BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Singkat

Kris Quality Manajement atau Q Manajement adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang management band, event organizer, indie label, dan internasional artis agency. Q Management di dirikan pada tahun 2004 oleh Kristanto Gunawan, yang pada saat itu perusahaan masi berbentuk perorangan yang hanya bergerak di bidang event organizer. Q Management terletak di Jalan Kateril Blok J2 Kelapa Gading BCS Jakarta Utara.

Seiring berkembangnya industri musik di indonesia, Q Management mengembangkan perusahaannya ke bidang indie label yang bergerak di bidang rekaman album musik dan internasional artis agency yang mendatangkan artis atau band – band internasional untuk tampil di indonesia.

Visi :

Menjadi yang terbaik dalam industri hiburan di Indonesia, untuk menjadi bagian yang bermanfaat dan menghibur masyarakat luas, dalam memperkejakan artis maupun model-model, sesuai kebutuhan dan keinginan rumah produksi, maupun masyarakat.

Misi:

Menyediakan artis-artis dan model-model berkualitas tinggi dan handal sebagai sarana dalam dunia hiburan bagi rumah produksi seseuai keinginan dan kebutuhan masyarakat.

2.1.2 Logo Instansi



Gambar II-1 Logo Kris Quality Management

2.1.3 Badan Hukum

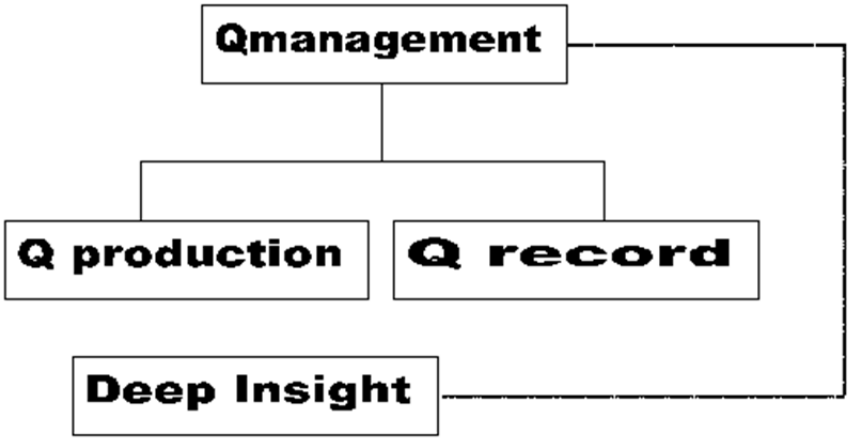
Rancangan Undang-Undang (RUU) Usaha Perseorangan dan Badan Usaha Bukan Badan Hukum juga mengatur persekutuan komanditer, atau yang lazim dikenal dengan CV. Menurut Pasal 1 butir 5 RUU, CV adalah badan usaha bukan badan hukum yang mempunyai satu atau lebih sekutu komplementer dan sekutu komanditer.

Pengertian CV dijelaskan dalam Pasal 19 Kitab Undang-undang Hukum Dagang (KUHD). Dalam pasal itu disebutkan bahwa CV adalah perseroan yang terbentuk dengan cara meminjamkan uang, yang didirikan oleh seseorang atau beberapa orang persero yang bertanggung jawab secara tanggung renteng dan satu orang persero atau lebih yang bertindak sebagai pemberi pinjaman uang.

Dalam melangsungkan kegiatan usahanya, aktivitas bisnis CV dilakukan oleh para persero aktifnya. Mereka-lah yang bertanggungjawab untuk melakukan tindakan pengurusan atau bekerja di dalam perseroan tersebut. Di sisi lain, para pemberi modal atau persero komanditer, tidak bisa terlibat dalam menjalankan aktivitas perusahaan. Hal tersebut diatur secara tegas di dalam Pasal 20 KUHD yang menjelaskan bahwa persero komanditer ini tidak boleh melakukan tindakan pengurusan atau bekerja dalam perusahaan perseroan tersebut, meskipun ada pemberian kuasa sekalipun.

2.1.4 Struktur Organisasi dan Job Description

2.1.4.1 Struktur Organisasi



Gambar II-2 Struktur Organisasi

2.1.4.2 Job Description

1. Director Q Management

Director Q Management mempunyai tugas pokok memimpin, mengendalikan, dan mengkordinasikan kegiatan di CV. Kris Quality Management dalam melaksanakan sebagian tugas di bidang pemantauan dan pengecekan pegawai transaksi, penyebaran informasi pembangunan dan komunikasi dialogis antara pemerintah dan masyarakat, serta pengelolaan pengembangan perusahaan.

2. Q Production

Q Production merupakan salah satu bagian yang ada di CV. Kris Quality Management yang bergerak di bidang Event Organizer yang mana untuk menyelenggarakan acara. Tugas dasarnya membantu untuk dapat menyelenggarakan acara yang diinginkan guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara, mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi, dalam rangka membantu mewujudkan tujuan yang diharapkan dengan pemembuatan acara tersebut.

3. Q Record

Q Record merupakan salah satu bagian yang ada di CV. Kris Quality Management yang bergerak di bidang indie label atau rekaman album kecil yang mandiri.

4. Deep Insight

Deep Insight merupakan salah satau bagian di CV. Kris Quality Management yang bergerak di bidang Internasional Artis Agency. Tugas dasarnya adalah mendatangkan artis – artis atau band – band manca negara untuk konser di indonesia.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Website

Website adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi "akar" (root), yang disebut homepage (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi "beranda", "halaman muka"), dan biasanya di simpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Terminologi website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada didalam World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut Homepage. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun, hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka sususan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Beberapa website membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para user bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi website tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs e-mail gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Website ditulis, atau secara dinamik di konversi menjadi HTML dan diakses melalui sebuah program software yang biasa disebut dengan web browser, yang dikenal juga dengan HTTP Client. Halaman web dapat dilihat atau diakses melalui jaringan komputer dan internet, perangkatnya bisa saja berupa Personal Computer, Laptop Computer, PDA ataupun Cellphone.

2.2.2 Pemograman Internet

2.2.2.1 PHP (Personal Home Page)

PHP merupakan bahasa scripting yang bersifat *Server Side,* artinya kode – kode PHP akan dieksekusi oleh web server kemudian hasil dari eksekusi akan dikirimkan ke *browser client* berupa kode HTML. Cara kerja yang seperti ini mengakibatkan client tidak dapat melihat kode PHP dan hanya bisa melihat kode HTML yang telah diciptakan oleh mesin PHP yang berada pada web server. Dengan kata lainPHP memungkinkan untuk membuat halaman web dinamis yang aman.

PHP dapat berjalan dengan baik di banyak *Sistem Operasi* seperti *Windows, Linux, MacOS, dll.* PHP juga kompatibel untuk berbagai jenis database misalnya *MySQL, PostgreSQL, Oracle, Microsoft access, Interbase, dll.*

2.2.2.2 Framework

Framework merupakan tempat kerja sebuah programmer. Beberapa contoh Framework yang berada dalam pembuatan website, yPaitu :

1) CMS (Content Management System)

CMS (Content Management System) secara umum dapat didefinisikan sebagai pengelolaan content atau isi. Jika dilihat dari keterkaitannya dengan web, maka CMS dapat diartikan sebagai suatu perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengelola isi pada sebuah website misalnya menambah, mengubah, dan menghapus sebuah content/isi.

Sebuah website yang memiliiki content dan harus dipublikasikan, seperti website yang berisii berita, website yang menjual barang atau jasa atauh bahkan website sebuah organisasi/perusahaan atau individu yang ingin memberikan informasi profil tersebut membutuhkan suatu metode khusus yang dapat mengelola content website mereka, CMS merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan. Sebenarnya selain Joomla masih terdapat banyak CMS yang lain seperti *moodle, PHP Nuke, Drupal, Mambo* yang merupakan induk dari pengembangan Joomla, dan masih banyak lagi.

Joomla merupakan salah satu varian CMS dari sekian banyak CMS yang sering digunakan untuk mengelola content sebuah website. Merupakan hasil turunan dari CMS Mambo.



Gambar II-.3 Joomla 1.5 Stable

Pada tanggal 16 September 2005, Joomla yang pada saat itu baru mencapai versi 1.0.0 yntuk pertama kalinya diperkenalkan kepada publik. *PHP* merupakan bahasa pemograman yang digunakan untuk mengembangkan CMS ini

dan jika ingin mengubah kode yang ada pada Joomla tidak harus meminta persetujuan dari siapapun karena Joomla berbasi *Open Souce*. Karena pembuatan berbasi PHP maka agar Joomla dapat berjalan baik, maka *PHP Engine* harus telah terpasang di komputer.

Mengapa orang memilih Joomla? Aplikasi yang beragam dapat dibuat menggunakan Joomla, karena memiliki beberapa kemampuan, diantaranya:

1. Dapat melakukan update halaman utama, halaman berita, halaman artikel, maupun halaman arsip secara cepat.
2. Dapat menambahkan item menu baru pada main menu, other menu, maupun top menu dengan mudah dan cepat.
3. Dapat mengatur *weblink* dengan cepat dan mudah.
4. Dapat mengatur banner (iklan).
5. Dapat mengatur FAQ (*Frequently Asked Questions*).
6. Dapat mengatur Newsflashes
7. Dapat membuat arsip dan menampilkannya kembali
8. Dapat mencetak, mengirim artikel lewat email, dan membaca artikel dengan format PDF.
9. Dapat mengatur pengguna (*user*) dengan tingkat akses level yang berbeda.
10. Dapat menambah komponen, modul, plugin, dan template dari pihak ketiga (seperti: *gallery*, forum, *calendar*, video *player*, *slide show,antiflood*, *block IP*, agenda, *shoutbox*, *games*, *guestbook*, *shopping cart*, dan sebagainya).
11. Dapat menampilkan file multimedia tanpa harus membuat script sendiri

Desain Joomla berbeda dengan aplikasi sejenis seperti Microsoft Frontpage maupun Macromedia Dreamweaver. Joomla! sangat fleksibel, mudah digunakan, dan bentuknya sederhana, menjadikan software ini sangat *user friendly* karena:

1. Mudah melakukan *setup*/instalasi.
2. Memiliki tampilan administrator yang sederhana untuk mengatur isi situs (website).

3. Mudah digunakan untuk mengedit (menambah, mengubah, dan menghapus) materi dan gambar.
4. Fleksibel untuk mengatur tampilan *front end* (halaman utama).
5. Fleksibel untuk menambah komponen, plugins, modul dan template yang baru dari pihak ketiga.

2.2.3 Database

Basis Data (Database) dapat dibayangkan sebagai sebuah lemari arsip yang ditempatkan secara berurutan untuk memudahkan dalam pengambilan kembali data tersebut. Basis Data menunjukkan suatu kumpulan data yang dipakai dalam suatu lingkungan perusahaan atau instansi-instansi. Penerapan basis data dalam sistem informasi disebut sistem basis data (database system).

Istilah basis data banyak menimbulkan interpretasi yang berbeda. Anthoni J. Fabbri dan A. Robert Schwab, mendefinisikan basis data sebagai berikut :

“Basis data adalah sistem berkas terpadu yang dirancang terutama untuk meminimalkan pengulangan data”

Menurut George Tsu-der Chou, basis data dapat didefinisikan sebagai berikut : “Basis data sebagai kumpulan informasi bermanfaat yang diorganisasikan ke dalam tatacara yang khusus”.

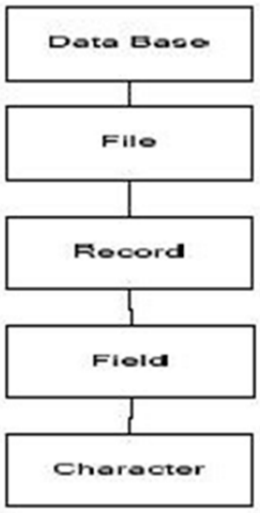
Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record-record menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data opersional lengkap sebuah organisasi / perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan. Untuk mengelola basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangkat lunak sistem yang memungkinkan para pemakai membuat, memelihara, mengontrol, dan mengakses basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

Mengapa diperlukan database :

1. Salah satu komponen penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.

2. Menentukan kualitas informasi : akurat, tepat pada waktunya dan relevan.
3. Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkanya.
4. Mengurangi duplikasi data (data redudancy).
5. Hubungan data dapat ditingkatkan.
6. Mengurangi pemborosan tempat simpanan luar.

Sampai dengan membentuk suatu database, data mempunyai jenjang mulai dari karakter-karakter, item data, record, file dan kemudian database. Jenjang data dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar II-4. Jenjang Data

1. Character : merupakan bagian data yang terkecil, dapat berupa karakter numerik, huruf ataupun karakter-karakter khusus (special character) yang membentuk suatu field.
2. Field : merepresentasikan suatu atribut dari record yang menunjukan suatu item dari data, seperti misalnya nama, alamat dan lain sebagainya. Kumpulan dari field membentuk record.
3. Record : kumpulan dari field membentuk suatu record. Record menggambarkan suatu unit data individu yang tertentu. Kumpulan dari record membentuk suatu file.

4. File : file terdiri dari record-record yang menggambarkan satu kesatuan data yang sejenis.
5. Database : kumpulan dari file yang membentuk suatu database.

Basis Data pada prinsipnya ditujukan untuk pengaturan data agar terdapat kemudahan dalam pengambilan kembali data tersebut. Berikut ini terdapat beberapa tujuan dari Basis Data diantaranya yaitu :

1. Kecepatan dan kemudahan (Speed)
2. Efisiensi ruang penyimpanan (Space)
3. Keakuratan (Accuracy)
4. Ketersediaan (Avaibility)
5. Kelengkapan (Completeness)
6. Keamanan (Security)
7. Kebersamaan (Sharability)

2.2.4 Tahap Perancangan Basis Data

Perancangan basis data merupakan langkah untuk menentukan basis data yang diharapkan dapat mewakili seluruh kebutuhan pengguna. Perancangan basis data terdiri atas perancangan basis data secara konseptual, perancangan basis data terdiri dari perancangan basis data secara fisik. Beberapa komponen yang terdapat pada perancangan basis data secara konseptual antara lain :

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

A. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram atau bisa dikenal dengan diagram E-R secara grafis menggambarkan isi sebuah database. Diagram ini memiliki dua komponen utama yaitu entity dan relasi. Untuk melambangkan fungsi diatas maka digunakan simbol - simbol yang bisa dilihat pada daftar simbol.

Elemen-elemen Entity Relationship Diagram adalah sebagai berikut :

1. Entity

Pada E-R diagram, entity digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang. Entity adalah sesuatu apa saja yang ada didalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokan dalam empat jenis nama, yaitu: orang, benda, lokasi kejadian (terdapat unsur waktu didalamnya).

2. Relationship

Pada E-R diagram, Relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (Relationship) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau dengan kalimat pasif). Penggambaran hubungan yang terjadi adalah sebuah bentuk belah ketupat dihubungkan dengan dua bentuk empat persegi panjang.

3. Relationship Degree

Relationship degree atau derajat relasi adalah jumlah entitas yang berpartisipasi dalam suatu relationship.

4. Atribut

Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun tiap relationship. Maksudnya, atribut adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan bahwa atribut adalah elemen dari setiap entitas dan relationship.

5. Kardinalitas

Kardinalitas relasi menunjukan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Dari sejumlah kemungkinan banyaknya hubungan antar entitas, kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Terdapat tiga macam kardinalitas relasi, yaitu :

a. One to One

Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

b. One to Many atau Many to One

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua . Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

c. Many to Many

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya, baik dilihat dari sisi entitas yang pertama maupun dilihat dari sisi yang kedua.

B. Normalisasi

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

1. Bentuk Unnormallized

Bentuk unnormal adalah bentuk table dengan mencantumkan semua field data yang ada

2. Bentuk Normal Pertama / 1 NF (First Normal Form)

Bentuk Normal pertama terpenuhi jika sebuah tabel tidak memiliki atribut bernilai banyak (Multivalued Atribute) atau lebih dari satu atribut dengan domain nilai yang sama.

3. Bentuk Normal Kedua / 2 NF (Second Normal Form)

Bentuk Normal Kedua terpenuhi jika pada sebuah tabel semua atribut yang tidak termasuk dalam key primer memiliki ketergantungan fungsional pada key primer secara utuh.

4. Bentuk Normal Ketiga / 3 NF (Third Normal Form)

Bentuk Normal Ketiga terpenuhi jika dan hanya jika semua atribut bukan kunci memiliki dependensi transitif terhadap kunci primer.

5. Boyce-Codd Normal Form (BCNF)

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

6. Bentuk Normal Keempat / 4 NF (Fourth Normal Form)

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

7. Bentuk Normal Kelima / 5 NF (Fifth Normal Form)

Bentuk Normal Kelima berkaitan dengan ketergantungan relasi antar tabel (Join Dependency).

C. Relasi Tabel

Relasi tabel menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Dari adanya relasi tabel tersebut terdapat kardinalitas relasi yang menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Terdapat empat kemungkinan kombinasi kardinalitas yaitu : satu ke satu (One To One), satu ke banyak (One To Many),banyak ke satu (Many To One) dan banyak ke banyak (Many To Many).

2.2.5 Metode Analisis Sistem Terstruktur

2.2.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. ERD digunangan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relative kompleks. Dengan ERD kita dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang dilakukan.

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan:

1. Entity

Entity adalah suatu objek yang dapat di identifikasi dalam lingkaran pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.

2. Atribut

Entity mempunyai elemen yang disebut atribut dan berfungsi mendeskripsikan karakter entity.

3. Relasi

Relasi merupakan gugusan entitas yang berhubungan antar entitas atau beberapa entitas.

2.2.5.2 DFD

DFD adalah penjelasan lebih rinci dari diagram konteks dan proses fungsional yang ada dalam sistem. DFD mejelaskan tentang aliran masuk, aliran keluar, proses serta penyuntingan file yang digunakan.

DFD digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa memperhatikan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau disimpan.

DFD sangat berguna untuk mengetahui prosedur suatu program. Keuntungan yang lain adalah mempermudah pemakai atau user yang kurang menguasai komputer untuk mengerti sistem yang akan dibuat.

2.2.4 Tools Designer

2.2.4.1 Image Editor

Sebuah website yang baik salah satunya dinilai dari tampilannya, untuk itu penggunaan *Image Editor* dalam perancangan sebuah website adalah suatu keharusan agar hasil design yang diperoleh lebih indah untuk dilihat. Terdapat banyak Image Editor untuk merubah tampilan suatu website seperti *Photoshop, Image Ready,dll.*

2.2.4.2 Web Server

Web Server adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML. Server web yang terkenal diantaranya adalah *Apache* dan *Microsoft Internet Information Service(IIS).* Apache

merupakan server web antar platform, sedangkan IIS hanya dapat beroperasi di sistem operasi Windows.

2.2.4.3 Wamp Server

Wamp Server adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *open source* tersebut berisi antara lain server web Apache, interpreter PHP, dan basis data MySQL. Setelah menginstall Wamp Server, kita bisa memulai pemrograman PHP di komputer sendiri maupun mencoba menginstall aplikasi-aplikasi web.