

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah SMKN 14 Bandung

SMK Negeri 14 Bandung merupakan sekolah menengah kejuruan seni dan kerajinan yang pada awalnya bernama SMSR (Sekolah Menengan Seni Rupa) Negeri Bandung. Sesuai dengan peraturan pemerintah, maka SMSR berubah menjadi SMKN 14 Bandung.

SMKN 14 Bandung didirikan sejak tahun 1987, pada saat itu hanya membuka 2 program keahlian yaitu keahlian desain grafis dan keahlian kerajinan. Pada tahun 1994 dengan adanya pemberlakuan kurikulum baru, terjadi perubahan nama program keahlian terdahulu menjadi Seni Rupa (DKV) dan Kerajinan Kriya yang terdiri dari kulit, logam, kayu, tekstil, dan keramik. Sesuai dengan perkembangan jaman dan tuntutan dunia industri. SMKN 14 Bandung dari tahun ke tahun mengalami perkembangan, maka pada tahun 2004 dibuka jurusan baru yaitu teknik perbaikan bodi otomotif dan teknologi informatika/multimedia. Hingga saat ini SMKN 14 Bandung jumlah 40 kelas dan fasilitas seperti masjid, perpustakaan, lapangan, kantin, lahan parkir dan masih banyak lagi.

2.2 Profil Sekolah

Didalam subbab profil perusahaan ini akan dijelaskan secara singkat mengenai arti dari sebuah logo SMKN 14 Bandung, visi dan misi Sekolah, tujuan sekolah, dan struktur organisasi.

2.3 Logo SMKN 14 Bandung



Gambar 1 Logo SMKN 14 Bandung sumber : [website smkn14bdg.sch.id](http://website.smkn14bdg.sch.id)

2.4 Profil SMKN 14 Bandung

SMKN 14 Bandung adalah sekolah menengah kejuruan bidang keahlian Seni Rupa, Kriya, dan Teknologi. Keberadaannya didukung Dunia Usaha dan Industri, baik dalam pembelajaran maupun penyerapan lulusannya. Pembelajaran teori dan praktek tidak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi di dunia industri melalui Praktik Kerja Lapangan di perusahaan-perusahaan yang relevan.

Lulusannya telah tersebar di berbagai perguruan tinggi dan Dunia Usaha/Industri. Kesempatan untuk melanjutkan studi dan bekerja sangat terbuka luas bagi lulusannya. Jalus Bidikmisi tersedia bagi lulusan yang berprestasi dan melanjutkan ke Perguruan Tinggi. Bagi siswa yang ingin bekerja penempatannya didukung oleh Disnaker melalui dipersyaratkan oleh perusahaan. Untuk berwirausaha dibekali keterampilan melalui pembelajaran KWU dan Praktik Kerja Lapangan dibidangnya masing-masing.

2.5 Prestasi SMKN 14 Bandung

- a. Juara 1 dan 2 Lomba kompetensi siswa tahun 2010 tingkat provinsi program jurusan DKV, Kria Tekstil, Kria Kayu, Kria logam, dan kria kulit.
- b. Juara 1 dan 3 lomba kompetensi siswa tahun 2011 tingkat nasional program jurusan kria kulit dan keramik
- c. Juara 3 lomba desain logo tingkat kota tahun 2011 jurusan multimedia.
- d. Juara 1 lomba fotografi tingkat provinsi tahun 2011 jurusan DKV
- e. Juara 1 lomba kompetensi siswa tingkat provinsi tahun 2012 jurusan DKV, DGT, Kria.

2.6 Sarana & prasarana SMKN 14 Bandung



Gambar 2 lab komputer (sumber : website smkn14bdg.sch.id)

a. Lab Komputer

SMKN 14 Bandung Mempunyai 6 lab komputer untuk kebutuhan praktek peserta didik. Dengan lab komputer dan dukungan internet SMKN 14 Bandung ingin mewujudkan peserta didik yang mempunyai kemampuan teknologi informasi yang baik.



Gambar 3 Aula SMKN 14 Bandung (sumber : website smkn14bdg.sch.id)

b. Aula

Ruangan besar SMK Negeri Kota Bandung yang dapat digunakan untuk rapat, upacara, dan sebagainya.

2.7 Visi dan misi sekolah

1.7.1 Visi

Menjadi SMK unggulan di Indonesia pada bidang Seni rupa, kriya, teknologi pada tahun 2021.

1.7.2 Misi

1. Menghasilkan tamatan yang berahlak mulia, berjati diri bangsa, berjiwa wirausaha, mampu bekerja dipasar global dan mampu mengembangkan kecerdasannya, melalui penerapan 8 (delapan) Standar Nasional Pendidikan (SNP).
2. Menjalinkan kemitraan dengan institusi/lembaga terkait dalam negeri dan/atau luar negeri dalam rangka pengembangan serta peningkatan mutu pendidikan dan pelatihan di SMK Negeri 14 Kota Bandung sesuai dengan peluang dan potensi yang ada di sekolah maupun di masyarakat.
3. Meningkatkan mutu pelayanan, sikap profesional, jiwa pengabdian dan perilaku teladan terhadap semua warga sekolah melalui penerapan sistem manajemen mutu SPMI.
4. Menanamkan sikap cinta tanah air, wawasan kebangsaan dan peduli lingkungan, melalui penerapan model-model pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik.

2.8 Struktur Organisasi Sekolah

Dengan adanya struktur organisasi maka akan memudahkan pengaturan pelaksanaan kerja tiap individu karena berpatokan pada tugas, wewenang, dan tanggung jawab masing-masing anggota. Struktur organisasi merupakan suatu komponen atau elemen penting yang harus di miliki oleh perusahaan karena jika di dalam suatu industri tersebut tidak memiliki struktur organisasi industri tersebut pasti tidak akan dapat menjalankan fungsi sebagaimana mestinya.



Gambar 4 Struktur Organisasi (sumber : website smkn14bdg.sch.id)

2. Jobdesk

1. Ketua Komite
 - a. Bertanggung jawab atas kegiatan pelaksanaan tugas dan kewajiban komite sekolah
 - b. Mengendalikan dan mengawas pelaksanaan tugas pengurus harian maupun tugas pengurus bidang agar tercapainya kinerja organisasi yang maksimal
 - c. Mengkoordinasikan dan menyalurkan aspirasi dan kepentingan anggota komite dan masyarakat terkait dengan kebijakan pendidikan sekolah.
2. Kepala Sekolah
 - a. Membimbing guru dan karyawan untuk melaksanakan program pengajaran dan menyusun program kerja sehari-hari.

- b. Mengembangkan staf melalui pendidikan, pertemuan, seminar, memperhatikan kenaikan pangkat.
- c. Mengelola segala bentuk administrasi kegiatan belajar mengajar, kesiswaan, keuangan, dan sarana/prasarana.
- d. Menyusun program kerja jangka panjang dan jangka pendek
- e. Menyusun struktur organisasi sekolah.
- f. Menyusun program evaluasi pembelajaran dan pengawasan.

3. Kepala TU

- a. Menyusun program kegiatan tata usaha.
- b. Melakukan penilaian kinerja karyawan.
- c. Melaksanakan surat menyurat, kearsipan, kepegawaian, dan keuangan
- d. Melaksanakan rapat koordinasi
- e. Melaksanakan pengelolaan administrasi tata usaha.

4. Waka Sapra

- a. Menyusun kebutuhan sarana dan prasarana
- b. Menyusun program keindahan sekolah, kebersihan, dan keamanan.
- c. Mengatur denah sekolah, organigram, atribut, dan lain-lain yang berhubungan dengan keperluan sekolah
- d. Mengatur pemeriksaan rutin sarana sekolah.
- e. Mengatur inventaris sekolah.

5. Waka Kurikulum

- a. Menyimpan dan mengumpulkan data kurikulum nasional.
- b. Menyusun program pembelajaran semesteran atau tahunan.
- c. Menyusun dan menjelaskan kalender akademik pendidikan
- d. Menyusun pembagian tugas guru.
- e. Menyusun jadwal pelajaran.
- f. Mengatur kriteria kenaikan kelas dan kelulusan.

6. Waka Hubin Humas

- a. Mengoreksi program kerja karyawan.
- b. Melakukan pengawasan tugas karyawan.
- c. Menentukan kerja sama dengan pihak industri atau dunia usaha.
- d. Membantu mempromosikan produksi sekolah.

7. Waka Kesiswaan

- a. Menyusun program pembinaan siswa.

- b. Melaksanakan pembinaan terhadap kegiatan siswa atau OSIS dalam rangka meningkatkan kedisiplinan dan tata tertib sekolah.
- c. Membina pelaksanaan koordinasi keamanan,kebersihan,ketertiban,keindahan,kekeluargaan, dan kegiatan ekstra kulikuler.
- d. Menyusun laporan kegiatan kesiswaan.
- e. Mengatur ketertiban siswa,guru dan karyawan dalam hal kebersihan sekolah.

2.9 Landasan Teori

1.9.1 Website

Merupakan salah satu aplikasi yang berisi informasi-informasi berbentuk dokumen multimedia seperti gambar,teks,video,suara,dan animasi yg didalamnya menggunakan protokol HTTP (*hyper teks tranfer protocol*) dan dapat diakses menggunakan perangkat lunak yang bernama browser. Browser adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen *web* dengan cara diterjemahkan. Proses nya dilakukan oleh komponen browser yaitu *web engine*. Beberapa jenis browser yang populer saat ini adalah Google Chrome,Mozilla Firefox,opera, internet explore.

1.9.2 PHP

PHP singkatan dari PHP *Hypertext Processor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *web* yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien.

1.9.3 MySQL

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB yang pada saat itu bernama TcX DataKonsult AB sekitar tahun 1994-1995, namun cikal bakal kodenya sudah ada sejak 1979. Awalnya TcX membuat MySQL dengan tujuan mengembangkan aplikasi web untuk klien. TcX merupakan

perusahaan pengembang software dan konsultan *database*. Saat ini MySQL sudah diakuisisi oleh Oracle Crop. MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi *web* yang *database* sebagai sumber dan pengelolaan datanya. Kepopuleran MySQL antara lain karena MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database*-nya sehingga mudah untuk digunakan. MySQL juga bersifat *open source* dan *free* pada berbagai *platform* kecuali pada *windows* yang bersifat *shareware*. MySQL didistribusikan dengan lisensi *open source* GPL (*General Public License*) mulai versi 3.23, pada bulan Juni 2000. *Software* MySQL bisa diunduh di <http://www.mysql.com>.

1.9.4 XAMPP

XAMPP adalah *software* pengembangan PHP yang paling populer saat ini, banyak individu ataupun organisasi yang menggunakan XAMPP dalam pengembangan perangkat lunak. XAMPP mendistribusikan Apache secara gratis dan didalamnya juga terdapat MariaDB, PHP, dan Perl. XAMPP merupakan paket *open source* yang sudah diatur agar dapat mudah untuk di-install dan digunakan.

1.9.5 CRM (Customer Relationship Management)

CRM adalah pendekatan yang membantu bisnis untuk meningkatkan hubungan dengan pelanggan yang sudah ada dan mendapatkan pelanggan baru dengan cepat. Caranya adalah dengan memahami dan merespon setiap kebutuhan dan keinginan pelanggan, sehingga pelanggan akan merasa puas dengan pelayanan yang diberikan dan pada akhirnya pelanggan akan menjadi loyal kepada perusahaan, dengan loyalnya pelanggan maka akan memberikan keuntungan tersendiri pada perusahaan.

- **Frame of dynamic CRM**
Menjelaskan serangkaian tahapan pada pembangunan dan penerapan CRM. Dengan dibangun dan diterapkannya CRM diharapkan tujuan perusahaan akan segera tercapai.

1.9.6 Regresi

adalah metode statistik yang dipakai untuk memperkirakan hubungan antara sebuah variabel terikat dan satu variabel independen atau lebih. Ada beberapa macam regresi yaitu

a. Analisis regresi sederhana

Merupakan metode pendekatan untuk pemodelan hubungan antara satu variabel dependen dan satu variabel independen. Dalam analisis regresi sederhana, hubungan antara variabel bersifat linier, dimana perubahan pada variabel X akan diikuti oleh perubahan variabel Y secara tetap. Sedangkan, pada hubungan nonlinier, perubahan variabel X tidak diikuti dengan perubahan variabel proporsional.

b. Analisis regresi linier berganda

Merupakan model persamaan yang menjelaskan hubungan satu variabel tak bebas (Y) dengan dua atau lebih variabel bebas. Tujuan dari uji regresi linier berganda adalah untuk memprediksi nilai variabel tak bebas apabila nilai-nilai variabel bebasnya diketahui,

1.9.7 Bauran promosi

Bauran promosi adalah kombinasi strategi yang paling baik dari variabel-variabel periklanan, penjualan pribadi, promosi lain yang semuanya direncanakan untuk mencapai tujuan program penjualan. Bauran promosi terdiri dari empat komponen utama yaitu :

c. Periklanan

Periklanan adalah komunikasi individu dengan sejumlah biaya, melalui berbagai media yang dilakukan oleh perusahaan, lembaga, serta individu lainnya. Periklanan dapat dilihat sebagai penawaran terhadap suatu kelompok masyarakat baik secara lisan maupun dengan penglihatan tentang suatu produk, jasa, ide, periklanan dapat menambah nilai pada suatu barang dengan memberi informasi kepada konsumen.

Untuk itu ada beberapa pilihan media yang dapat digunakan untuk melakukan periklanan yaitu televisi, papan reklame, brosur, spanduk, majalah.

d. Promosi penjualan

Promosi penjualan merupakan penghubung antara periklanan dan personal selling. Promosi penjualan bersifat fleksibel maksudnya dapat dilakukan setiap saat dengan biaya yang tersedia. Contoh sarana sales promosi adalah pembuatan pameran, pembagian produk, kupon berhadiah.

e. Personal selling

Dalam personal selling terjadi interaksi langsung, saling bertemu muka antar penjual dan pembeli. Komunikasi yang dilakukan kedua belah pihak bersifat mandiri dan dua arah sehingga penjual dapat langsung memperoleh tanggapan tentang keinginan pembeli.

f. Publisitas

Publisitas adalah sarana pelengkap promosi yang efektif bagi alat promosi yang lain seperti periklanan, personal selling, dan sales promosi.

Publisitas adalah info tentang seseorang, barang, atau organisasi yang disebar luaskan kemasyarakatan melalui media tanpa dipungut biaya.

1.9.8 Promosi

Promosi adalah salah satu bentuk informasi atau komunikasi yang dilakukan untuk menginformasikan, menyebarkan, membujuk, meningkatkan tujuan perusahaan dan juga produk agar masyarakat bisa menerima, membeli, dan juga loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan.

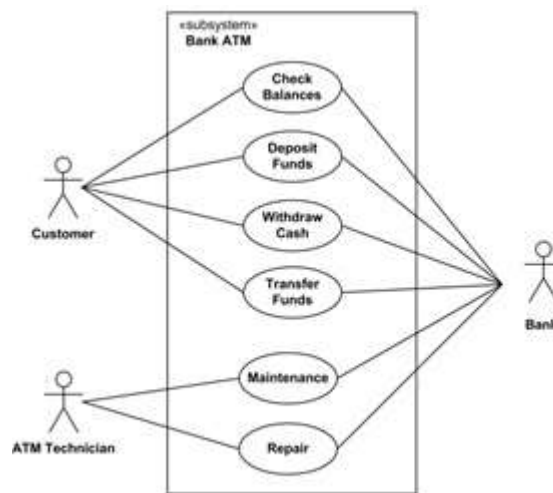
1.9.9 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem

informasi. Pada UML, terdapat diagram-diagram yang digunakan sebagai alat bantu pemodelan. Diagram tersebut adalah :

1. Use case diagram

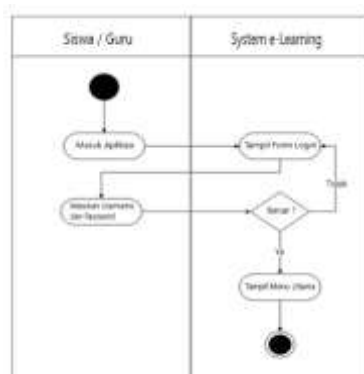
Use case diagram merupakan diagram yang menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. Use case diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat. Secara sederhana, use case diagram digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut. contoh use case diagram dapat dilihat sebagai berikut :



An example of use case diagram for Bank ATM subsystem - top level use cases.

2. Activity diagram

Diagram aktivitas merupakan diagram yang menggambarkan memodelkan aliran kerja atau workflow dari urutan aktivitas dalam suatu proses yang mengacu pada use case diagram yang ada. Contoh activity diagram :



3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan diagram yang menggambarkan pengaplikasian dari masing-masing skenario use case yang ada pada sistem. Contoh gambar sequence diagram

