BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Gambaran Umum PJTV Bandung

Dengan situasi dan kondisi Jawa Barat saat ini yang sarat dengan berbagai persaingan, gambaran pola hidup masyarakat yang dinamsis, akulturasi budaya yang sangat cepat, penduduk yang heterogen, hingga situasi perekonomian yang tidak menentu, televisi menjadi salah satu saran untuk menyerap berbagai informasi, isu, kebijakan baru sampai gaya hidup. Pada kenyataannya, tidak dapat dipungkiri bahwa televisi mengambil tempat dan waktu yang paling banyak berinteraksi dengan masyarakat, dibanding dengan media-media lainnya. Oleh karena itu diperlukan tayangan-tayangan informative, menghibur, ringan dan mendidik guna memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi terkini yang terjadi di Jawa Barat umumnya dan Kota Bandung khususnya.

PT. Esa Visual Padjadjaran TV hadir sebagai salah satu televisi swasta lokal di Bandung pada bulan Juni 2005 mulai melakukan siaran percobaan hingga 30 Juni 2005, Mengenai izin penyelenggaran penyiaran (IPP), PT. Esa Visual Padjadjaran TV telah memasukan surat permohonan ke Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) Jawa Barat, namun sebelum surat izin penayangan berakhir, pihaknya telah mengajukan perpanjangan izin pada 27 Juni 2005.

Pada awalnya Padjadjaran TV mengkhususkan tayang dengan program-program keislaman dengan slogan: BERIMAN DAN BERTAQWA, kini PT Esa Visual Padjadjaran TV bernaung satu grup dengan Jawa Pos (yang merupakan

perusahaan besar di bidang media), Padjadjaran TV kini berganti sebutan menjadi PJTV, PJTV sebagai televisi keluarga yang merupakan ENTERTAINMENT LOCAL TV dengan selogan "BANDUNG EUY", PJTV merupakan Televisi Lokal (Swasta) di Bandung yang diharapkan dapat menjadi televisi nomor satu dan program-program PJTV ditujukan untuk tontonan keluarga, dengan melibatkan secara penuh masyarakat Bandung dan sekitarnya. Saat ini PJTV mengundara mulai Pukul 06.00 WIB sampai 00.00 WIB berada pada channel 40 UHF.

Tabel 2.1

Aspek Sarana dan Prasarana di PJTV Bandung

No	Sarana dan Prasarana	Keterangan
1.	Kantor	Metropolitan Square *2nd Floor* Jl. Pelajar Pejuang No. 119 Bandung. Telepon (022) 7308160, Fax (022) 7308805, marketing@pjtv.co.id
2.	Studio Produksi	Komplek Nuansa Mas Estate B. 12 Cipamokolan Riung Bandung – 40292. Telepon (022) 7501225
3.	2 Unit Mobil	Kendaraan Dinas
4.	Fasilitas Kerja	Komputer, *Scanner, Printer,* Mesin Fax, *Photocopy*, Fasilitas Internet, Kamera, *Microphone* dan *Lighting*
5.	Ruang Kerja	1 Ruang Kerja Berita (*News*) 1 Ruang *Make Up Artist* 1 Ruang *Master Control* 1 Ruang *Editing* 1 Ruang Siaran

		1 Ruang Rapat 1 Ruang *Audio Control*

Sumber : (*Company Profile*, PJTV Bandung) 2008

2.2 Sejarah Perkembangan PJTV

PJTV, lahir pada bulan Juni 2005 dengan nama Padjadjaran Televisi, dengan konsep Televisi Lokal yang mengutamakan kontent lokal dan budaya masayrakat. Pada bulan Maret 2006, Padjadjaran Televisi bergabung di bawah naungan PT. JAWA POS GROUP (kelompok media terbesar di Indonesia yang telah menjadi market leader untuk Koran dan televisi local di Jawa Timur dan beberapa kota besar lainnya) membuat Padjadjaran Televisi semakin yakin untuk mengukuhkan dirinya dan dapat bersaing dengan televisi lokal yang telah ada Bandung.

Terletak di kawasan Asri Nuasa Mas Estate B-12 Riung Bandung, Padjadjaran Televisi awalnya berlogo PTV, lalu diubah menjadi PJTV (Padjadjaran Televisi) dan merubah *Style* siaran dari format "beriman dan bertaqwa" menjadi "siaran keluarga", yang dapat dinikmati oleh segala usia, dan mejadi televisi milik masyarakat Bandung.

Tulisan PJTV yang diawali dengan huruf P adalah singkatan dari Padjadjaran dan tulisan JTV yang digabungkan merupakan stasiun televisi jawa TV sebagai pemilik dari PJTV. Warna Silver adalah bahwa PJTV sebagai stasiun televisi yang cemerlang. Tulisan BANDUNG EUY merupakan *tag line* sebagai ciri khas orang Bandung. PJTV saat ini mengusung sebuah konsep yang sangat

berbeda dengan televisi lokal yang telah lebih dulu ada di Bandung, yaitu dengan mengutamakan konsep 3L (*Lokal, Leisure, Lifestyle*).

Lokal : Karena memang acaranya mengusung tema-tema lokal.

Leisure : Karena konsep acara yang akan menyajikan program-program untuk mereka yang ingin bersantai di rumah, dengan menjauhkan program-program TV dari unsur kekerasan dan penyiksaan.

Lifestyle : Bandung adalah kota yang sangat khas dengan lifestyle. Bandung menjadi panutan kota-kota lain di Indonesia.

Dengan tim kreatif kru yang telah berpengalaman untuk format televisi local, PJTV yakin dalam waktu yang tidak terlalu lama akan dapat tampil menjadi televisi kebanggaan masyarakat Bandung dan sekitarnya.

2.3 Visi dan Misi PJTV

2.3.1 Visi PJTV

1. Menjadi model televisi lokal yang dapat mengerti keinginan masyarakat Bandung yang sangat bangga akan kotannya dan kemudian juga bangga memiliki stasiun televisi yang benar-benar milik Kota Bandung.
2. Membuat PJTV sebagai stasiun televisi yang dapat menghibur masyarakat Bandung sekaligus memberi kesempatan kepada masyarakat untuk juga terlibat dalam program-program PJTV sehingga mereka dapat menjadikan PJTV sebagai contoh televisi yang selalu menjadi sahabat dan memberikan kesempatan luas bagi masyarakat.

2.3.2 Misi PJTV

1. Membangun dan mengembangkan PJTV, sebagai sahabat dan tempat masyarakat Bandung mencari hiburan yang mendidik disebut stasiun televisi.
2. Membentuk masyarakat yang edukatif dan selektif dalam hal selera ttontonan sehingga mengerti bahwa konsep sebuah televisi lokal adalah mengangkat tema kehidupan dan ritme budaya sehari-hari masyarakat Bandung dan mereka bangga menjadi masyarakat selektif di Bandung.

2.4 Misi dan Visi Program PJTV

2.4.1 Misi Program PJTV

1. Program yang dapat memberikan hiburan-hiburan cerdas untuk masyarkat yang telah penat menjalani keseharian kehidupannya.
2. Menjadi sarana informasi yang terpercaya.
3. Dapat melahirkan bintang-bintang baru dari Bandung yang dapat menjadi kebanggan Kota Bandung.
4. Menyuguhkan tayangan yang kreatif dan inovatif.

2.4.2 Visi Program PJTV

1. Menyuguhkan hiburan segar kepada masyarakat.
2. Wadah kreativitas masyarakat Bandung.
3. Menjadi motivator dan konsep model televisi lokal yang professional.

2.5 Format PJTV

1. Target Segmentasi PJTV

a. *All Segment*

b. Keluarga (*Primary Target : 10 – 55 years old*)

c. Remaja (*Secondary Target : 15 – 25 years old*)

d. *SES LEVEL* : A1, A2, B1, C1, C2.

2. Format Tayangan

1. Live

2. Live Interaktif

3. Taping

2.6 Konsep dan Format Program PJTV

2.6.1 Konsep Program PJTV

1. Selalu mengedepankan konsep Lokal, *leisure* dan *life style*.
2. Sebanyak mungkin melibatkan masyarakat.
3. Memberikan kesungguhan yang berbeda untuk kepausan para pemasang iklan dengan memberikan masukan innovatif dari *team* kreatif sehingga pemasang iklan dapat mencapai tujuan dalam beriklan.

2.6.2 Format Program PJTV

1. Entertainment Program

2. Edutaimnet

3. Variety Show

4. Soft News

5. Talent Searching

2.6.3 Klasifikasi Program

1. *Soft News*
2. *Talkshow*
3. *Otomotif*
4. *Life Style*
5. *Education Entertaiment*
6. *Quis Unteraktif*
7. *Tantangan*
8. *Break The Record*
9. *Filler*
10. *Variety Show*

2.7 Struktur Organisasi

Menjalankan stasiun televisi, maka diperlukan suatu struktur organisasi agar berjalan dengan baik dan terencana. Untuk menjelaskan struktur organisasi PJTV dan juga divisi yang menjadi sasaran kegiatan penelitian, maka struktur organisasi dari PT ESA VISUAL PADJADJARAN TIVI (PJTV) Bandung dikategorikan menjadi dua struktur yaitu, struktur besar dan struktur divisi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 2.1.

2.7.1 Job Descriptions Struktur Besar

Kedudukan-kedudukan atau posisi yang terdapat pada Struktur Besar di dalam PJTV antara lain :

a. *President Director* (Komisaris Utama)

   Memilki tanggung jawab atas produktivtas stasiun PJTV secara menyeluruh dalam mengembangkan acara, arah dan strategi bsisni perusahaan yang keseluruhannnya akan dipertanggung jawabkan kepada para pemegang saham.

b. Executive Secretary

   Kedudukannya tepat dibawah *President Director* yang memiliki tugas untuk membantu *President Director* dalam menyusun jadwal atau program kerja *President Director* yang sifatnya harian ataupun jangka waktu yang tepat.

c. Coorporet Research & Development

   Memilki tanggung jawab dalam menetukan efektifitas dan kualitas sumber daya manusia yang dimilki perusahaan.

d. Management Information System

   Bertanggung jawab untuk menyediakan sarana dan prasarana yang berkaitan dengan pengelolaan data – data informasi yang dibutuhkan perusahaan.

e. Director Operation

   Mengawasi ketersediaan perangkat operasional serta pemanfaatnya dalam keseharian aktivitas perusahaan berkala.

f. Director Sales, Marketing & Programming

Bertanggung jawab dalam perencanaan, penetapan strategi usaha pemasaran hasil produksi perusahaan dan menetukan target penapatan sesuai dengan anggaran yang tersedia dan pengembangannya.

g. Director Finance

Bertugas mengatur adminitrasi keuangan dan pengelolaan anggaran yang tersedia.

h. General Manager Production

Mengkoordinasi, mengawasi dan mengevaluasi produksi dan penyiaran program tayangan sesuai dengan ketentuan standard *Operation Process* yang ada.

i. General Manager News

Mengkoordinir, mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan produksi, penyiaran dan operasional siaran berita sesuai dengan standard *Operation Process.*

2.7.2 Job Descriptions News Departement

a. *General Manager News* (Pimpinan Redaksi)

Bertanggung jawab terhadap mekanisme dan aktivitas kerja keredaksian sehari-hari, mengkoordinasi, mengawasi dan mengevaluasi pelaksanaan produksi, penyiaran dan operasional siaran berita.

b. Produser *Eksekutif*

Bertugas memikirkan *setting,* dekor, latar belakang atau tampilan suatu program berita yang akan menjadi ciri khas program berita itu, dan juga melakukan pengawasan terhadap kerja reporter dan produser dan memastikan staf redaksi memenuhi *style* yang telah ditetapkan. Ia juga harus memikirkan cara memperbaiki mutu suatu program.

c. Asisten Produser

Bertugas membantu reporter menyiapkan paket berita jika reporter berada dalam waktu yang mendesak atau jika reporter tidak bisa menyelesaikan paket beritanya karena harus berangkat lagi menjalankan tugas.

d. Sekretaris Redaksi

Mengurus administrasi dan realisasi peliputan. Anggaran untuk dalam kota dan luar kota.

e. Produser Program

Bertanggung jawab terhadap proses penciptaan dan pengembangan suatu program sesuai dengan tema yang telah ditentukan dan disepakati oleh produser eksekutif. Serta menyediakan konsep atau ide dan materi program sesuai dengan bidang keahlian dan memutuskan berita apa yang akan disiarkan.

f. Presenter

Bertugas menyampaikan informasi dan pesan yang telah disiapkan dalam bentuk naskah kepada pemirsa.

g. *Scripwriter*

Bertugas untuk menulis dan menyusun naskah (*scrip*) acara.

h. Koordinator Kamera

Orang yang bertugas mengkoordinir kegiatan kameramen secara keseluruhan saat menyiarkan suatu program acara.

i. Juru Kamera

Di studio juru kamera bertugas menyediakan visual untuk paket acara (*package*) yang lengkap sesuai dengan kaidah visual berita. Sedangkan dilapangan juru kamera bertugas meliput terutama dalam hal pengambilan gambar berita.

j. Tata Cahaya

Bertanggung jawab mengatur penempatan sumber cahaya, mengarahkannya, sehingga memperoleh efek yang diinginkan.

k. Tata Artistik

Bertanggung jawab untuk merencanakan setting dekorasi, mengawasi konstruksi set, dan penataan grafik.

l. Sub Kontrol

Bertanggung jawab pada bagian *audio* dan mengatur *balance* suara dari berbagai sumber juga mengatur penempatan mikrofon.

m. Penyunting Gambar (*editor*)

Menggabungkan gambar-gambar yang diperoleh juru kamera.

n. Penata Rias

Mempersiapkan segala sesuatu keperluan *presenter* yang berhubungan dengan rias dan busana saat pengambilan gambar.

2.8 Standard Procedure Operational

2.8.1 Reporter

a. Datang tepat waktu, lihat papan tulis dan baca baik-baik tegas yang diberikan.
b. Hubungi juru kamera, dan siapkan peralatan (kamera, kaset) yang dibutuhkan.
c. Berangkat meliput.
d. Ketika liputan, perhatikan alam dan kondisi sekitarnya, jangan Cuma inti berita itu saja, elemen lingkungan dapat memperkaya isi tulisan.
e. Jika sudah selesai langsung pulang kekantor, bukan kerumah.
f. Sampai dikantor ketik naskah berita sesuai dengan gambar yang diliput dan berita yang diliput.
g. Jika sudah selesai mengetikan naskah berita, naskah berita langsung diserahkan pada produser.

2.8.2 Juru Kamera

a. Untuk juru kamera yang menggunakan peralatan logistik *news* dimohon mengisi formulir pengambilan alat.
b. Untuk pengambilan peralatan logistik *news* hanya juru kamera, selain juru kamera (*reporter, driver*, dll) tidak diperbolehkan.

c. Juru kamera diwajibkan untuk bertanggung jawab atas peralatan logistik *news* yang digunakan saat liputan.
d. Juru kamera saat liputan diwajibkan untuk menjaga peralatan.
e. Juru kamera harus jujur dan bertanggung jawab apabila terjadi kerusakan peralatan.
f. Bila terjadi kerusakan pada alat yang habis digunakan, juru kamera harus melaporkan kepada logistik *news* atau koordinator kamera secepatnya.
g. Kamera yang disediakan koordinator news hanya bisa digunakan untuk meliput, tidak boleh digunakan untuk yang lainnya.

2.8.3 Persiapan Reporter dan Juru Kamera Sebelum Meliput

a. Mencari informasi dari berbagai sumber tentang kasus atau berita yang akan diliput.
b. Disaat yang sama juru kamera juga harus mempersiapkan peralatan untuk meliput (kamera *full batre*, kaset beserta cadangannya satu, *microfon,* dll).
c. Bersiap untuk berangkat ketempat tujuan yang akan diliput, dan tidak lupa membawa ongkos bensin yang sudah disediakan oleh pihak kantor.

2.8.4 Reporter Saat Dilapangan

a. Sampai ditempat liputan, seorang reporter dan juru kamera harus *stand by* atau bersiap saat berlebih disaat *hunting*.
b. Saat liputan seorang reporter sudah harus siap dengan pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan atau mewawancarai narasumber.

c. Sebelum melakukan wawancara seorang reporter harus memperkenalkan diri dahulu, sebelum melakukan tugas.
d. Selain mendengarkan narasumber, reporter juga harus siap dengan alat tulis untuk menulis informasi yang didapat dari narasumber.
e. Mulailah dengan pertanyaan yang mudah terlebih dahulu.

2.9 Gambaran Mengenai Program Acara Berita "Jurnal Bandung"

2.9.1 Sekilas Tentang Acara Berita Jurnal Bandung

Program penayanagn berita hangat dan aktual merupakan bagian dari program televisi baik lokal maupun regional. Setiap berita yang ditayangkan merupakan ikon (*symbol*) dari stasiun televisi tersebut, sehingga pemirsa dapat mengidentifikasikan nama program berita, stasiun televisi yang meneyangkannya, hingga ke *presenter* yang membawakannya. Materi atau isi berita yang ditayangkan pun tidak lepas dari "kadar" berita tersebut, baik yang masuk ke dalam kategori *soft news* maupun *hard news*.

PJTV hingga saat ini memiliki beberapa program berita diantaranya "Jurnal Bandung", program soft news yang ditayangkan oleh PJTV ini adalah program berita yang dikemas dalam situasi dan suasana yang khas, tidak monoton, ringan, santai namun tidak interaktif. Berita yang disajikan pun tidak melulu berita yang "berat" atau "keras", namun banyak pula berita yang "ringan" dan mudah dipahami oleh pemirsa. Berita yang dibawakan oleh satu orang presenter ini, membuat tampilannya sedikit berbeda dengan berita yang ada di stasiun televisi lain. Meski dengan menggunakan kata "Jurnal" untuk nama programnya, namun

dalam pembawaannya “Jurnal Bandung” tersebut lebih menyerupai tampilan informative. Adapun materi yang disajikan merupakan berita terkini hasil liputan dari tim reporter.

2.9.2 Profil Program Jurnal Bandung

Nama Program : Jurnal Bandung

Tag Line : Informasi Berita Terkini

Format Acara : *News* Program

Hari dan Jam Siaran : Senin – Sabtu, Pukul 19.00 WIB

Durasi : 30 Menit

Format Produksi : Siaran Langsung (*Live*)

Materi Acara : Berita tentang kejadian atau peristiwa di Kota Bandung dan sekitarnya.

Target *Audience*

a. *Segmentasi* : Seluruh Masyarakat

b. Jenis Kelamin : Laki – laki dan Perempuan

c. Umur : Seluruh Usia

2.9.3 Desain Program Jurnal Bandung

Pada suatu program tayangan Jurnal bandung selalu menayangkan sepuluh sampai tiga belas berita dan terdapat empat *segmen* yaitu terdiri empat antara lain berisi :

1. *Segmen* I

   Segmen pertama merupakan berita utama dan *segmen* pertama berdurasi kurang lebih enam hingga tujuh menit, menayangkan berita – berita yang *hard news* (berita berat) aktual dan yang benar-benar diminati masyarakat, seperti kasus, kejadian atau peristiwa. Misalnya perkembangan tentang penyelidikan kasus korupsi yang terjadi di Kota Bandung, siapa pelakunya dan lain sebagainya.

2. *Segmen* II

   Segmen kedua berdurasi lima sampai enam menit masih merupakan dari barita-berita panas atau aktual hari itu, atau berita yang sedang berlangsung dua atau tiga hari lalu yang masih dianggap menarik. *Segmen* kedua tidak jauh bedanya dengan *segmen* pertama.

3. *Segmen* III dan IV

   Segmen tiga merupakan berita yang kurang dianggap penting dan berduirasi empat sampai lima menit, sedangkan segmen empatnya merupakan berita *soft news* (berita ringan) yang merupakan berita hiburan.

2.10 Pengertian Sistem

Pengertian sistem adalah kumpulan dari unsur atau elemen-elemen yang saling berkaitan atau berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebagai contoh, sistem komputer terdiri dari *Software, Hardware* dan *Brainware*. [7]

Menurut Jerry FithGerald, Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. [7]

Menurut Ludwig Von Bartalanfy, Sistem merupakan seperangkat unsur yang saling terikat dalam suatu antar relasi diantara unsur-unsur tersebut dengan lingkungan. [7]

Menurut Anatol Raporot, Sistem adalah suatu kumpulan kesatuan dan perangkat hubungan satu sama lain. [7]

Menurut L. Ackof, Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya. [7]

Suatu sistem memiliki beberapa syarat – syarat, antara lain: [7]

a. Sistem harus dibentuk untuk menyelesaikan tujuan.
b. Elemen sistem harus mempunyai rencana yang ditetapkan.
c. Adanya hubungan diantara elemen sistem.
d. Unsur dasar dari proses (arus informasi, energi dan material) lebih penting daripada elemen sistem.
e. Tujuan organisasi lebih penting dari pada tujuan elemen.

2.11 Konsep Dasar Sistem

Didalam mendefinisikan sistem, terdapat dua pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut :

> *"Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersam-sama unutk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu".* [6]

Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

> *"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu ".* [6]

2.12 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, antara lain akan dijelaskan dibawah ini. [7]

1. Komponen (*Component*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sistem tidak perduli betapapun kecilnya, selalu mengandung komponen-komponen atau ***subsistem-subsistem***. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu

sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar yang disebut ***supra sistem***, misalnya suatu perusahaan dapat disebut dengan suatu sistem dan industri yang merupakan sistem yang lebih besar dapat disebut dengan supra sistem. Jika dipandang industri sebagai suatu sistem, maka perusahaan dapat disebut sebagai subsistem. Demikian juga bila perusahaan dipandang sebagai suatu sistem, maka sistem akuntansi adalah subsistemnya.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan, karena dengan batas sistem ini fungsi dan tugas dari subsistem yang satu dengan lainnya berbeda tetapi tetap saling berinteraksi. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Segala sesuatu diluar dari batas sistem yang mempengaruhi operasi dari suatu sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan atau merugikan. Lingkungan luar yang menguntungkan harus dipelihara dan dijaga agar tidak hilang pengaruhnya, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dimusnahkan dikendalikan agar tidak mengganggu operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Untuk membentuk satu kesatuan, sehingga sumber-sumber daya mengalir dari subsistem yang satu ke subsistem yang lainnya. Dengan kata lain output dari suatu subsistem akan menjadi input dari subsistem yang lainnya.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa Masukan Perawatan (*Maintenance Input*) adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Masukan Sinyal (*Signal Input*) adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Sebagai contoh didalam sistem komputer, program adalah *maintanance input* yang digunakan untuk mengoperasikan komputernya dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Merupakan hasil dari energi yang diolah oleh sistem. Meliputi : Keluaran yang berguna, contohnya Informasi yang dikeluarkan oleh komputer. Dan Keluaran yang tidak berguna yang dikenal sebagai sisa pembuangan, contohnya panas yang dikeluarkan oleh komputer.

7. Pengolahan Sistem (*Process*)

Merupakan bagian yang memproses masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan. Contoh CPU pada Komputer, Bagian Produksi yang mengubah bahan baku menjadi barang jadi, Bagian akuntansi yang mengolah data transaksi menjadi laporan keuangan.

8. Tujuan Sistem (Goal)

Setiap sistem pasti mempunyai tujuan ataupun sasaran yang mempengaruhi input yang dibutuhkan dan output yang dihasilkan. Dengan kata lain suatu sistem akan dikatakan berhasil kalau pengoperasian sistem itu mengenai sasaran atau tujuannya. Sistem yang tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2.13 Pengertian Informasi

Pengertian informasi menurut Gordon B. Davis dalam bukunya ”Sistem Informasi Manajemen”, menerangkan bahwa : [5]

> *“ Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata atau yang dapat diraskan dalam keputusan-keputusan yang sekarang atau yang akan datang”.*

Kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal berikut :

1. Relevan

   Berarti informasi tersebut mempunyai manfaat bagi pemakainya.

2. Akurat

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan serta informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.

3. Tepat pada waktunya

   Berita informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.

2.14 Sistem Informasi

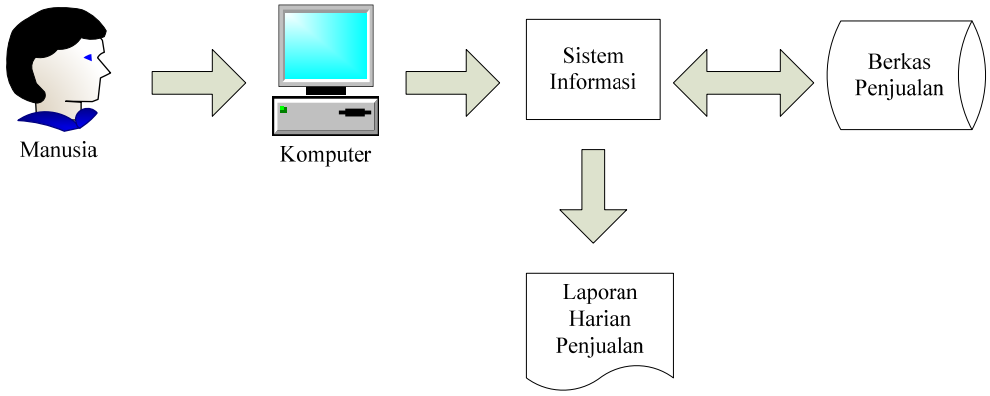
Ada beragam definisi tentang sistem informasi, tetapi pada pembahasan ini hanya akan diambil definisi umum saja. Dari berbagai definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (Manusia, Komputer, Teknologi informasi, dan Prosedur kerja), ada sesuatu yang di proses (data menjadi informasi) dan dimaksud untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. [2]

Dalam suatu sistem informasi, terdapat komponen-komponen seperti :

1. **Perangkat keras** (*hardware*). Mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
2. **Perangkat lunak** (*Software*) atau program. Sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
3. **Prosedur**. Sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemroses data dan pembangkitan keluran yang dikehendaki.
4. **Orang**. Semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemroses, dan penggunaan keluaran sistem informasi.

5. **Basis data** (Database). sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.
6. **Jaringan komputer dan Komunikasi data**. Sistem penghubung yang memungkinkan *resources* dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Pada praktiknya sistem informasi tidak harus selalu berbentuk komplek mencakup keseluruhan komponen-komponen diatas. Gambar 2.2 memperlihatkan sebuah sistem yang sederhana. Sistem tersebut hanya digunakan untuk mencatat transaksi penjualan dan melibatkan satu orang saja. Melalui sebuah komputer, pemakai memasukan data penjualan dan saat setelah toko ditutup, laporan harian penjualan dicetak. Selanjutnya laporan digunakan untuk melakukan analisis tentang barang-barang yang berlaku, yang berguna untuk pengambilan keputusan pembelian barang.



Gambar 2.2 Sistem Informasi yang Sederhana

Dalam bentuk yang lebih kompleks, sistem informasi melibatkan banyak pemakai dan memerlukan sarana jaringan yang memungkinkan pemakai yang tersebar di berbagai tempat yang berjauhan dapat berbagai informasi.

Hal-hal yang dikerjakan oleh Sistem Informasi tentu saja terkait dengan kemampuan utama yang dapat dilakukannya, yaitu :

1. Melaksanakan komputasi *numerik*, bervolume besar dan dengan kecepatan tinggi.
2. Menyediakan komunikasi dalam oragnisasi atau antara organisasi yang murah, akurat dan cepat.
3. Menyimpan informasi dalam jumlah yang sangat besar dalam ruangan yang kecil tetapi mudah diakses.
4. Memungkikan pengakses infromasi yang sangat banyak diseluruh dunia dengan cepat dan murah.
5. Meningkatkan efektifitas dan efesiensi orang-orang yang bekerja dalam kelompok dalam suatu tempat atau pada beberapa lokasi.
6. Menyajikan informasi dengan jelas yang menggugah pikiran manusia.
7. Mengotomatiskan proses-proses bisnis yang semiotomatis dan tugas-tugas yang dikerjakan secara manual.
8. Mempercepat pengetikan dan penyutingan.
9. Pembiayaan yang jauh lebih murah daipada pengerjaan secara manual.

Kemampuan-kemampuan ini mendukung sasaran bisnis yang mencakup :

1. Peningkatan produktivitas
2. Pengurangan biaya
3. Peningkatan pengambilan keputusan
4. Peningkatan layanan ke pelanggan
5. Pengembangan aplikasi-aplikasi strategis yang baru.

Sistem informasi dapat memberikan nilai tambah terhadap proses, produksi, kualitas, manajemen, pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Serta keunggulan kompetitif yang tentu saja sangat berguna bagi kegiatan bisnis.

2.15 *Database Management System*

Database Management System (DBMS) diartikan sebagai suatu program komputer yang digunakan untuk memasukan, mengubah, menghapus, memanipulasi dan memperoleh data atau informasi dengan praktis dan efisien. [1]

Dibandingkan dengan sistem yang berbasis kertas, DBMS memiliki empat keunggulan :

1. Kepraktisan. Sistem yang berbasis kertas akan menggunakan kertas yang sangat banyak untuk menyimpan informasi, sedangkan DBMS menggunakan media penyimpan sekunder yang berukuran kecil tetapi padat informasi.
2. Kecepatan. Mesin dapat mengambil atau mengubah data jauh lebih cepat dari pada manusia.

3. Mengurangi kejemuan. Orang cenderung menjadi bosan kalau melakukan tindakan-tindakan berulang yang menggunakan tangan.
4. Kekinian. Informasi yang tersedia pada DBMS akan bersifat mutakhir dan akurat setiap saat.

Di dalam lingkungan basis data, data lebih mudah digunakan pada beberapa DBMS tersedia fasilitas *Query* yang memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi. Pengguna yang tidak memiliki kemampuan pemrograman pun dapat dengan mudah menggunakan fasilitas *query* tersebut.

2.16 Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses untuk menghasilkan bentuk yang lebih berguna berarti dari suatu kejadian berupa informasi yang diperlukan.

Sedangkan definisi dari Sistem Pengolahan adalah suatu kesatuan yang saling berhubungan yang terdiri dari peralatan, tenaga pelaksana dan prosedur-prosedur yang akan menghasilkan suatu informasi. [10]

2.17 *Flowmap*

Flowmap adalah representasi grafik dari sistem informasi, proses-proses, aliran-aliran data logis, masukan, keluaran, dan *file-file* serta entitas-entitas sistem operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. [11]

2.18 Basis Data

Basis data adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan antara satu tabel dengan tabel lainnya yang tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Selain itu Basis data (*database*) juga merupakan kumpulan data yang disusun atau diatur sedemikian rupa sehingga kita dapat memperoleh informasi yang tepat dengan secepat mungkin.

Tujuan dari perancangan basis data adalah menentukan data-data yang dibutuhkan dalam sistem sehingga kebutuhan informasi dapat terpenuhi dan dapat diperoleh dengan tepat dan secepat mungkin. [1]

2.18.1 *Entity Relationship Diagram*

Entity Relationship Diagram adalah suatu model atau teknik pendekatan yang dapat menyatakan atau menggambarkan hubungan *entity* didalam sebuah sistem, dimana hubungan tersebut dinyatakan sebagai *one-to-one, one-to-many* dan *many-to-many*. [7]

Entity relationship bertujuan untuk menentukan objek-objek data (*Entity*) dan *relationship* (hubungan) yang ada pada objek-objek tersebut.

Komponen *Entity Relationship Diagram* :

1. Entity

Entity adalah suatu yang dapat dibedakan atau diidentifikasikan secara unik, objek disini sifatnya berupa orang, tempat, peristiwa atau konsep yang informasinnya direkam.

2. Atribut

Atribut adalah kumpulan dari beberapa elemen data yang membentuk suatu entity. Atribut merupakan ciri sebutan atau karakteristik yang dapat mewakili suatu simbol yang digunakan untuk menggambarkan atribut pada *entity relationship diagram.*

3. Relationship

Relationship adalah relasi atau hubungan yang terjadi diantara beberapa entity. Simbol yang digambarakan untuk menggambarkan *relationship* pada teknik *entity relationship diagram* adalah berupa dimendi (Belah ketupat).

Setiap *relationship* mempunyai derajat *relationship*, yaitu tingkat atau hubungan yang terdiri dari tiga derajat, yaitu :

a. *Unary* (derajat 1)

   Suatu *relationship* yang dihubungkan dengan suatu *entity* set, dimana penghubungnya ada dua.

b. *Binary* (derajat 2)

   Relationship derajat dua adalah *relationship* yang biasa terjadi yaitu dua *entity* set dihubungkan dengan satu *entity relationship*.

c. *Ternary* (derajat 3)

   Relationship diagram juga mempunyai *Cardinalitas* yaitu batasan pada jumlah *entity* melalui suatu *relatrionship*.

1. Relasi satu ke satu (*one-to-one*)

   Adalah suatu relasi yang terjadi dengan batasan relasi yang berupa satu berbanding satu.

2. Relasi satu ke banyak (*one-to-many*)

   Adalah suatu relasi yang terjadi dengan batasan relasi yang berupa banyak berbanding banyak atau banyak berbanding satu.

3. Relasi Banyak ke Banyak (*many-to-many*)

   Adalah suatu relasi yang terjadi dengan batasan relasi yang berupa banyak berbanding banyak.

2.19 Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*)

DFD atau singkatan dari *Data Flow Diagram* merupakan representasi grafik dari suatu sistem yang menunjukan proses atau fungsi, aliran data, tempat penyimpan data dan *entitas eksternal*. DFD juga digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. Dengan menggunakan DFD, rancangan yang akan kita buat akan lebih terarah dan lebih rinci. Sehingga kita tidak akan mengalami kesulitan dalam melakukan perancangan. *Data flow diagram* memiliki empat komponen, antara lain akan dijelaskan dibawah ini. [7]

1. Terminator (external exitity)

Terminator mewakili *entity external* yang berkomunikasi dengan sistem yang sedang dikembangkan. *Terminator* merupakan kesatuan dilingkungan sistem. Biasanya terminator ini dikenal dengan nama entitas (*external*) sumber atau

tujuan (*source* dan *sink*). Terminator dapat juga berupa departemen, divisi atau sistem diluar sistem yang berkomunkasi dengan sistem yang dikembangkan.

2. Proses

Proses sering dikenal dengan nama *Bubble*, fungsi atau informasi. Komponen proses menggambarkan bagian dari sistem yang mentransformasikan *input* ke *output*, atau dapat dikatakan bahwa komponen proses menggambarkan transformasi satu *input* atau lebih menjadi *output.* Setiap proses harus diberikan penjelasan yang lengkap sebagai berikut :

a. Identifikasi Proses

umumnya berupa angka yang menunjukan nomor dari proses atau ditulis pada bagian atas simbol proses.

b. Nama Proses

Menunjukan apa yang dikerjakan oleh proses tersebut. Nama proses harus jelas dan lengkap menggambarkan bagian prosesnya nama proses diletakan dibawah identifikasi proses.

3. Penyimpanan data *(data store)*

Data store digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan data. Data store disimbolkan dengan dua garis horizontal yang paralel dimana tertutup pada salah satu ujungnya atau dua garis horizontal saja. *Data store* ini biasanya berkaitan dengan penyimpanan-pemyimpanan seperti *file* atau *database* yang

berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi, contohnya *file* pita magnetic, *file* disket atau *file harddisk*. *Data store* juga berkaitan dengan penyimpanan data.

4. Alur Data *(Data Flow)*

Suatu data *flow* atau alur data dapat dipresentasikan dengan anak panah yang menunjukan arah menuju ke dan keluar dari suatu proses. Alur data ini digunakan untuk menerangkan perpindahan data atau satu paket data atau informasi dari suatu bagian sistem ke bagian lainnya. Selain menunjukan arah, alur data pada model yang dibuat dapat merepresentasikan bit, karakter, pesan, formulir, bilangan *real* dan macam-macam informasi yang berkaitan dengan komputer.

Ada tiga tipe DFD, yaitu *context diagram* (diagram konteks), *data flow diagram fisik*, dan *data flow diagram logika*. [7]

2.19.1 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah bagian dari DFD yang berfungsi memetakan model lingkungan, yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram ini adalah diagram *level* tertinggi dari DFD. Diagram konteks menyoroti sejumlah karateristik penting sistem, yaitu :

1. Kelompok Pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi (sebagai terminator).

2. Data Masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan luar dan harus diproses dengan cara tertentu.
3. Data Keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan kedunia luar.
4. Penyimpanan Data (*storage*), yaitu digunakan secara bersama antara sistem dengan terminator. Data ini dapat dibuat oleh sistem dan digunakan oleh lingkungan atau sebaliknya dibuat oleh lingkungan dan digunakan oleh sistem. Hal ini berarti pembuatan simbol *data storage* dalam diagram konteks dibenarkan, dengan syarat simbol tersebut merupakan bagian dari dunia diluar sistem.
5. Batasan, antara sistem dan lingkungan.

2.19.2 *Data Flow Diagram* Fisik

Data flow diagram fisik adalah representasi dari sebuah sistem yang menunjukan *entitas-entitas internal* dan *eksternal* dari sistem tersebut, *Entitas-entitas internal* adalah *personal,* tempat atau mesin dalam sistem tersebut yang *mentransformasi* data. Maka data *flow* diagram fisik tidak menunjukkan apa yang dilakukan, tetapi menunjukan dimana, bagaimana, dan siapa proses-proses dalam sebuah sistem dilakukan.

2.19.3 *Data Flow Diagram Logika*

Data flow diagram logika digunakan untuk menggambarkan sistem yang akan diusulkan (sistem yang baru). *Data flow diagram logika* tidak menekankan pada bagaimana sistem diterapkan, tetapi penekanannya hanya pada logika pada

kebutuhan-kebutuhan sistem, yaitu proses-proses apa secara logika yang dibutuhkan oleh sistem.

2.20 Jaringan Semantik

Model jaringan sematik merupakan grafik, yang terdiri dari simpul-simpul yang merepresentasikan objek fisik atau objek konsep, dan busur-busur yang menunjukan relasi antara simpul-simpul tersebut. Jaringan semantik merupakan alat efektif untuk merepresentasikan pemetaan data, yang bertujuan mencegah terjadinya duplikasi data. [11]

2.21 Kamus Data

Kamus data adalah suatu daftar atau kamus dari seluruh elemen-elemen data yang diperlukan oleh suatu sistem. Kamus data dibuat berdasarkan arus data yang terdapat pada DFD. Arus data dalam DFD bersifat global sehingga hanya dapat ditunjukkan nama arus datanya saja dan keterangan lebih lanjut mengenai struktur arus data dapat dilihat dari kamus data. [1]

2.22 *Word Wide Web* (WWW)

Word Wide Web (WWW) telah berubah dengan cepat dengan berbagai cara Bahasa standar yang dipakai dalam WWW adalah bahasa HTML (*Hyper Text Language*). Dengan adanya teknologi ini, kita dapat melihat dokumen yang kadang-kadang berada dibagian lain di dunia ini dengan hanya sebuah program

sederhana dan kita dapat banyak mendapatkan informasi yang dengan cepat dapat kita terima sesuai dengan yang kita perlukan.

Sekarang kita mengharapkan lebih dari internet. Kita mengharapkan sebuah situs web yang berisi dengan informasi yang banyak dan dalam tampilan yang menarik serta kita dapat mencari dokumen yang diperlukan dengan mudah. Untuk mencapai hal tersebut kita memerlukan suatu *web* yang dinamis. Karena jika hanya mengandalkan situs *web* yang *statis* maka akan memerlukan pemeliharaan yang susah, sebagai contoh sebuah perusahaan ingin membuat suatu situs *web* yang berisi promosi produk sebanyak 1000 jenis produk maka dalam situs tersebut minimal kita harus membuat 1000 *web statis* yang berbeda (itu pasti merepotkan). Dengan memanfaatkan teknologi situs *web dinamis* maka dalam situs tersebut hanya memerlukan halaman *web* yang lebih sedikit karena data produk disimpan dalam *database*.

PHP merupakan bahasa *script* yang digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu baru. Semua *script* php dari pada *spesifikasi client*. Namun tetap diperhatikan bahwa halaman *web* yang dihasilkan tentunya harus dapat dibuka oleh *browser* pada *client.* Dalam hal ini versi dari html yang digunakan harus didukung oleh *browser client*.

PHP termasuk dalam *Open Source Product*. Jadi dapat merubah *source code* dan mendistribusikannya secara bebas. PHP juga diedarkan secara gratis. [3]

2.23 MySQL

MySQL merupakan sebuah *software* yang berguna sebagai suatu *Database Server* yang cukup terkenal. Kepopulerannya seiring dengan pengguanan *script* PHP untuk web *programming*. *Database server* itu sendiri merupakan suatu *software* yang bertugas untuk melayani permintaan (*request*) *query* dari *client.* MySQL sebagai suatu *database server* mempunyai beberapa kemampuan, salah satunya harus menyediakan suatu sistem manajemen *database* yang dapat mengatur bagaimana menyimpan, menambah, mengakses data dan transaksi-transaksi *database* lainnya. MySQL cepat sekali berkembang, karena MySQL merupakan suatu *software* yang *Open Source*. [3]

2.24 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah HTML editor professional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs *web* maupun halaman web. *Macromedia Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *web Designer* maupun *Web Progremer* guna mengembangkan situs *web*. Ruang kerja, fasilitas dan kemampuan *Macromedia Dreamweaver* mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun situs *web*. [3]