BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Perusahaan

2.1.1. Sejarah Umum dan Perkembangan Outlet Camo Distro

Camo Distro adalah sebuah konsep outlet yang bergerak di bidang penjualan pakaian dan asesoris lainnya Camo Distro hadir di pusat perbelanjaan kota Bandung untuk mendukung parawisata melancong ke kota Bandung.guna memberikan kemudahan kepada masyarakat dan pariwisata berkunjung ke kota Bandung untuk berbelanja.

Camo Distro berdiri pada tahun 2002 bulan mei tepatnya pada tanggal 21.outlet ini di dirikan oleh M,Aprizal sebagai penggagas berdirinya outlet tersebut,outlet ini atas kepemilikan tunggal,ide untuk mendirikan ini muncul karena bandung menjadi menjadi icon trendseternya mode-mode pakaian Indonesia yang sangat kreatif dan inovatif dalam mendesian pakaian-pakaian.karena itulah kami menjadikan ini sebagai peluang usaha yang sangat menjanjikan di masa depan.dan menyerap tenaga-tenaga kerja sehingga sedikit bisa membantu masalah pengangguran

2.1.2. Visi dan Misi

Visi dari Camo Distro adalah “Membangun tatanan perekonomian masyarakat dalam rangka perdagangan bebas seperti sekarang ini,harus bisa

kreatif mungkin dalam membaca peluang usaha dan belajar menjadi interprener yang handal dibidang usaha perdagangan.

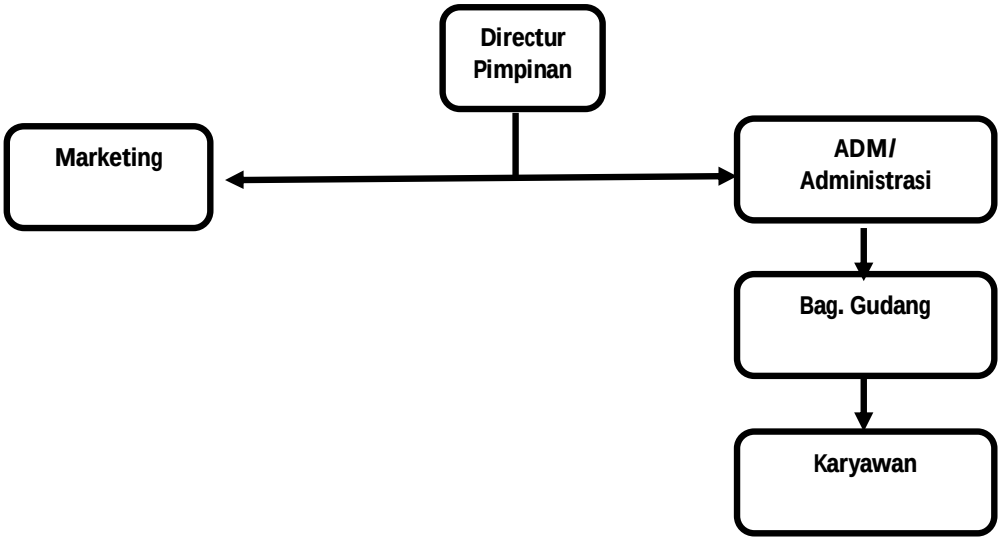
Adapun Misi dari Camo Distro adalah :

1. Mengembangkan cabang outlet di berbagi kota di jawa barat
2. Menjadikan distro bisa sejajar dengan distro lainnya
3. Menjadikan outlet ini sebagai media unuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan karyawan
4. Menjadikan usaha ini sebagai pendorong kegiatan ekonomi.

2.1.3. Struktur Organisasi Camo Distro

Struktur organisasi sangat penting sebagai suatu kerangka dalam manajemen perusahaan/organisasi agar suatu perusahaan/organisasi dapat berjalan sebagaimana mestinya sesuai tujuan saat berdirinya perusahaan/organisasi tersebut. Struktur organisasi memuat tatanan kerja yang ada di perusahaan tersebut yang menyangkut tugas, tanggung jawab dan wewenang. Semuanya ada agar tercipta hubungan yang baik yang lebih dinamis dan masing-masing mempunyai tugas dan tanggung jawab masing-masing juga mempunyai rasa hormat terhadap yang lain baik itu berkedudukan diatas, dibawah atau setingkat.

Adapun struktur organisasi Camo Distro itu sendiri adalah :



Gambar 2.1 Struktur organisasi Camo Distro

1. Manajer

   Sebagai pemimpin di perusahaan perdagangan yang membuat kebijakan dan mengambil keputusan perusahaan

2. ADM/adminstrasi

   Bertugas sebagai masukan keuangan setiap hari serta mencatat laporan keuangan masuk dan keluarnya keuangan perusahaan.

3. Bag gudang

   Memeriksa barang yang ada digudang serta melaporkan barang-barang apa yang habis terjual

4. Marketing

Bertugas untuk memasarkan sekaligus mempromosikan barang-barang kepada castomer

5. Karyawan

   Yang bertugas memberikan pelayanan kepada costomer yang berkunjung kepada outlet kami

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen – elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan. Model umum sebuah sistem terdiri dari input, proses dan output

2.2.1.1 Konsep Dasar Sistem

Pendekatan didalam mendefinisikan sistem dibagi dalam 2 (dua) kelompok pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yaitu pendekatan pada komponennya atau elemennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sebagai berikut :

"Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Pendekatan sistem yang mendekatkan pada elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

“ Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu “.

2.2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), maksud (*goal*), tujuan (*objective*), dan sasaran (*target*).

1. Komponen atau elemen sistem (C*omponents*) adalah subsistem-subsistem yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan sustu fungsi tertentu dan mepengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batas sistem (*Boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan suatu sistem lainnya atau dengan lingkungannya. Batas dari suatu sistem menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.
3. Lingkungan (*Environments*) suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan sistem dapat menguntungkan dapat bersifat merugikan terhadap sistem tersebut. Lingkungan sistem yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem dan harus tetap dijaga dan dipelihara.
4. Penghubung (*Interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yan lain. Keluaran (*output*) dari subsistem dapat menjadi masukan (*input*) bagi subsistem lainnya.

5. Masukan (*Input*) dapat berupa energi yang masuk ke sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*Maintanace input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintance input* adalah energi yang dimasukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.
6. Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.
7. Pengolah (*Proses*) suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran (*Objectivies*), suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Jika suatu sistem tidak mempunyai suatu tujuan, maka sistem tersebut tidak berguna. Tujuan sistem sangat menentukan bagi masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan.

2.2.1.3 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan buatan manusia (*human made system*). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui prosaes alam, tidak dibuat manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem deterministik (*deterministic system*) dan sistem probabilistik (*probabilistic system*). Sistem deterministik beroperasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur-unsur probabilitas
4. Sistem diklsifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungannya atau subsistem lainnya.

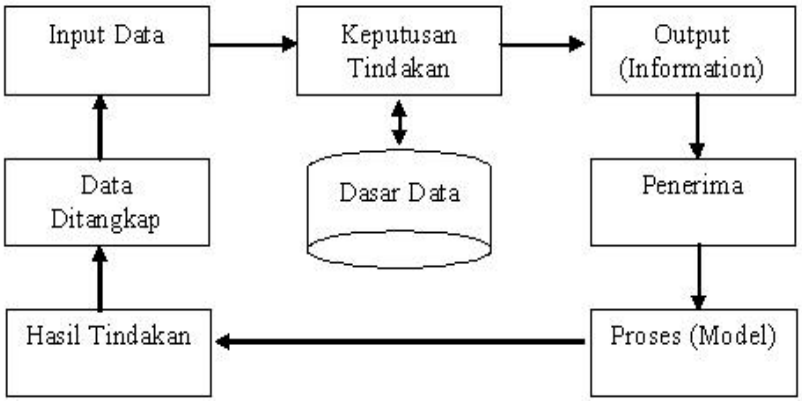
2.2.2 Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah sehingga mempunyai arti serta digunakan untuk mengambil keputusan. Sedangkan data adalah fakta yang menerangkan kejadian, yang digambarkan dalam bentuk karakter alphabet A sampai Z, angka numerik (0-9) ataupun simbol-simbol khusus yang mempunyai arti tertentu.

2.2.2.1 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses tertentu.

Data diolah oleh suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut. Kemudian membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain dan akan membuat sejumlah data kembar. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini oleh John Burch disebut dengan siklus informasi (*Information Cycle*), siklus ini disebut juga dengan siklus pengolahan data (*Data Processing Cycles*).



Gambar 2.2. Siklus Informasi

2.2.2.2 Kualitas Informasi

Suatu informasi agar bermanfaat bagi pemakainya haruslah memiliki kualitas dan memiliki arti, sedangkan untuk menghasilkan suatu informasi yang berkualitas dan mempunyai arti tergantung pada tiga hal, yaitu :

1. Akurat

   berarti informasi harus bebas dari kesalahan–kesalahan dan tidak menyesatkan, serta informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat waktu

   informasi yang datang pada penerima harus tepat pada waktunya tidak boleh terlambat. Informasi yang telah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi adalah landasan dalam mengambil suatu keputusan.

3. Relevan

   berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya, karena relevansi untuk tiap –tiap orang berbeda, maka informasi dapat dikatakan relevan jika manfaat yang dihasilkan lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya.

2.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang–orang, fasilitas, media, prosedur–prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan lainnya terhadap kejadian–kejadian internal dan eksternal

yang penting dalam menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik

Komponen-komponen sistem informasi yaitu :

1. Perangkat keras seperti CPU, Disk, Terminal, Printer dan *Type*.
2. Perangkat lunak seperti sistem operasi, sistem basis data, program pengontrol komunikasi dan program aplikasi.
3. Personil, yang mengoperasikan sistem, menyediakan masukan (*Input*), mengkonsumsi keluaran (*Output*) dan melakukan aktivitas manual yang mendukung sistem.
4. Data, yang harus tersimpan dalam sistem selama jangka waktu tertentu.
5. Prosedur, instruksi dan kebijakan untuk mengoperasikan sistem.

2.2.4 Pengertian Basis Data

Basis Data terdiri dari 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis dapat diartikan sebagai gudang atau tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (siswa, pembeli, pegawai, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya), yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, text, gambar, bunyi, atau kombinasinya. Definisi basis data dilihat dari beberapa sudut pandang [FATH98] adalah sebagai berikut:

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa perulangan yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. kumpulan file/table/arsip yang saling berhubungan dan di simpan dalam media elektronik.

2.2.5 Sistem Pengelolaan Basis Data (*Database Management System*/DBMS)

Database dalam *Database Management System* adalah sekumpulan data yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lainnya yang tersimpan dalam perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinnya

Pengelolaan basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah perangkat lunak (sistem) yang khusus / spesifik. Perangkat lunak inilah (sebagai DBMS) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasikan, disimpan, diubah dan diambil kembali. Ia jiga menerapkan mekanisme pengamanan data, pemakaian data secara bersama, keakuratan data dan sebagainya.

Perangkat lunak yang termasuk DBMS seperti dBase III+, dBase IV, FoxBase, Ms-Access, Borland Paradox, Ms-SQL Server, Oracle Borland-interbase dan lain sebagainya. Salah satu tujuan DBMS adalah untuk menyediakan fasilitas / antar muka (*interface*) dalam melihat data (yang lebih ramah atau *user friendly*) kepada pemakai.

Keuntungan atau fungsi dari sistem pengelola basis data adalah sebagai berikut:

1. Mengurangi terjadinya perulangan data.
2. Mengintegrasi data dari beberapa file – file.
3. Mengambil data dan informasi dari database secara cepat.
4. Mencapai indepedensi data dan meningkatkan keamanan data.

2.2.6 Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik yang menstrukturkan data dalam cara-cara tertentu, mengurangi atau mencegah timbulnya masalah yang berhubungan dengan pengolahan data dalam basis data. Normalisasi juga dapat diartikan sebagai proses untuk menciptakan suatu tabel (relasi) dalam basis data dengan tujuan untuk mengurangi kemubaziran. Masalah - masalah yang timbul dalam pembuatan tabel disebut dengan anomali. Anomali adalah proses pada basis data yang mempunyai efek samping yang tidak diharapkan, seperti ketidak konsistenan data, suatu data hilang pada saat dihapus dan sebagainya.

Anomali ada tiga jenis, yaitu :

1. Anomali peremajaan, terjadi bila ada perubahan pada sejumlah data yang mubazir, tetapi tidak seluruhnya diubah.
2. Anomali penyisipan, terjadi pada saat penambahan data ternyata ada elemen yang kosong dan elemen tersebut justru menjadi kunci (*key*).
3. Anomali penghapusan, terjadi bila dalam satu baris ada data yang akan dihapus sehingga akibatnya terdapat data lain yang hilang.

Konsep-konsep normalisasi antara lain :

1. *Super Key*, merupakan satu atau lebih atribut (kumpulan atribut) yang dapat membedakan setiap baris data dalam sebuah tabel secara unik.
2. *Candidat Key*, merupakan kumpulan atribut minimal yang dapat membedakan setiap baris data dalam sebuah tabel secara unik. Sebuah candidat key tidak boleh berisi atribut atau kumpulan atribut yang telah menjadi super key yang lain. Jadi, sebuah candiat key pastilah super key tetapi belum tentu sebaliknya.
3. *Primary Key*, pada sebuah tabel dimungkinkan adanya lebih dari satu *candidat key*, dimana salah satunya dapat dijadikan sebagai *primary key*. Pemilihan *primary key* dari sejumlah *candidat key* umumnya didasari oleh:
    a. *Key* tersebut lebih sering (lebih natural) untuk dijadikan sebuah acuan.
    b. *Key* tersebut lebih ringkas.
    c. Jaminan keunikan *key* tersebut labih baik.

2.2.7 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

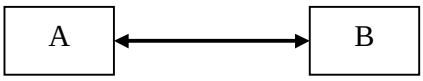
Model *Entity Relationship* yang berisi komponen-komponen Himpunan Entitas dan Himpunan Relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari " dunia nyata" yang kita tiinjau dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan *Diagram Entity Relationship*. ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data yaitu :

a. *Entity*, Merupakan suatu objek yang dapat diidentifikasikan dalam lingkungan pemakai, dalam konteks sistem yang akan dibuat.
b. Atribut, *Entity* mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakter *entity*.
c. Relationship, sebagai halnya entitas maka dalam hubungan pun harus dibedakan antar hubungan atau bentuk hubungan antar *entity* dengan isi dari hubungan itu sendiri.

Relasi Antar 2 tabel dapat dibedakan menjadi 3 macam antara lain :

1. *One To One Relationship*

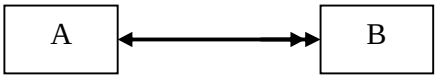
Yang berarti, entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan 1 entitas B, dan begitu juga sebaliknya setiap entitas pada himpunan B berhubungan paling banyak 1 dengan entitas pada himpunan entitas B.



Gambar 2.3. *One To One Relationship*

2. *One To Many Relationship*

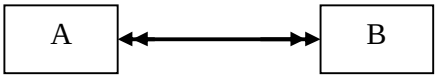
Yang berarti, entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan banyak pada himpunan entitas B, tetapi tidak sebaliknya setiap entitas pada himpunan entitas B, hubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.



Gambar 2.4. *One To Many Relationship*

3. Many To Many Relationship

Yang berarti, entitas pada himpunan entitas A berhubungan dengan banyak pada himpunan entitas B dan begitu juga sebaliknya, setiap entitas pada himpunan entitas B berhubungan banyak dengan himpunan entitas B.



Gambar 2.5. *Many To Many Relationship*

2.2.8 Konteks Diagram

1. Sebagai Abstraksi tertinggi dari model sistem (dianggap sebagai *Black box*)
2. Sebagai interaksi dengan lingkungan sistem (*Eksternal Entity*) yang terdiri dari :
   a. Data/*Information Source* (Sumber Data)
   b. Data/*Information Sink* (Pengguna Data)

2.2.9 Diagram Aliran Data (DFD)

Diagram aliran data atau DFD adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui proses yang saling berkaitan yang dihubungkan oleh suatu penghubung.

Beberapa simbol yang digunakan dalam *Data Flow Diagram* (DFD) adalah :

1. Proses (*Process*)

Proses adalah simbol pertama data flow diagram. Proses dilambangkan dengan lingkaran, dimana proses ini menunjukan bagian dari sistem yang mengubah satu atau lebih input dan output. Nama proses dituliskan dengan satu kata, singkatan atau kalimat sederhana.

2. Aliran Data (*Flow*)

   Aliran Data digambarkan dengan tanda panah dari proses. Aliran data juga digunakan untuk menunjukan bagian – bagian informasi dari satu bagian ke bagian lain. Pembagian nama untuk aliran ini menunjukan sebuah arti untuk sebuah aliran. Untuk kebanyakan sistem yang dibuat, aliran data sebenarnya mengambarkan data yakni angka, huruf, pesan, dan macam - macam informasi lainnya.

3. Simpanan Data (*Storage*)

   Simpanan data digunakan sebagai penyimpanan bagi paket – paket data. Notasi penyimpanan data digambarkan dengan garis horizontal yang pararel. Simpanan data merupakan simpanan data dari data yang berupa suatu file atau database di sistem komputer ataupun berupa arsip atau catatan manual. Nama dari simpanan data menunjukan nama filenya.

4. Kesatuan Luar (*External Entity*)

   Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar merupakan kesatuan (*entity*) dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, Organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau output dari sistem.

2.2.10 Kamus Data

Kamus Data adalah daftar tentang semua elemen data yang berhubungan dengan sistem yang terdefinisi sehingga pemakai dan sistem mempunyai perhatian yang sama tentang *input* dan *output*.

Secara singkat kamus data disebut juga catalog fakta tentang data dan kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi, kamus data mendefinisikan data dengan cara sebagai berikut :

1. Menggambarkan aliran data yang ditunjukan oleh flow diagram.
2. Menggambarkan komposisi dari kumpulan data yang mengalir yang dapat dipecah menjadi elementer.
3. Menggambarkan posisi data yang tersimpan.
4. Menentukan nilai dan bagian elementer dari informasi yang relevan dalam flow diagram dan *data store*

2.2.11 Software Aplikasi Penunjang

Dalam menyelesaikan proyek sistem informasi ini, penulis menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual Basic sebagai program coding dan desain interface dan Microsoft access sebagai mediator penyimpanan database.

1. Microsoft Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan program aplikasi database yang berbasis objek Basic, selain itu bahasa pemrograman ini memberikan fasilitas pembuatan aplikasi visual. Ms VB memiliki kemampuan untuk membangun aplikasi multi-threaded. Selain berbasis windows dan merupakan software yang dikembangkan

dari versi-versi sebelumnya, menjadikan Ms VB dilengkapi dengan kemampuan penggunaan bahasa access yang merupakan bahasa query yang handal. Keistimewaan yang ada pada Ms VB adalah adanya berbagai macam komponen objek yang sangat mendukung dalam membentuk suatu aplikasi yang bersifat user-friendly. Ms VB juga dilengkapi dengan komponen yang menunjang pembentukan program aplikasi database, yaitu komponen ActiveX Data Objects (ADO), yang dapat mempermudah pengintegrasian antara user interface dan database yang akan dibentuk.Dalam komponen ADO masih terdapat objek-objek seperti:

• ADOConnection

• ADOCommand

• ADODataSet

• ADOTable

• ADOQuery

• ADOStoreProc

• RSDConnection

2.2.12 Microsoft Access

Microsoft Access merupakan sebuah program aplikasi *database* yang sangat mudah dipakai fleksibel dan mudah diintegrasikan dengan program aplikasi lain, sehingga program aplikasi ini banyak dipakai dan digunakan dalam pekerjaan pengolahan data seperti pengolahan data pegawai, pengolahan data penjualan, dan lain sebagainya.

Microsoft access adalah program untuk merancang, dan menolah database, program access ini merupakan salah satu program database yang banyak digunakan untuk mengolah database saat ini.