BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai tempat dilakukannya penelitian dan menjelaskan mengenai teori-teori yang akan digunakan dalam membuat sistem yang dibuat.

2.1. Tinjauan SMA Pasundan 1 Cimahi

2.1.1 Sejarah SMA Pasundan 1 Cimahi

SMA Pasundan 1 Cimahi sejak bulan Juli 1980, dan atas persetujuan yang berwenang sementara menempati bangunan SD Negeri II- XIII dengan pelaksanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) pada sore hari yang terletak di Jalan Harapan Cimahi dengan mempergunakan 3 ruangan belajar dengan jumlah siswa sebanyak 122 orang sebagai cikal bakal.

Mulai saat itu SMA Pasundan 1 Cimahi dibawah kepemimpinan Drs. H. Nana Gunawan sebagai kepala sekolah yang pertama, membenahi diri untuk hidup mandiri sesuai dengan gerak dan langkah untuk mencapai cita- cita dapat membangun dan mempunyai tempat belajar sendiri.

Dengan bekal, tekad, dan berbagai upaya yang positif pimpinan SMA Pasundan 1 Cimahi dalam waktu yang relatif singkat dalam jangka waktu 4 tahun dapat segera mewujudkan pembangunan gedung dengan segala sarana dan prasarananya bangunan tersebut berlantai 2 terdiri dari:

a. 12 ruang belajar

b. 1 ruang Laboratorium Komputer
c. 1 ruang Laboratorium Biologi, Kimia, dan Fisika
d. 1 ruang Mushola
e. 1 ruang Tata Usaha
f. 4 ruang Toilet
g. 3 ruang Gudang
h. 1 ruang OSIS
i. 1 ruang Koperasi
j. 1 halaman Olahraga, dan
k. 1 lahan taman.

Maka mulai tahun pelajaran 1984- 1985 gedung tersebut secara resmi digunakan untuk kegiatan belajar mengajar yang terletak di Jalan Terusan No. 32 Kelurahan Cimahi Kecamatan Cimahi Tengah.

Dengan usaha yang tidak pantang menyerah dan tanpa henti, pimpinan SMA Pasundan 1 Cimahi sejak tahun 1989- 1990 telah dapat menambah dan memperluas lahan tanah yang diperoleh dengan membeli dari masyarakat di sekitar sekolah. Selanjutnya dilaksanakan pembangunan untuk penambahan ruang belajar. Pembangunan tersebut dilakukan secara bertahap disesuaikan dengan kondisi kemampuan biaya yang ada, disamping itu ada usaha- usaha pembiayaa yang berasal dari pinjaman pada pihak lain yang bertanggung jawab dalam hal ini pimpinan SMA Pasundan 1 Cimahi Bapak Drs. H. Nana Gunawan.

Dengan berkembangnya semakin nyata SMA Pasundan 1 Cimahi sudah dapat membuktikan kepada masyarakat bahwa keberadaannya sangat diperlukan

oleh masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan setiap tahun pelajaran baru, pendaftar yang berminat untuk masuk SMA Pasundan 1 Cimahi sangat banyak angka peminatnya. Dengan adanya fasilitas berupa kolam renang, kantin, lapangan olahraga, ruang kesenian, rerpustakaan dan sebgainya membuat siswa senang dan betah dalam menghadapi belajar mengajar.

Dengan memperoleh jenjang akreditas DISAMAKAN, perjuangan ini memerlukan waktu yang cukup lama sejak status tercatat, diakui, sampai dengan disamakan. Status ini diperoleh berdasarkan **Surat Keputusan Dirjen Dikdasmen Depdikbud tanggal 1 Februari sampai dengan 30 Juni 1989 No. 011/c/Kep/I/1989**, terhitung mulai 1 Februari sampai dengan Juni 1993.

Dengan melalui perubahan dalam rangka membenahi diri kearah yang lebih sempurna mempersiapkan akreditas ulang ke- 2. alhamdulillah hasilnya sangat memuaskan dengan memperoleh pujian sebagai Sekolah Percontohan Khusus dilingkunagn sekolah Pasundan di Jawa Barat yang dituangkan oleh tim penilaian Akreditas dari Kanwil Depdikbud Propinsi Jawa Barat.

Melalui **Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah No. 525/c/Kep/I/1993** SMA Pasundan 1 Cimahi memperoleh status akreditas DISAMAKAN dengna memperoleh nilai 93, yang berlaku sejak tanggal 1 Juli 1993 sampai dengan 30 Juni 1998 95 tahun).

Sesuai dengan kurikulum baru tahun 1994 dan mengacu pada UU No. 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional maka SMA Pasundan 1 Cimahi berubah menjadi SMU Pasundan 1 Cimahi berubah menjadi SMU Pasundan 1 Cimahi. Setelah kurang lebih 16 tahun (1980- 1996) Bapak Drs. H. Nana

Gunawan berkiprah merintis mengembangkan dan membesarkan SMU Pasundan 3 Cimahi pada bulan Juli 1996 penggantinya adalah Bapak Drs. H. Enoch Andasasmita B.A. dari SMU Pasundan Purwakarta.

Atas kepemimpinan Bapak Drs. H. Enoch Andasasmita B.A. SMU Pasundan 1 Cimahi berupaya mempertahankan dan meningkatkan prestasi yang dicapai oleh pendahulunya. Mulai tahun ajaran 1996- 1997 SMU Pasundan 1 Cimahi, melaksanakan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) pagi hari pukul 06. 45- 12.20 untuk kelas 3 dan sebagian kelas 1 dan siang hari pukul 12. 30- 17. 30 untuk kelas 2 dan sebagian kelas 1 dengan menggunakan 15 ruang belajar.

Pada tanggal 9 Februari 1999 kembali SMU Pasundan 1 Cimahi diakreditas ulang untuk yang ke- 3 kalinya. Tim Akreditas pada waktu itu adalah Dra. Hj. Tien Supriantin, Drs. Ruhiat S, dan Drs. Y. H. Suhartono. Berdasarkan **Keputusan Dirjen Dikdasmen No. 273/ C.C7.Kep.MN/1999 tanggal 17 September 1999** SMU Pasundan 1 Cimahi kembali memperoleh jenjang status DISAMAKAN dengan nilai 95. suatu prestasi yang membanggakan karena mempunya predikat nilai terbaik se Kabupaten Bandung.

Pada tanggal 1 Oktober 1999 Bapak Drs. H. Enoch Andasasmita B.A. memasuki masa pension dan berakhir pula masa jabatan sebagai kepala sekolah dan penggantinya adalah Bapak Drs. Tito Achmad Bastaman dari SMU Tanjung Sari.

Dibawah kepemimpinan beliau, SMU Pasundan 1 Cimahi disamping diharapkan untuk mempertahankan prestasi yang telah dicapai tetapi dapat juga menjadikan sekolah yang berwawasan unggulan. Sekolah yang mempunyai ciri

khas yang mandiri dan selalu menjadi idaman bagi masyarakat Kabupaten Bandung dan sekitarnya.

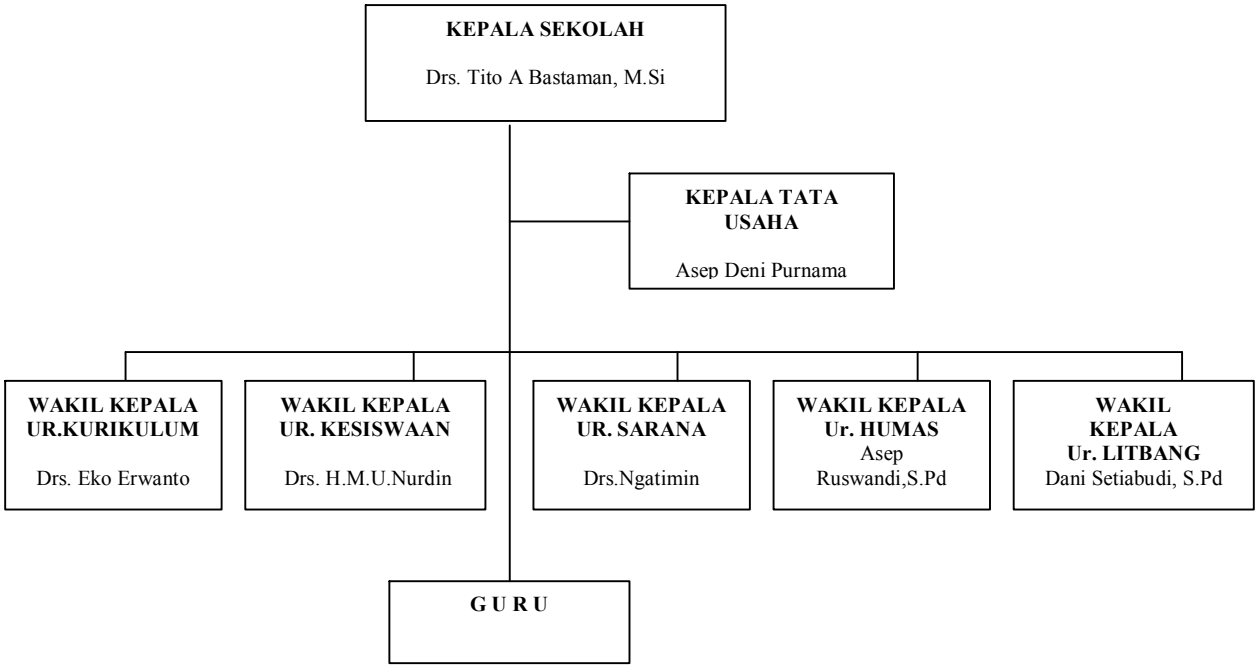
2.1.2. Maksud Dan Tujuan Pendirian SMA Pasundan 1 Cimahi

Maksud dan tujuan didirikannya SMA Pasundan 1 Cimahi sebagai berikut:

1. Maksud pendirian SMA Pasundan 1 Cimahi, adalah untuk memenuhi permintaan masyarakat Kota Cimahi yang memandang perlu didirikannya SMA Swasta, dikarenakan daya tampung sekolah negeri yang terbatas. Hal tersebut dubuktikan dengan banyaknya permintaan dari berbagai instansi yang berada di wilayah Kota Cimahi serta dukungan untuk segera dibuka SMA Pasundan 1 Cimahi.
2. Tujuan didirikan SMA Pasundan 1 Cimahi, adalah untuk membantu berbagai alternatif pemecahan masalah penampungan para lulusan SMP yang tidak tertampung di sekolah negeri, mengingat jumlah lulusan SMP sangat meningkat dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya.

2..1.3. Stuktur Organisasi SMA Pasundan 1 Cimahi

Struktur Organisasi merupakan tata cara mengatur hubungan kerja setiap anggota, yaitu menentukan batas wewenang tugas beserta tanggung jawab masing-masing pegawai. Berdasarkan jabatan yang dipegang masing-masing dengan susunan organisasi akan terlibat dimana kedudukan batas wewenang dan tanggung jawab seseorang dengan kegiatan dan fungsi yang telah ditentukan.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi SMA Pasundan 1 Cimahi

2.2. Landasan Teori

Perancangan Suatu program aplikasi terdiri dari satu kesatuan sistem. Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada komponen. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut:

"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu" JOG[4].

Pengertian dari prosedur itu sendiri menurut Richard F. Neuschel adalah suatu urutan-urutan operasi tulis menulis biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi yang terjadi.

Lebih lanjut Ferry Fitz Gerald, Andra F. Fitz Gerald dan Warren D. Stalling, Jr mendefinisikan prosedur sebagai berikut:

"Prosedur adalah urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerapkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, kapan (when) dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakan" JOG[4].

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponen mendefinisikan sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu" JOG[4].

Suatu sistem yang baik harus mempunyai tujuan dan sasaran yang tepat karena hal ini akan sangat menentukan dalam mendefinisikan masukan yang dibutuhkan sistem dan juga keluaran yang dihasilkan.

2.2.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. Komponen-komponen *(components)*

   Suatu sistem terdiri dari seumlah komponen yang sering disebut dengan sub sistem yang saling berinteraksi artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Sub sistem itu sendiri yang mempunyai sifat-sifat dari sistem itu sendiri dalam menjalankan suatu fungsi dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2. Batas sistem *(boundary)*

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau yang membatasi tersebut dengan lingkungan luarnya sehingga sistem itu dapat dipandang sebagai satu kesatuan. Batasan sistem dapat merupakan ruang lingkup sistem itu sendiri.Lingkungan hasil sistem *(environments)*

   Lingkungan hasil yaitu segala sesuatu yang ada di luar sistem dari batasan sistem yang bisa mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan juga dapat bersifat merugikan sistem.

3. Penghubung sistem *(interface)*

   Penghubung merupakan media penghubung antara komponen sistem sehingga sumber-sumber data mengalir diantara komponen sistem dan membentuk satu kesatuan.

4. Masukkan sistem *(input)*

   Masukkan yaitu energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

5. Keluaran sustem *(output)*

   Keluaran yaitu hasil dari energi yang diolah.

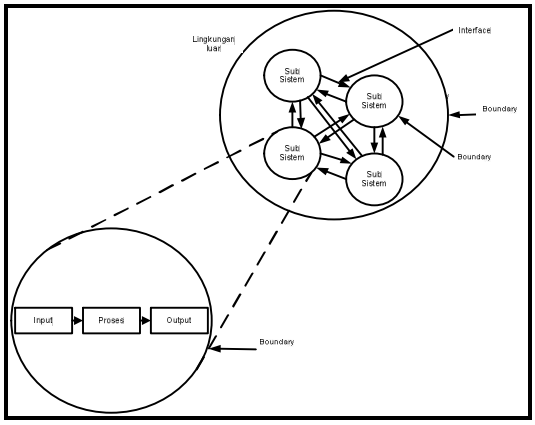
6. Pengolah sistem *(process)*

   Proses yaitu yang akan mengubah masukkan menjadi keluaran.

7. Sasaran sistem *(objective)* atau tujuan *(goal)*

   Sistem berguna jika mempunyai sasaran atau tujuan, dan sistem dikatakan berhasil jika keluaran dihasilkan sistem dapat mencapai sasaran dari sistem itu sendiri.

Karateristik suatu sistem dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 2.2 Karakteristik suatu sistem

2.2.2 Konsep Dasar Informasi

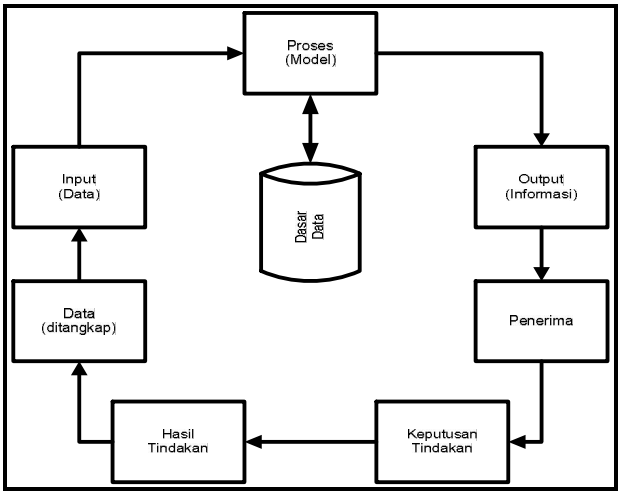
Sumber informasi adalah data. Data merupakan fakta atau kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian atau event nyata, kemudian dirumuskan ke dalam sekelompok simbol atau lambang-lambang yang teratur yang menunjukkan kualitas, tindakan atau hal-hal lain.

Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi, sehingga informasi sangat penting di dalam suatu organisasi. Karena informasi dapat berguna bagi suatu organisasi atau seseorang dalam mengambil suatu keputusan menurut JOG [4]. Informasi (*information*) dapat didefinisikan sebagai berikut :*"Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya."*

2.2.2.1. Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data yang diolah untuk menghasilkan

informasi menggunakan suatu model proses yang tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. 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 data (*data processing cycles)*.



Gambar 2.3 Siklus Informasi

2.2.2.2. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut.

Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan, permasalahannya adalah dimana informasi tersebut didapat. Informasi

dapat diperoleh dari sistem informasi. Robert A Leitch dan K. Roscoe Davis mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan." JOG[4].

2.2.3 Konsep Basis Data

2.2.3.1 Definisi Basis Data

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"* JOG [4].

Menurut George Tsu-der Chou, basis data dapat didefinisikan sebagai berikut :

"Basis data sebagai kumpulan informasi bermanfaat yang diorganisasikan ke dalam tatacara yang khusus". JOG [4]

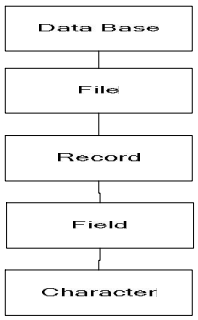
Basis data dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola *record-record* menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data opersional lengkap sebuah organisasi / perusahaan sehingga 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 2.4 Jenjang Data

1. *Character* : merupakan bagian data yang terkecil, dapat berupa karakter *numeric*, huruf ataupun karakter-karakter khusus (*special character*) yang mrmbentuk 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*.

2.2.3.2 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 secara logis, dan perancangan basis data secara fisis.

Beberapa komponen yang terdapat pada perancangan basis data secara konseptual antara lain:

1. Entitas

   Entitas terkadang disebut tipe entitas atau kelas entitas. Entitas adalah objek yang dapat dibedakan dari objek-objek lainnya.

2. Atribut

   Atribut adalah item data yang menjadi bagian dari suatu entitas. Istilah lain dari attribut adalah properti.

3. Hubungan

   Hubungan adalah asosiasi atau kaitan antara dua entitas.

4. Kekangan

   Kekangan digunakan untuk melindungi integritas data (misalnya, melindungi kesalahan sewaktu pengisian data).

5. Domain

   Domain adalah himpunan yang berlaku bagi suatu atribut. Kekangan domain mendefinisikan nama, tipe, format, panjang, dan nilai masing-masing item data.

6. *Integritas Referensial*

   Integritas referensial adalah aturan-aturan yang mengatur hubungan antara kunci primer dengan kunci tamu milik tabel-tabel yang berbeda dalam suatu basis data relasional untuk menjaga konsistensi data.

2.2.4 Metode Analisis Sistem Terstruktur

2.2.4.1 Bagan alir dokumen (*document flowmap*)

Bagan alir dokumen menggambarkan aliran dokumen dan informasi antar area pertanggungjawaban didalam sebuah organisasi. Bagan alir ini menelusuri sebuah dokumen dari asalnya sampai tujuannya. Secara rinci bagan alir ini menunjukan dari mana dokumen berasal, didistribusikannya, tujuan digunakan

dokumen tersebut. Bagan alir ini bermanfaat untuk menganalisis kecukupan prosedur pengawasan dalam sebuah sistem. Bagan alir dokumen disebut juga bagan alir formulir yang menunjukan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusannya.

2.2.4.2 *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 relatif 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. Macam-macam relasi :

a. Relasi satu ke satu (*one to one*)

   Setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, dan berlaku sebaliknya.

b. Relasi satu ke banyak (*one to many*)

   Setiap entitas pada himpunan A berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, dan B berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

c. Relasi banyak ke satu (*many to one*)

   Setiap entitas pada himpunan a berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B, tapi tidak sebaliknya dimana setiap entitas di himpunan A berhubungan paling banyak satu entitas pada himpunan entitas.

d. Relasi banyak ke banyak (*many to many*)

   Setiap entitas pada himpunan A berhubungan paling banyak dengan banyak entitas pada himpunan entitas.

2.2.4.3 Diagram Konteks (*contexts diagram*)

Diagram konteks ini merupakan alat-alat untuk struktur analisis. Pendekatan struktur ini mencoba untuk menggambarkan sistem secara garis besar atau secara keseluruhan. Diagram konteks ialah kasus khusus dari DFD atau bagian dari DFD yang berfungsi memetakan modul lingkungan yang direpresentasikan dengan lingkaran yang mewakili keseluruhan sistem.

Diagram Kontek meliputi beberapa sistem antara lain:

1. Kelompok pemakai
2. Data yang diterima oleh sistem dari lingkaran
3. Data yang dihasilkan oleh sistem
4. Penyimpanan data

2.2.4.4 DFD(*Data Flow Diagram*)

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.

2.2.4.5 Kamus Data (*data directory*)

Menurut JOG[4] mendefinisikan kamus data adalah sebagai berikut :

"Kamus data atau data directory adalah catalog data tentang fakta dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi"

Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Pada tahap perancangan sistem,

kamus data dapat digunakan untuk merancang *input*, *output* (laporan-laporan) dan merancang *database* program.

2.2.5 Teknik Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak adlah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempesentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

2.2.5.1 Dasar Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian menyajikan anomali yang menarik bagi perekayasa perangkat lunak. Pada proses perangkat lunak, perekayasa pertama-tama berusaha membangun perangkat lunak dari konsep abstrak ke implementasi yang dapat dilihat, baru dilakukan pengujian. Perekayasa menciptakan sederetan *test case* yang dimaksudkan untuk "membongkar" perangkat lunak yang sudah dibangun. Pada dasarnya pengujian merupakan salah satu langkah dlam proses rekayasa perangkat lunak yang dianggap sebagai hal yang destruktif daripada konstruktif.

2.2.5.2 Sasaran-sasaran Pengujian

Dalam buku klasiknya mengenai pengujian perangkat lunak, Glen Myers [MYE79] menyatakan sejumlah aturan yang berfungsi sebagai sasaran pengujian:

1. Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan meksud menemukan kesalahan.
2. *Test case* yang baik adalah *test case* yang memiliki probabilitas tinggi untuk menemukan kesalahan yang belum ditemukan sebelumnya.

3. Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

2.2.5.3 Prinsip Pengujian

Sebelum mengaplikasikan metode untuk mendesain *test case* yang efektif, perekayasa harus memahami prinsip dasar yang menuntun pengujian perangkat lunak. Davis [DAV95] mengusulkan serangkaian prinsip-prinsip pengujian diantaranya:

1. Semua pengujian harus dapat ditelusuri sampai kepesyaraan pelanggan.
2. Pengujian harus direncanakan lama sebelum pengujian itu mulai.
3. Prinsip pareto berlaku untuk pengujian perangkat lunak.
4. Pengujian harus mulai dari yang kecil dan yang berkembang kepengujian yanglebih besar.
5. Pengujian yang mendalam tidak mungkin.
6. Untuk menjadi paling efektif pengujian harus dilakukan oleh pihak ketiga yang *independen.*

2.2.5.4 Testabilitas

Testibilitas perangkat lunak adalah seberapa mudah program komputer dapat diuji. Karena pengujian sulitk, maka perlu diketahui apa yang harus dilakukan agar manjadi lebih mudah. *Cheklist* berikut ini memberikan serangkaian karakteristik yag membawa peragkat lunak yang dapat diuji.

1. *Operabilitas,* “semakin baik dia bekerja, semakin efisien dia diuji”.

2. *Observabilitas,* “apa yanganda lihat adalah apa yang anda uji”.
3. *Kontrabilitas,* semakin baik kita dapat mengontrol perangkat lunak semakin banyak pengujian yang diotomatisasi dan dioptimalkan”.
4. *Dekomposabilitas,* “dengan mengontrol ruang lingkup pengujian, kita dapat lebih cepat mengisolasi masalah dan melakukan pengujian kembali secara lebih halus”.
5. Kesederhanaan, “semakin cepat yang diuji, semakin sedikit kita dapat mengujinya”.
6. *Stabilitas,* “semakin sedikit perubahan, semakin gagguan dalam pengujian”.
7. *Verifikasi,* mengacu kepada rangkaian aktivitas yang memastikan bahwa perangkat lunak secara tepatmengimplementasikan suatu fungsi terentu.
8. *Validasi,* mengacu pada rangkaian aktivitas berbeda yang memastikan bahwa prangkat lunak yang dibangun dapat ditelusuri kepersyaratan pelanggan. “Apakah kita membangun produk yang benar”.

2.2.5.5 Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Penguian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.

2. Kesalahan *Interface.*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

2.2.6 Sistem *Client Server*

Sistem *client-server* mempunyai dua komponen utama yaitu komputer *client* dan komputer *server. Server* merupakan komputer induk yang melakukan pemprosesan terbanyak untuk memenuhi permintaan-permintaan dari komputer *client* dan bertindak sebagai *server database* yang menyimpan data. *Client* yaitu suatu komputer atau *workstation* yang melakukan pengiriman permintaan-permintaan data pada *server* kemudian menampilkan data tersebut pada *interface* aplikasi yang dimilikinya. Selain itu *client* juga mempunyai kemampuan untuk mengubah atau menghapus data.

Sistem *client-server* merupakan suatu sistem *client* komputer yang melibatkan proses-proses *client* yang meminta suatu pelayanan data kepada komputer server yang menyediakan layanan tersebut, sehingga client maupun *server* sama-sama melakukan pekerjaan. Dengan adanya kombinasi *client* dan *server* ini maka kumpulan dari modul-modul program tidak dieksekusi dalam memori yang sama namun terbagi dalam komputer *client-server*.

Hal ini menjadikan konfigurasi bagi komputer *client* dan komputer server bisa berbeda seperti kapasitas memori, kecepatan prosesor atau alat masukan dan keluaran yang disesuaikan dengan fungsi kerja dari elemen-elemen tersebut. Bagi

server yang menjalankan tugas pengelolaan suatu *database* digunakan suatu konfigurasi yang khusus menangani tugasnya tersebut dengan sistem operasi yang dikhususkan bagi *server* seperti *windows NT server*, *windows 2000 server*, sedangkan komputer *client* menggunakan konfigurasi yang umum bagi sebuah komputer dekstop yang terhubung ke jaringan dengan sistem operasi seperti *windows 98, windows me, windows xp* dan lain-lain.

2.2.6.1 Cara Kerja *Client-Server*

Sistem *client-server* berjalan seutuhnya pada dua sistem yang berbeda. Biasanya sebuah *server* melayani satu *client* saja. Apabila pemakaiannya mengakses informasi bagian aplikasi, *client* mengeluarkan permintaan yang dikirimkan melalui jaringan kepada *server*. *Server* kemudian menjalankan permintaan dan mengirimkan kembali kepada *client.*

Proses *server* berperan sebagai aplikasi yang mengelola sumber daya nilai bersama (*shared resource*) seperti *database*, printer atau jalur komunikasi menjalankan tugasnya.

Sebagai *back-end*, sistem *client-server* yaitu pusat pemprosesan data, sedangkan proses *client* meliputi program-program untuk mengirimkan permintaan pada *server* serta melakukan pengaksesan pada data seperti mengubah, menghapus atau menambah data.

Karena itu program pada *client* adalah aplikasi *front-end* yang digunakan sebagai antarmuka bagi pemakai untuk berinteraksi dengan *server* selain itu *client*

menangani pemakaian sumber daya lokal seperti *monitor*, *keyboard* dan perangkat lokal lainya.

2.2.7 *Software* Pendukung

Untuk perangkat lunak pendukung cara mengembangkannya melalui dua macam aplikasi, karena komputer *server* dan *client* memerlukan aplikasi yang berbeda. SQL Server digunakan untuk pengelolaan *database server* dan Borland Delphi sebagai aplikasi pemograman untuk mengembangkan aplikasi sistem *client-server* pada komputer *client*. Kedua perangkat lunak ini dinilai merupakan perangkat lunak yang lebih baik dibanding dengan yang lainya sebagai alat yang mengembangkan aplikasi bagi sistem *client-server*.

2.2.7.1 Borland Delphi 7.0

Delphi adalah komplier atau penerjemah bahasa Delphi (awalnya dari bahasa pascal) yang merupakan bahasa tingkat tinggi. Bahasa pemograman di Delphi disebut bahasa *procedural* artinya bahasa atau sintaknya mengikuti urutan tertentu atau prosedur. Ada jenis pemograman non-prosedural seperti pemograman untuk kecerdasan buatan seperti bahasa prolog. Delphi termasuk keluarga visual basic, visual C, artinya perintah-perintah untuk membuat objek dapat dilakukan secara visual. Pemogram hanya memilih objek apa yang ingin dimasukan kedalam *form*, kemudian tingkah laku objek tersebut akan menerima aksi tinggal dibuat programnya. Delphi merupakan bahasa berorientasi objek,

artinya nama objek, *property* dan prosedur dikemas menjadi satu kemasan (*encapsulate*).

Delphi adalah sebuah perangkat lunak untuk membuat aplikasi komputer berbasis windows. Delphi merupakan bahasa pemograman berbasis objek, artinya semua komponen yang ada merupakan objek-objek.ciri-ciri sebuah objek adalah memlki nama, *property* dan prosedur. Delphi disebut juga *visual programming* artinya komponen-komponen yang ada tidak hanya berupa teks tetapi muncul berupa gambar-gambar.

2.2.7.2 Microsoft SQL Server

Pada tahun 1988 *Microsoft* mengeluarkan *SQL Sever* yang dikembangkan bersama Sybase. Awalnya *SQL Server* dirancang untuk dapat berjalan pada *platform* OS/2. Selama awal tahun 1990-an, *Microsoft* mulai mengembangkan versi baru *SQL Server* untuk dapat berjalan pada *platform NT*. Selama tahap perkembangan ini, *Microsoft* memutuskan bahwa *SQL Server* bersifat *tightly coupled* (tingkat interaksinya tinggi) dengan sistem operasi NT.

Pada tahun 1993, *Microsoft* mengeluarkan *Windows NT* 3.1 dan *SQL Server* 4.2 untuk NT. Hal ini menunjukan bahwa filosofi *Microsoft* untuk menggabungkan *high- performance database* dengan *interface* yang mudah digunakan bener-benar terbukti. Ini menyebabkan *Microsoft* dengan segera menjadi *vendor software relational database* yang popular.

Tahun 1994, *Microsoft* dan *Sybase* secara resmi mengakhiri kerjasama mereka. Pada tahun 1995, *Microsoft* mengeluarkan *SQL Server* 6.0. *Release* ini

merupakan penulisan ulang teknologi utama *SQL Server* dengan peningkatan pada kinerjanya, replikasi *built- in*, dan pengiriman administrasi yang terpusat.

Tahun 1996 Microsoft mengeluarkan *SQL Server* 6.5. Versi ini membawa peningkatan dan perbaikan terhadap teknologi yang ada dengan menyediakan fitur-fitur baru. Tahun 1997, *Microsoft* mengeluarkan *SQL Server* 6.5 *Enterprise Edition* . *SQL Server* 7.0 yang merupakan *engine database* yang ditulis ulang secara lengkap dikeluarkan pada tahun 1998.

Tahun 2000, *Microsoft* mengeluarkan *SQL Server* 2000. Versi ini dikembangkan berdasarkan *SQL Server* 7.0 *Framework*. Menurut tim pengembang *SQL Server*, perubahan pada *engine database SQL Server* 2000 ini dirancang dan disiapkan untuk bertahan sampai dengan 10 tahun ke depan.

Guna memenuhi permintaan pasar terhadap solusi manajemen data, *SQL Server* selalau berusaha untuk meningkatkan performanya dengan menghadiri fitur-fitur yang menjadikannya pilihan terbaik sebagai *tools* untuk *system management and tuning* dengan skalabilitas dan rehabilitas yang baik.

SQL terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. *Data Definition Language* (DDL)

   Terdiri atas perintah- perintah SQL untuk membuat suatu obyek seperti *table, index, view*, dan lain- lain dalam suatu *database.* Perintah-perintah dari DML yaitu: *Create table, alter table, drop table, create index, unique index.*

2. *Data Manipulation Language* (DML)

Merupakan kumpulan perintah- perintah SQL untuk menentukan atau memanipulasi isi suatu table.

3. *Data Contol Language* (DCL)

Terdiri atas perintah- perintah untuk menentukan izin akses dari *user* dalam suatu *database.*