BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

Pada tinjauan perusahaan ini akan dibahas mengenai sejarah berdirinya perusahaan, strukutur organisasi, visi dan misi perusahaan serta strategi perusahaan guna mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.1 Latar Belakang dan Sejarah Perusahaan

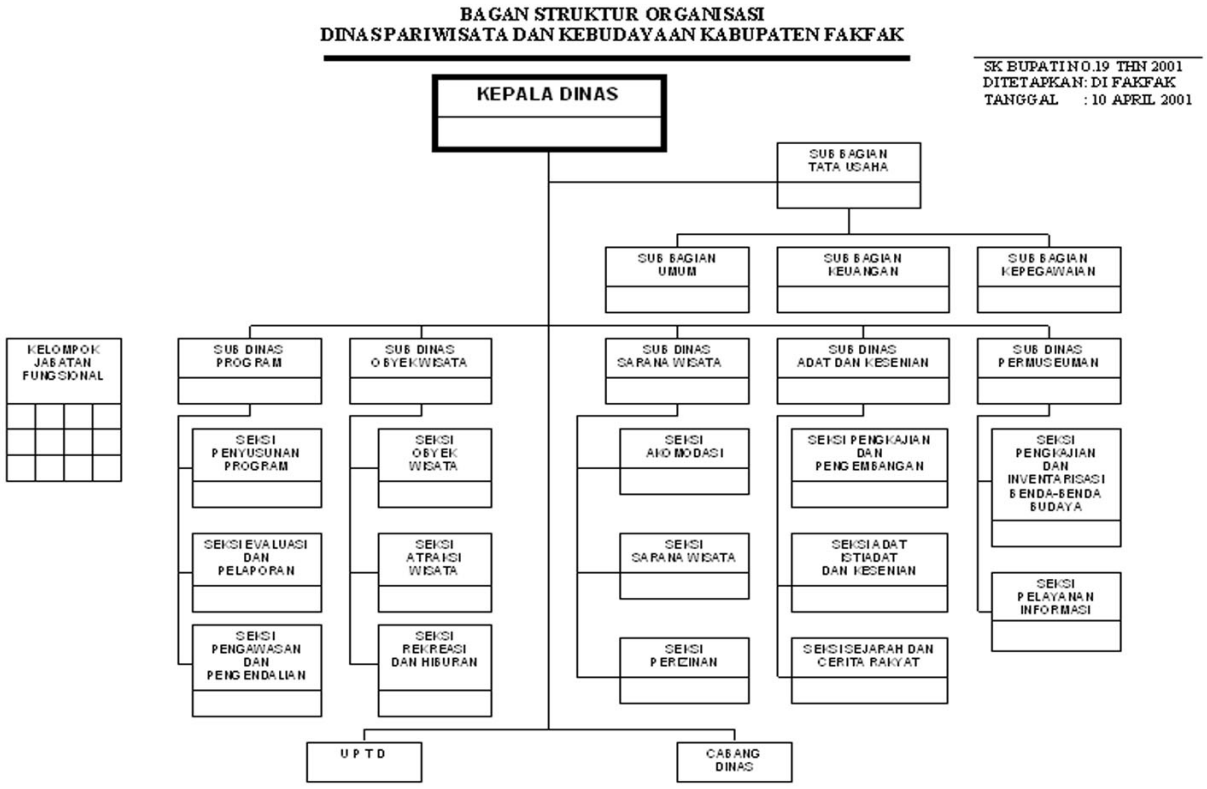
Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak merupakan salah satu instansi pemerintah yang bergerak di bidang pemberdayaan pariwisata dan kebudayaan pada Kabupaten Fakfak.

Kabupaten Fakfak sendiri yang didirikan 16 November 1900 atas perintah Gubernur Belanda waktu itu dan diperingati sampai hari ini sebagi hari lahir Fakfak. Setiap 16 November Fakfak diperingati dengan berbagai tarian adat, lagu-lagu daerah, olahraga, dan lomba dayung. Di Kabupaten Fakfak juga terdapat banyak tempat wisata dan budaya yang sampai sekarang ini masih terjaga dengan baik.

Semangat reformasi dan amanat perjuangan yang terkandung dalam TAP MPR dan Undang-Undang Otonomi Khusus yang berkelanjutan pada Penerbitan Inpres No 7 Tahun 1999 dan Undang-Undang Republik Indonesia No 21 Tahun 2001 tentang akuntabilitas kinerja instansi pemerintah yang mewajibkan setiap instansi pemerintah untuk melaksanakan akuntabilitas kinerja sebagai wujud pertanggung jawaban dalam mencapai suatu visi, misi dan tujuan organisasi.

Oleh karena itu pada tanggal 10 April 2001 melalui SK Bupati No19 Tahun 2001 didirikan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak yang merupakan instansi teknis dalam perencanaan dan penataan serta pengembangan pariwisata daerah sesuai dengan tugas pokok dan fungsi yang diemban dengan lebih professional dalam menyusun, menata dan menyelenggarakan pembangunan pariwisata da kebudayaan secara bertahap dan berkelanjutan, terarah, tepat guna serta tepat sasaran.

2.1.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.3. Visi dan Misi

2.1.3.1 Visi

Visi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak adalah :

“Terwujudnya Kabupaten Fakfak yang maju, mandiri dan sejahtera yang bertumpu pada pemanfaatan potensi sumber daya pertanian dalam arti luas dan sumber daya lainnya secara optimal dan berkelanjutan yang didukung oleh

kepemerintahan yang baik dan efektif, serta kondisi sosial budaya yang kondusif".

2.1.3.2. Misi

Misi sebagai suatu tugas untuk mencapai tujuan yang diinginkan dalam ukuran waktu tertentu, maka Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak merumuskan misi dalam rangka mencapai hasil yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan appresiasipengembangan kepariwisataan dan kebudayaan melalui penyusunan kebijakan dan pembinaan teknis
2. Mengembangkan dan melestarikan pengelolaan permuseuman dan kepurbakalaan
3. Menggalakan kegiatan misi promosi budaya dan pariwisata
4. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam bidang kepariwisataan dan kebudayaan yang professional
5. Mengembangkan potensi obyek wisata alam, budayadan peningkatan ekonomi rakyat
6. Mengembangkan dan meningkatkan sarana, prasarana dan pelayanan dibidang usaha kepariwisataan.

2.1.4 Strategi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Fakfak

Untuk mendukung terwujudnya visi dan misi dalam pembangunan kepariwisataan dan kebudayaan maka ditetapkan strategi sebagai berikut :

1. Mengembangkan kerja sama antara instansi pemerintah, swasta, Lembaga Sosial Masyarakat (LSM) maupun mitra kerja lainnya dalam penataan dan pengembangan kepariwisataan dan kebudayaan daerah
2. Promosi dan pemasaran obyek-obyek wisata melalui kerja sama kemitraan yang saling menguntungkan
3. Membangun kolaborasi dan kerja sam antar sektor di lingkungan pemerintah daerah dalam mendukung penataan dan pengembangan kepariwisataan dan kebudayaan daerah
4. Pembinaan kelembagaan untuk mewujudkan peningkatan kualitas pelayanan publik baik obyek pajak dan wajib pajak
5. Sosialisasi dan pembinaan kesadaran masyarakat dalam program sadar wisata dan perlindungan terhadap benda-benda cagar budaya
6. Peningkatan sumber daya manusia dibidang kepariwisataan dan kebudayaan sebagai ujung tombak dalam sistem perencanaan partisipasi masyarakat dalam pembangunan
7. Peningkatan keterampilan melalui pendidikan formal dan diklat teknis bidang kepariwisataan dan kebudayaan

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegritas dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan.

"*Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu*". (*John Willey; 1981: 5*)

2.2.2 Informasi

Informasi adalah suatu data yang telah diproses sehingga dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengambil suatu keputusan. Informasi bersifat spesifik, maksudnya adalah informasi akan lebih detail, jelas dan mengena. Dengan kata lain bahwa pengguna informasi akan lebih efektif dari pada sekedar penggunaan data.

"*Perancangan sistem didefinisikan sebagai suatu proses perencanaan sebuah sisten baru atau pengganti atau tambahan pada suatu sistem yang sedang berjalan*".(*Raymond Mcleod, Jr; 1992;: 63*)

"Untuk dapat merancang suatu sistem kita dapat menguraikan sistem tersebut ke dalam elemen-elemen yang membentuknya dan mencari kaitan antara elemen tersebut dengan elemen lainnya. Parameter-parameter tertentu dari sistem dapat dipilh dan direncanakan oleh perancang dan perancang dapat membuat sistem tersebut. Sistem yang diusulkan kemudian dimodelkan dan penampilannya

diperkirakan dengan ilmu pengetahuan. Jika penampilan dari perkiraan lebih baik dari pada penampilan yang ada, maka rancangan diterima. Jiak tidak maka sistem harus dirancang kembali dan proses harus diulang kembali". (Setiawan, Sandi; 1991: 22)

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu rutinitas data yang telah diproses sehingga menghasilkan informasi dan dibangun dari beberapa subsistem yang saling berinteraksi.

Menurut Jogiyanto dalam buku yang berjudul "*Pengenalan Komputer*",

Sistem Informasi adalah "*Suatu sistem dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas. teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transakasi rutin tertentu, memberi sinyal kepada menejemen data yang lainnya, terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting untuk menyediakan suatu sistem informasi untuk mengambil suatu keputusan yang cerdik*". (*Jogiyanto; 1998: 831*)

Penjelasan di atas jelas bahwa sistem informasi merupakan suatu sumber sistem informasi yang digunakan oleh seluruh elemen-elemen yang terdapat di dalam sistem untuk melaksanakan perannya dalam sistem tersebut.

2.3.1 Metodelogi pengembangan Sistem

Analisis dan pengembangan dalam membantu sistem informasi yang kompleks membutuhkan metode-metode atau paradigma pengembangan untuk mampu membantu menganalisis dan mendesain secara lebih detail. Dalam hal ini paradigma yang digunakan adalah paradigma *Waterfall* yang terdiri dari tahapan–tahapan kegiatan sebagai berikut :

1. System Enginering

Merupakan tahap awaldalam membangun sebuah system informasi dengan mempelajari atau menganalisis kebutuhan sistem, menganalisis data yang mengalir dan mempersiapkan perangkat panjang (*hardware, software, brainware*).

2. Analysis

Menganalisis dan memahami sistem yang ada , mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.

3.Design

Menerapkan hasil analisis ke dalam bentuk rancangan sistem. Perancangan ini meliputi :

a. Rancangan data
b. Rancangan masukan dan keluaran
c. Rancangan prosedur

4. Coding

Menterjemahkan hasil dalam bentuk bahasa pemrograman.

5. Testing

Dilakukan pengujian terhadap program tersebut.

6. Maintenance

Spesifikasi kebutuhan *software* dan *hardware* yang dibutuhkan untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak serta pemeliharaan jika terjadi perubahan kondisi baik secara *software* maupun *hardware.*

2.3.2 Kualitas Informasi

Untuk mencapai suatu kualitas informasi yang baik maka tergantung dari 5 hal yang sangat dominan, yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu dari informasi, relevan, informasi yang dapat dipercaya dan informasi yang ekonomis yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Akurat

   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.Relevan.

2. Tepat Waktu (*Timelines*)

   Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat karena nantinya tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga apabila dijadikan dasar dalam pengambilan keputusanakan berakibat fatal atau kesalahan pengambilan keputusan.

3. Relevan

   Artinya informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakai (*user*). Relevansi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

4. Dapat dipercaya (*Realibility*)

   Informasi yang akan diberikan dapat dipercaya kebenarannya dan mempunyai data-data yang lengkap.

5. Ekonomis

   Maksudnya ekonomis adalah dilihat dari segi biaya pembuatan informasi tersebut, diusahakan murah dan memberikan manfaat yang besar bagi pemakai.

2.3.3 Komponen Sistem Informasi

Adapun komponen–komponen dari sebuah sistem informasi adalah sebagai berikut:

1. *Hardware* (perangkat keras), terdiri dari komputer dan printer.
2. *Software* (perangkat lunak), merupakan kumpulan dari perintah atau fungsi yang ditulis dengan aturan-aturan tertentu untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas tertentu.
3. Data, merupakan komponen dasar informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.
4. Manusia (*user*), yang terlibat dalam komponen manusia seperti operator, pemimpin sistem informasi dan sebagainya.
5. Prosedur, dokumentasi prosedur atau proses sistem seperti buku penuntun operasioanl dan teknis.

2.3.4 Kegiatan-Kegiatan Dalam Suatu Sistem Informasi

Untuk mendukung lancarnya suatu sistem informasi dibutuhkan beberapa kagiatan yang sangat vital dalam sistem informasi. Kegiatan-kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Input, kegiatan menyediakan data untuk diproses. Semua data dimasukan ke dalam sistem informasi. Dalam hal ini yang termasuk dalam inputan adalah dokuman-dokumen, formulir-formulir, dan file-file. Dokumen-dokumen tersebut dikumpulkan dan dikonfirmasikan ke dalam suatu bentuk sehingga dapat diterima oleh pengolah yang meliputi: pencatatan, penyimpanan, pengujian dan pengkodean.

2. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan informasi yang bernilai lebih.
3. Output, kegiatan yang menghasilkan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima. Komponen ini akan berhubungan langsung dengan pemakai sistem informasi dan merupakan tujuan akhir dari pembuatan sistem informasi . Kompnen ini dapat berupa laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pemakai system untuk memantau kaberhasilan suatu instansi atau organisasi.
4. Penyimpanan, kegiatan untuk memelihara atau menyimpan data yang berfungsi untuk pemakaian di masa yang akan datang.
5. Kontrol (pengendali), merupakan sebuah tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar bisa berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan tidak mengalami gangguan.

2.4 Alat Pemodelan Sistem

Adapun alat-alat pemodelan sistem yang digunakan dalam metodologi perangkat lunak adalah:

1. Diagram Alir Data (*Flow Map*)

   Diagran alir dokumen merupakan bagian-bagian alir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks dipergunakan untuk mempresentasikan keseluruhan sistem melalui sebuah lingkaran. Diagram konteks terdiri dari :

a. Entitas

Manusia, orgnaisasi atau sistem yang berkomunikasi dengan sistem yang ada.

b. Alir Data

Informasi yang masuk ke dalam sistem dan keluar dari sistem.

3. *Data Flow Diagram (DFD)*

DFD adalah suatu alat yang menggambarkan sistem sebagai sebuah jaringan dan proses-proses yang dihubungkan oleh alir data.

4. Kamus Data

Kamus data atau yang disebut juga dengan istilah data dictionary dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat digunakan pada tahap analisis sistem dan perancangan sistem.

2.5 Konsep Dasar Basis Data

2.5.1 Pengertian Basis Data

Definisi basis data (*database*) yang dirumuskan oleh James Martin dalam bukunya berjudul "*Database Organitation*" adalah :

"*Basis data adalah suatu data yang terhubung (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (controller redundancy) dengan cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan atau ditampilkan kembali, dapat digunakan oleh satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan digunakannya. Data disimpan sedemikian rupa sehingga penambahan, pengambilan dan modifikasi dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol*". (*Edhy Sutanta, 1996:6*).

Basis data merupakan salah satu hal yang penting dalam perancangan sistem komputer satu organisasi atau instansi, dengan alasan basis data tidak hanya berisi data tetapi juga rencana atau model data dan basis data dapat menjadi sumber data utama yang digunakan bersama oleh berbagai orang dalam perusahaan sesuai dengan kebutuhannya.

Basis data (*database*) adalah kumpulan dari berbagai data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Basis data tersimpan di perangkat keras, serta dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi dari tipe data, struktur dan batasan dari data atau informasi yang akan disimpan. *Database* merupakan salah satu komponen yang

penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi pada para pengguna atau *user*.

Penyusunan basis data meliputi proses memasukkan data kedalam media penyimpanan data dan diatur dengan menggunakan perangkat Sistem Manajemen Basis Data (*Database Management System DBMS*). Manipulasi basis data meliputi pembuatan pernyataan (*query*) untuk mendapatkan informasi tertentu, melakukan pembaharuan atau penggantian (*update*) data, serta pembuatan *report* data.

2.5.2 *Database Management System (DBMS)*

DBMS singkatan dari *Database Management System*. *DBMS* merupaan perangkat lunak atau program computer yang dirancang secara khusus untuk memudahkan pengelolaan data. Salah satu macam *DBMS* yang popular sekarang ini berupa *RDBMS (Relational Database Management System)*,yang menggunakan model basis data relasional atau dalam bentuk table-tabel yang saling berhubungan.

Manajemen system basis data *(Database Management System/DBMS)* adalah perangkat lunak yang didesain untuk membantu dalam hal pemeliharaan dan utilitas kumpulan data dalam jumlah besar. *DBMS* dapat menjadi alternative penggunaan secara khusus misalnya penyimpanan data dalam file dan menulis kode yang spesifik untuk pengaturannya.

2.5.3 Pemodelan Basis Data

Perancangan basis data dibutuhkan agar diperoleh sistem yang sesuai dengan apa yang diinginkan, dimana dapat melalui tahapan berikut :

1. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

   Entity relationship diagram atau biasa dikenal dengan diagram ER secara grafis menggambarkan isi sebuah database. Diagram ini memiliki dua komponen utama yaitu entity dan relasi. Untuk melambangkan fungsi di atas, maka digunakan simbol-simbol.

   ERD merupakan komponen-komponen dari himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing berguna untuk menghubungkan entitas dan relasi. Komponen-komponen *ERD,* yaitu:

   a. Entitas (entity) adalah sebuah objek yang dapat dibedakan dari objek lainnya.
   b. Atribut adalah deskripsi karakteristik (properti) dari entitas.
   c. Relasi *(Relationship)* yaitu adanya hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.
   d. Diagram *ER,* menggambarkan struktur logic keseluruhan basis data.

2. Normalisasi

Merupakan tahapan perancangan dalam membangun basis data relasional yang tidak secara langsung berkaitan dengan model data tetapi dengan menerapkan sejumlah aturan dalam kriteria standar untuk menghasilkan struktur table yang normal. Adapun langkah-langkah untuk menghasilkan tabel yang normal, diantaranya yaitu :

a. Bentuk *Unnormallized*

Adalah bentuk tabel dengan menentukan semua *field* data yang ada.

b. Bentuk Normal Pertama / 1NF (*First Normal Form*)

Terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak (*Multivalued Atribut*).

c. Bentuk Normal Kedua / 2NF (*Second Normal Form*)

Terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk ke dalam key primer memiliki ketergantungan fungsional pada key primer secara utuh.

d. Bentuk Normal Ketiga / 3NF (*Third Normal Form*)

Terpenuhi jika dan hanya jika semua atribut bukan kunci memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

e. *Boyce-Codd Normal Form* (BCNF)

Satu tabel dikatakan berada pada BCNF jika dan hanya jika semua ketergantungan fungsional dengan notasi X ke Y, maka X harus merupakan superkey pada tabel tersebut.

f. Bentuk Normal Keempat / 4NF (*Fourth Normal Form*)

Suatu tabel dikatakan berada pada normal keempat jika tidak mengandung dua atribut atau lebih yang bernilai banyak.

g. Bentuk Normal Kelima/ 5NF (*Fifth Normal Form*)

Suatu tabel dikatakan berada pada normal kelima jika berkaitan dengan ketergantungan relasi antar tabel (*Join Dependency*).

3. Relasi Tabel

Di dalam basis data, dimana tersusun oleh tabel-tabel di dalamnya, memiliki beberapa jenis relasi yang menggambarkan relasi antara tabel satu dengan tabel lainnya. Dengan adanya relasi itulah proses manajemen suatu basis data bisa lebih maksimal.

4. Struktur File

Merupakan urutan-urutan isi atau data-data item yang terdapat pada suatu record.

2.6 Software Pendukung

2.6.1 Delphi

Salah satu hal paling penting memudahkan seorang pengguna komputer untuk membuat program adalah ketika diperkenalkannya bahasa pemrograman visual sebagai pengganti bahasa pemrograman tingkat tinggi yang sudah ada. Keuntungan utama pengguna bahasa pemrograman visual adalah sifat pemrogramannya yang lebih visual, yang artinya mata kita akan banyak berperan untuk menciptakan sebuah program. Hal ini disebabkan rancangan tampilan program yang dibuat tampak di layar monitor, sehingga mata kita sudah mendapatkan informasi yang jelas untuk menjawab bagaimana tampilan program, apa saja objek programnya dan lainnya. Kemudian inilah yang ditawarkan oleh bahasa pemrograman visual kepada kita yang mungkin sangat malas dengan bahasa pemrograman yang untuk meletakan suatu tombol di atas jendela saja memerlukan rutin program yang panjang. Dengan demikian diharapkan pemrograman bukan lagi menjadi suatu hal yang membosankan, akan tetapi bias menjadi suatu hal yang menyenangkan.

Dalam pembuatan sebuah program aplikasi, Delphi menggunakan sistem yang disebut RAD (*Rapid Application Development*). Sistem ini memanfaatkan bahasa pemrograman visual yang membuat seorang programmer mudah dalam mendesain tampilan program (*user interface*). Dengan bahasa pemrograman biasa (*non visusal*

), waktu seorang *programmer* akan lebih banyak dihabiskan untuk mendesain atau memperindah tampilan program dari pada menulis program utamanya sendiri.

2.6.2 Microsoft Access

Microsoft Access dapat mengorganisasikan seluruh informasi yang dimiliki cukup kedalam *file database* tunggal. Didalam *file* tersebut, informasi/data dipisahkan kedalam ruang-ruang penyimpanan yang disebut tabel. Selanjutnya dari tabel tersebut data yang diperlukan dapat diambil dan dicari dengan menetapkan proses *query*. Proses melihat, menambah dan memperbaharui isi tabel bisa dipermudah dengan membuat *form*, sementara analisis atau data berbentuk cetakan didapat melalui pembuatan *report*.

1. Tabel

   Untuk menyimpan data dan membawa data dari banyak tabel secara bersama kedalam suatu *query, form* atau *report.*

2. *Query*

   Untuk mencari dan menghasilkan data tertentu yang memenuhi syarat yang diinginkan, termasuk data dari banyak tabel. Sebuah *query* juga bisa memperbaharui atau menghapus banyak baris data sekaligus pada saat bersamaan dan melakukan perhitungan-perhitungan.

3. *Form*

   Untuk lebih mudah dalam melihat, memasukan dan mengubah data secara langsung kedalam tabel. *Microsoft Access* mengambil data dari satu atau lebih tabel serta menampilkannya pada layar menggunakan desain yang dipilih dari *form wizard*/disain sendiri.

4. *Report*

   Untuk menganalisis data atau mencetak hasilnya.