dengan masyarakat di satuan pendidikan.

1. Kepala Tata Usaha

Kepala Tata Usaha Sekolah bertanggung jawab kepada Kepala Sekolah dan mempunyai tugas melaksanakan Ketatausahaan Sekolah meliputi kegiatan kegiatan sebagai berikut :

1. Menyusun program tata usaha
2. Mengelola keuangan sekolah
3. Mengurus administrasi ketenagaan dan siswa
4. Membina dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah
5. Menyusun administrasi perlengkapan sekolah
6. Menyusun dan penyajian data/*statistic* sekolah
7. Mengkoordinasikan dan melaksanakan 6 K30
8. Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan kepengurusan ketatausahaan secara berkala

2. Waka Bidang

a. Kurikulum

- 1) Menyusun program pengajaran
- 2) Menyusun pembagian tugas guru dan jadwal pelajaran
- 3) Menyusun. program ulangan blok, unas dan pelaksanaan program
- 4) Menyusun jadwal evaluasi belajar
- 5) Menyusun pelaksanaan UAS/UNAS
- 6) Menetapkan kriteria persyaratan naik kelas/tidak naik kelas

- 7) Menetapkan jadwal penerimaan Buku Laporan Hasil Belajar Siswa dan Ijazah
- 8) Mengkoordinasikan dan mengarahkan penyusunan satuan pelajaran
- 9) Menyusun laporan pelaksanaan pelajaran

b. Kesiswaan

- 1) Menyusun program kesiswan/OSIS
- 2) Melaksanakan bimbingan, pengarahan dan pengendalian kegiatan siswa/OSIS dalam rangka menegakkan disiplin dan tata tertib sekolah
- 3) Membina dan melaksanakan koordinasi
- 4) Memberikan pengarahan dalam pemilihan pengurus OSIS
- 5) Melaksanakan pembinaan pengurus OSIS dalam berorganisasi
- 6) Menyusun program dan jadwal pembinaan siswa secara berkala dan insidental
- 7) Melaksanakan pemilihan calon siswa teladan
- 8) Mengadakan pemilihan siswa untuk mewakili sekolah dalam kegiatan di luar sekolah
- 9) Menyusun laporan pelaksanaan kegiatan kesiswaan secara berkala
- 10) Mengatur mutasi siswa
- 11) Pembinaan terhadap ekstrakurikuler, Pramuka, PMR, Kesenian, Olah raga, Kerohanian.

c. Sarana dan Prasarana

- 1) Menyusun rencana kebutuhan sarana dan prasarana sekolah
- 2) Mengadministrasikan pendayagunaan sarana dan prasarana
- 3) Pengelolaan pembiayaan alat-alat pengajaran
- 4) Menyusun laporan urusan sarana dan prasarana secara berkala

d. Humas

- 1) Mengatur dan menyelenggarakan hubungan sekolah dengan orang tua/wali siswa
- 2) Membina hubungan sekolah dengan POMG/Dewan sekolah

- 3) Menyusun laporan hubungan sekolah dengan masyarakat secara berkala

e. Koordinator

- 1) Bimbingan dan Konseling
 - a. Mengadakan pengumpulan data siswa tentang pribadi, lingkungan, dan data hasil belajar.
 - b. Mengadakan layanan dan informasi :
 - 1) Orientasi dan pengenalan sekolah.
 - 2) Informasi tentang pendidikan dan penelitian.
 - 3) Informasi tentang pekerjaan.
 - 4) Informasi tentang cara belajar.
 - 5) Informasi tentang bimbingan penyuluhan kejuruan.
 - 6) Informasi tentang asset sekolah.
- 2) Perpustakaan
 - a. Akuisisi (pengadaan bahan pustaka).
 - b. Pemilihan bahan pustaka.
 - c. Konservasi.
 - d. Menyeleksi bahan pustaka.
 - e. Menyebarkan bahan informasi ilmiah terbaru.
 - f. Penyiangan koleksi/*weeding & stock up name* koleksi
 - g. Melakukan sirkulasi/pelayanan.
 - h. Melakukan klasifikasi/DDC
 - i. Melakukan registrasi & inventaris bahan pustaka.
- 3) Laboratorium Komputer
 - a. Menata Administrasi dan pengelolaan Multimedia.
 - b. Membuat perencanaan pengadaan, penggunaan, perawatan dan perbaikan Multimedia.
 - c. Mengoptimalkan penggunaan Multimedia yang ada di sekolah.
 - d. Menyusun perencanaan kegiatan peningkatan profesionalisme penggunaan Multimedia.
- 4) Laboratorium IPA

- a. Merencanakan pengadaan alat dan bahan laboratorium IPA,
- b. Mengkoordinasikan jadwal dan tata tertib pendayagunaan dan pemanfaatan laboratorium/ruang media belajar secara terpadu.
- c. Menyusun dan mengkoordinasikan program tugas setiap penanggung jawab Pengelola Laboratorium dan Media Belajar.

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan penjelasan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam rancang bangun Aplikasi Inventory berbasis desktop di SMAN 1 Cielunyi.

2.2.1 Definisi Sistem

Sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan. Sedangkan dalam buku Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi pengarang Agus Mulyanto mendefinisikan “sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

Dan definisi sistem dalam bidang sistem informasi yaitu “sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama, untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima proses *input* serta menghasilkan *input* dalam proses transformasi yang teratur”[1].

Dengan demikian pengertian sistem dapat disimpulkan sebagai suatu prosedur atau elemen yang saling berhubungan satu sama lain dimana dalam sebuah sistem terdapat suatu masukan, proses dan keluaran, untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.2.2 Komponen Sistem

Untuk membentuk suatu sistem ada beberapa komponen yang harus dimiliki, antara lain :

1. Komponen Sistem (*component*), dimana suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan.

Suatu sistem merupakan salah satu dari komponen sistem lain yang lebih besar, maka disebut subsistem, sedangkan sistem yang lebih besar tersebut adalah lingkungannya.

2. Batas Sistem (*boundary*) merupakan pembatas atau pemisah suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*) merupakan sesuatu di luar batas dari sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan.
4. Penghubung Sistem (*interface*) merupakan hal yang sangat penting, sebab tanpa adanya penghubung, sistem akan berisi kumpulan subsistem yang berdiri sendiri dan tidak saling berkaitan. Maka dari itu penghubung dapat juga didefinisikan sebagai tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.
5. Masukan Sistem (*input*) merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, dimana masukan tersebut dapat berupa bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi (maintenance input), dan masukan yang diproses untuk mendapat keluaran (signal input).
6. Keluaran Sistem (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan, yang berupa informasi sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai sisa pembuangan.
7. Pengolah sistem (*process*) merupakan bagian yang melakukan perubahan dari masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.
8. Sasaran Sistem merupakan suatu tujuan yang ingin dicapai dalam sistem, agar sistem menjadi terarah dan terkendali [1].

2.2.3 Definisi Pengolahan Data

Data adalah setiap kumpulan fakta. Contoh : laporan penjualan, gambaran tentang persediaan, nilai test, nama dan alat pelanggan, laporan cuaca, foto-foto, gambar-gambar, peta.

Pengolahan Data adalah manipulasi data agar menjadi bentuk yang lebih berguna. Pengolahan data ini tidak hanya berupa perhitungan numeris tetapi juga

operasi-operasi seperti klasifikasi data dan perpindahan data dari satu tempat ke tempat lain. Secara umum, kita asumsikan bahwa operasi-operasi tersebut dilaksanakan oleh beberapa tipe mesin atau komputer, meskipun beberapa diantaranya dapat juga dilakukan secara manual [2].

2.2.4 Definisi Sistem Pengolahan Data

Sistem pengolahan data adalah suatu kesatuan yang saling berhubungan atau terintegrasi untuk membentuk suatu sistem antara data, perangkat keras, perangkat lunak, prosedur pengolahan, dan tenaga pelaksana. Lebih singkatnya sistem pengolahan data yaitu *system* yang melakukan tugas mengolah data. sistem pengolahan data menghasilkan keluaran berupa informasi yang akan digunakan oleh perorangan atau kelompok baik didalam maupun diluar perusahaan [2].

2.2.5 Database

Beberapa pengertian *database* menurut para ahli:

1. *Database* adalah Struktur penyimpanan data. Untuk menambah, mengakses dan memproses data yang disimpan dalam sebuah *Database* komputer, diperlukan sistem manajemen *database* seperti MySQL Server [3].
2. *Database* adalah sekumpulan tabel-tabel yang berisi data dan merupakan kumpulan dari *field* atau kolom. Struktur file yang menyusun sebuah *database* adalah *Data Record* dan *Field* [4].
3. *Database* adalah sebagai kumpulan data dari penempatan tenaga kerja yang saling terkait dan mempengaruhi sesuai dengan tingkat kepentingannya sehingga data tersebut terintegrasi dan *independence* [5].

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *Database* adalah sekelompok data yang mempunyai ciri-ciri khusus dan dapat dikelola sedemikian rupa sehingga bisa menghasilkan sebuah format data yang baru.

2.2.6 MySQL

Beberapa pengertian MySQL menurut para ahli:

1. MySQL merupakan RDBMS (atau server *Database*) yang mengelola *Database* dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak *user* [6].
2. MySQL adalah sebuah *software open source* yang digunakan untuk membuat sebuah *Database* [7].

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa MySQL adalah suatu *software* atau program yang digunakan untuk membuat sebuah *Database* yang bersifat *open source*.

2.2.7 Bahasa Pemrograman Java

Java sebagai salah satu bahasa pemrograman yang sudah berumur dari era 1990-an, kian berkembang dan melebarkan dominasinya di berbagai bidang. Salah satu penggunaan terbesar Java adalah dalam pembuatan aplikasi *native* untuk Android. Selain itu Java pun menjadi pondasi bagi berbagai bahasa pemrograman seperti Kotlin, Scala, Clojure, Groovy, JRuby, Jython, dan lainnya yang memanfaatkan Java *Virtual Machine* sebagai rumahnya [8].

2.2.7.1 Kelebihan dan Kekurangan Java

Kelebihan Java yang pertama tentu saja *multiplatform*. Java dapat dijalankan dalam beberapa *platform* komputer dan sistem operasi yang berbeda. Hal ini sesuai dengan slogannya yang sudah dibahas sebelumnya. Yang kedua adalah OOP atau *Object Oriented Programming*. Kekurangan Java yang lain adalah penggunaan memori yang cukup banyak, lebih besar daripada bahasa tingkat tinggi sebelum generasi Java [8].

2.2.8 NetBeans

Netbeans merupakan sebuah aplikasi *integrated development environment* (IDE) yang berbasis java dari *Sun Microsystems* yang berjalan diatas *swing*. *Swing* merupakan sebuah teknologi java untuk pengembangan aplikasi *desktop* yang dapat berjalan pada berbagai *platform* seperti window, linux, Mac OS X dan solaris. Netbeans IDE merupakan sebuah IDE *open source* yang ditulis sepenuhnya dengan bahasa pemrograman java menggunakan *platform* netbeans. *Platform* netbeans merupakan *framework* yang dapat digunakan kembali (*reusable*) untuk

menyederhanakan pengembangan aplikasi *desktop* dan *platform* netbeans juga menawarkan layanan-layanan yang umum bagi aplikasi *desktop* [9].

2.2.9 Xampp

Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), mudah menggunakan web server yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk lebih memahami setiap fungsinya, terdapat empat sistem operasi sebagai berikut :

1. *apache* adalah folder utama dari Apache *WebServer*.2
2. *htdocs* adalah folder dimana anda meletakkan file yang akan dijalankan, seperti PHP, HTML dan *script* lainnya;
3. *phpMyadmin* adalah bagian untuk mengelola *Database* MySQL yang dikomputer. Untuk membuka *browser* dan alamat <http://localhost/phpMyadmin>, halaman akan muncul;
4. Control panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) XAMPP. Seperti *stop service*(berhenti), atau mulai (mulai) [9].

2.2.10 WAMP Server

Wamp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Kegunaan *wamp* server ini untuk membuat jaringan local sendiri dalam artian kita dapat membuat website secara *offline* untuk masa coba-coba di computer sendiri. Jadi fungsi dari *wamp* server itu sendiri merupakan server website kita untuk cara memakainya. Karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk pengaksesan web, untuk itu komputer kita harus menjadi *server*. Biasanya para perancang web atau web master jika akan merencanakan (*planing*), kemudian membangun (*building*) dilakukan di komputer local atau bisa juga di jaringan local, tidak langsung di host --> internet [10].

2.2.11 PhpMyadmin

Phpmyadmin adalah sebuah aplikasi *open source* yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan *phpmyadmin*, anda dapat membuat *database*, membuat tabel, menginsert, menghapus dan mengupdate data

dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual. PhpMyadmin dapat di download secara free di <http://www.phpmyadmin.net>. Saat tulisan ini di buat, versi *phpmyadmin* terbaru adalah *phpmyadmin* 3.3.10. Karena berbasis web, maka *phpmyadmin* dapat di jalankan di banyak OS, selama dapat menjalankan *webservice* dan Mysql [11].