BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu jabatan segala sesuatu yang berhubungan dengan *tuorism* atau perpelancongan. Pemerintah Pusat dalam mengantur kepariwisataan di seluruh Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1986 yang berisi tentang pembentukan Dewan Pertimbangan Kepariwisataan Nasional. Lembaga ini mempunyai tugas utama yaitu membantu Presiden dalam menetapkan kebijaksanaan umum di bidang kepariwisataan nasional. Di dalam keputusan ini dicantumkan pula tentang pembentukkan Direktorat Jenderal Pariwisata dalam suatu Struktur Organisasi Departemen Perhubungan.

Pada tahun 1969, pemerintah mengeluarkan Intruksi Presiden No. 9 /1969 yang berisi tentang pembentukan Badan Pariwisata Nasional (BAPARNAS) dalam rangka untuk menjamin pembinaan dan pembangunan yang efektif dan berlanjut dalam pelaksanaan yang diusahakan oleh pihak pemerintah dan swasta. BAPARNAS bertugas untuk membantu Menteri Perhubungan dan Dirjen Pariwisata.

Kemudian berdasarkan Surat Keputusan Menteri Perhubungan No. SK. 71/ 11/ 1969, dibentuklah Dinas Pariwisata di tingkat daerah (Dinas Pariwisata Daerah/ DISPARDA). Kemudian Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Barat membentuk Dinas Pariwisata Tingkat I Jawa Barat, setelah itu dibentuklah Dinas Pariwisata Kotamadya Tingkat II Bandung berdasarkan Peraturan Daerah No. II/ 1969. Pada tahun 1971 sampai dengan 1987 tercatat dengan nama Kantor Pariwisata Daerah (KAPARDA).

Sejak keluarnya Peraturan Daerah No. II/ 1985 tentang pembentukan Dinas Pariwisata Kotamaya Daerah Tingakat II Bandung, maka sejak tahun 1987 KAPARDA diganti menjadi Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingakat II Bandung. Sejalan dengan adanya otonomi daerah Indonesia, seluruh tingkat Pemerintahan di Indonesia baik di pusat, propinsi, maupun kota dan kabupaten mengalami beberapa perubahan. Berdasarkan UU No. 22/ 1999, Dinas Pariwisata daerah Tingkat II Kotamadya mengalami perubahan menjadi Dinas Pariwisata

Kota Bandung dan mendapatkan penambahan kewenangan yang lebih luas terhadap urusan Biro Perjalanan dan Hotel Berbintang.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dalam upaya memenuhi kewenangan yang diberikan berdasarkan UU No. 22/ 1999 struktur organisasi dan tata kerja Dinas Pariwisata Kota Bandung pun mengalami beberapa Perubahan yang diatur dalam Peraturan Daerah No. 5 tanggal 7 maret 2001 mengenai struktur organisasi Dinas Pariwisata Kota Bandung. Kemudian pada tanggal 4 Desember 2007 melalui Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 2007 Dinas Pariwisata Daerah Kota Bandung dirubah lagi menjadi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung sampai sekarang.

2.2 Profil Perusahaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah salah satu Satuan Kerja Perangkat Dinas (SKPD) dari Pemerintah Kota Bandung yang mempunyai tugas pokok melaksanakan urusan pemerintahan di bidang kebudayaan dan pariwisata berdasarkan asas otonomi dan pembantuan. Dinas ini terdiri dari 4 Bidang yaitu Bidang Objek Wisata, Bidang Sarana Wisata, Bidang Pemasaran, Bidang Seni Budaya dan 1 Sekretariat.

Setiap Bidang dibagi kedalam 2 Seksi yaitu untuk Bidang Objek Wisata dibagi menjadi Seksi Pembinaan dan Pengembangan Objek Wisata. Bidang Sarana Wisata dibagi menjadi Seksi Pembinaan dan Pengembangan Sarana Wisata. Bidang Pemasaran dibagi menjadi Seksi Promosi dan Kerjasama Wisata. Bidang Seni Budaya dibagi menjadi Seksi Kesenian dan Kebudayaan. Sedangkan untuk Sekretariat dibagi menjadi Sub Bagian Umum dan Kepegawaian serta Sub Bagian Keuangan dan Program. Ditambah satu Unit Pelaksana Teknis (UPT) Padepokan Seni.

Karyawan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung berjumlah 59 orang Pegawai Negeri Sipil terdiri dari:

1. Golongan IV : 9 orang
2. Golongan III : 33 orang
3. Golongan II : 12 orang
4. Golongan I : 5 orang

Sedangkan berdasarkan jabatan struktural terdiri dari:

1. Kepala Dinas : 1 orang
2. Sekretaris : 1 orang
3. Kepala Bidang : 4 orang
4. Kepala Seksi : 8 orang
5. Kepala Sub Bagian : 2 orang
6. Kepala UPT : 1 orang
7. Kepala Sub Bag TU UPT : 1 orang
8. Pelaksana : 39 orang

Selain itu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung telah memiliki Situs Internet yang dapat di akses oleh masyarakat yaitu www.bandungtourism.com. situs ini berisi informasi mengenai kegiatan-kegiatan Pariwisata di Kota Bandung.

2.3 Visi dan Misi Perusahaan

2.3.1 Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Tahun 2009–2013 adalah:

"MEMANTAPKAN KOTA BANDUNG SEBAGAI KOTA SENI BUDAYA DAN TUJUAN WISATA TAHUN 2013"

Visi di atas mengandung pengertian bahwa Kota Bandung sebagai Kota Seni Budaya (Puseur Budaya) dan Kota Tujuan Wisata saat ini merupakan upaya yang secara intens di lakukan pada periode 2004 – 2008 akan dan perlu dimantapkan keberadaannya pada periode 2009 – 2013. Sehingga Kota Bandung ke depan benar-benar menjadi Kota Seni Budaya dan Tujuan Wisata yang berdaya saing tinggi sejajar dengan kota-kota lain di dalam dan luar negeri yang selama ini telah menunjukkan kiprahnya di bidang Budaya dan Pariwisata.

2.3.2 Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

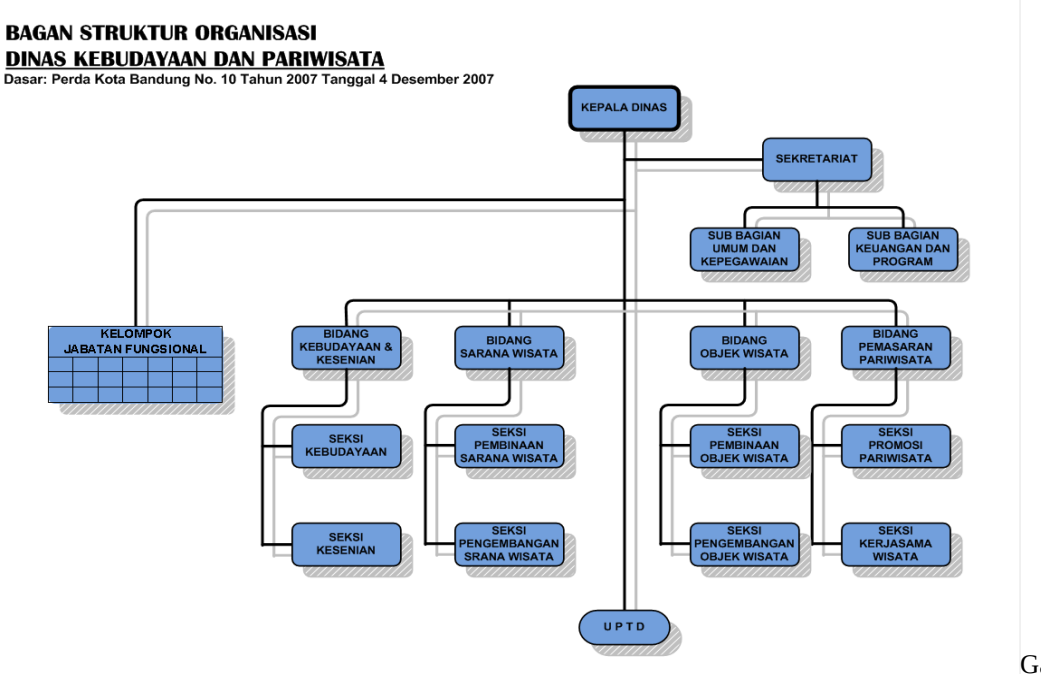
Misi dari Dinas Kebudayaan dan Parwisata Kota Bandung adalah:

1. Mengembangkan Sumber Daya Manusia dan Kelembagaan Kepariwisataan Yang *Profesional*, Berkarakteristik Sunda Dan Berwawasan Global;

2. Meningkatkan pelestarian, pemberdayaan, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan dan kesenian;
3. Mengembangkan industri pariwisata yang *kreatif*, *inovatif* dengan memperhatikan terlaksananya sapta pesona;
4. Meningkatkan destinasi pariwisata kota yang berdaya saing tinggi baik pada tingkat *regional*, nasional maupun *internasional*;
5. Meningkatkan pemasaran melalui kemitraan dan kerjasama budaya dan pariwisata dengan pemangku kepentingan dan/atau Kab/kota/negara lain.

2.4 Struktur Organisasi

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 13 Tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah, Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah sebagai berikut: Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata



2.5 Kegiatan Perusahaan

Berdasarkan Perda 13 Tahun 2007, Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah melaksanakan sebagian urusan Daerah di bidang Kebudayaan dan Pariwisata. Sedangkan Rincian Tugas Pokok dan Fungsinya ditentukan

dengan Peraturan Walikota Bandung Nomor: 475 Tahun 2008. Pada dasarnya kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata adalah melakukan pembinaan dan pengembangan bidang-bidang kebudayaan dan kepariwisataan.

Sekretariat melaksanaan pelayanan administratif kesekretariatan Dinas yang meliputi administrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas, pengkoordinasian penyelenggaraan tugas-tugas Bidang serta melakukan pembinaan, monitoring, evaluasi, pelaporan dan pengendalian kegiatan kesekretariatan Dinas.

Bidang Objek Wisata melaksanakan pembinaan objek wisata yang sudah ada seperti musieum, kebun binatang, tempat hiburan, sedangkan pengembangan objek wisata mencari alternatif yang bisa dijadikan objek wisata baru seperti wisata belanja, wisata kuliner dan wisata air Cikapundung.

Bidang Sarana Wisata melaksanakan pembinaan sarana wisata yang sudah ada seperti hotel-hotel dan restouran-restouran, sedangkan pengembangan sarana wisata antara lain dengan merekomendasikan pendirian hotel-hotel dan restouran-restouran baru serta memantau mobilitas masyarakat pengguna sarana wisata.

Bidang Pemasaran melaksanakan promosi dengan mengadakan pameran-pameran, merekomendasikan acara-acara untuk menarik wisatawan, sedangkan kerjasama wisata dilakukan dengan menggaet pihak-pihak swasta seperti agen perjalanan wisata untuk bekerjasama mempromosikan Kota Bandung.

Bidang Seni Budaya melaksanakan pengembangan dan pembinaan kesenian dan kebudayaan yang ada di Kota Bandung terutama kesenian dan kebudayaan tradisional dengan memfasilitasi kelompok-kelompok masyarakat yang berkecimpung di bidang seni budaya.

Unit PelaksanaTeknis Padepokan adalah salah satu gedung yang dimiliki oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang dapat digunakan untuk berbagai macam acara baik acara pementasan kesenian atau acara seremonial.

2.6 Pengertian Surat

Surat adalah sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain. Fungsinya mencakup lima hal: sarana pemberitahuan, permintaan,

buah pikiran, dan gagasan, alat bukti tertulis, alat pengingat, bukti historis, dan pedoman kerja. Surat secara umum digolongkan menjadi tiga yaitu surat pribadi, surat dinas, dan surat niaga apabila ditinjau dari segi bentuk, isi, dan bahasanya. Sedangkan apabila digolongkan berdasarkan berdasarkan pemakaiannya dapat dibagi menjadi tiga yaitu surat pribadi, surat resmi, dan surat dinas.

Surat pribadi adalah surat yang digunakan untuk kepentingan pribadi. Surat dapat berupa korespondensi antara sesama teman atau keluarga. Ciri-ciri surat pribadi yaitu:

1. Tidak menggunakan kop surat
2. Tidak ada nomor surat
3. Salam pembuka dan penutup bervariasi
4. Penggunaan bahasa bebas, sesuai keinginan penulis
5. Format surat bebas

Surat resmi adalah surat yang digunakan untuk kepentingan resmi, baik perseorangan, instansi, maupun organisasi; misalnya undangan, surat edaran, dan surat pemberitahuan. Ciri-ciri surat resmi:

1. Menggunakan kop surat apabila dikeluarkan organisasi
2. Ada nomor surat, lampiran, dan perihal
3. Menggunakan salam pembuka dan penutup yang lazim
4. Penggunaan ragam bahasa resmi
5. Menyertakan cap atau stempel dari lembaga resmi
6. Ada aturan format baku

Surat dinas digunakan untuk kepentingan pekerjaan formal seperti instansi dinas dan tugas kantor. Surat ini penting dalam pengelolaan administrasi dalam suatu instansi. Fungsi dari surat dinas yaitu sebagai dokumen bukti tertulis, alat pengingat berkaitan fungsinya dengan arsip, bukti sejarah atas perkembangan instansi, dan pedoman kerja dalam bentuk surat keputusan dan surat instruksi.

Ciri-ciri surat dinas:

1. Menggunakan kop surat dan instansi atau lembaga yang bersangkutan
2. Menggunakan nomor surat, lampiran, dan perihal
3. Menggunakan salam pembuka dan penutup yang baku
4. Menggunakan bahasa baku atau ragam resmi

5. Menggunakan cap atau stempel instansi atau kantor pembuat surat
6. Format surat tertentu

2.7 Pengertian Arsip

Pengertian arsip menurut Agus Sugiarto dan Teguh Wahyono dalam berjudul Manajemen Kearsipan Modern adalah sebagai berikut:

Istilah arsip berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata arche, kemudian berubah menjadi archea dan selanjutnya mengalami perubahan archeon diartikan sebagai dokumen atau catatan mengenai permasalahan (Agus Sugiarto dan Teguh Wahyono, 2005:3)

2.8 Pengertian Sistem

Berikut ini adalah pengertian Sistem yang dikemukakan oleh Jogiyanto, **"***Sistem adalah jaringan daripada elemen-elemen yang saling berhubungan. (Jogiyanto, 2006:4)***"**

2.9 Tujuan Sistem

Tujuan sistem menurut Jogiyanto, *"Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. (Jogiyanto, 2006:4)"*

2.10 Pengertian Informasi

Adapun pengertian yang dikemukakan oleh menurut Jogiyanto, *"Informasi adalah hasil dari kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kejadian. (Jogiyanto, 2006:2)"*

2.11 Pengertian Data

Pengertian data menurut Jogiyanto, *"Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan. (Jogiyanto, 2006:1)"*

Sedangkan bentuk-bentuk data menurut Jogiyanto, *"Data dapat berupa angka-angka, huruf-huruf atau symbol-simbol khusus atau gabungan darinya. (Jogiyanto, 2006:1)"*

2.12 Komputer

Setelah membahas mengenai sistem informasi, penulis akan menjelaskan mengenai komputer yang bertujuan untuk memperjelas bahasan mengenai komputer.

2.13 Pengertian Komputer

Definisi komputer menurut Donald H. Sanders dalam bukunya yang berjudul Computer Today:

"Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data input, memprosesnya, dan menghasilkan output dibawah pengawasan langkah-langkah instruksi-instruksi program yang tersimpan di memori (stored program). (Donald H. Sanders, 2005:1)"

2.14 Sistem Komputer

Berikut ini adalah elemen-elemen dasar dari sistem komputer yang dikemukakan oleh Edhy Sutanta:

1. Hardware

   Komponen utama Hardware adalah sebagai berikut:

   a. Unit masukan, adalah perangkat keras komputer yang berfungsi sebagai alat untuk memasukan data atau perintah ke dalam komputer. Contoh: keyboard, mouse, scanner, disk drive, dan lain-lain.

   b. Unit pusat pengolah/CPU, merupakan otak sistem komputer. CPU merupakan tempat untuk mengolah instruksi program yang pada computer ukuran micro disebut micro processor. Micro processor berbentuk sebuah chip yang tersusun mulai dari ribuan hingga jutaan Integrated Circuit/IC.

   c. Unit keluaran, adalah perangkat keras computer yang berfungsi untuk menampilkan/mencetak keluaran sebagai hasil pengolahan data. Alat keluaran terdiri dari hard copy device, softcopy device, drive device. Contoh: printer, plotter, monitor, speaker, dan lain-lain.

   d. Media Penyimpanan (memory), digunakan untuk menyimpan data, informasi,

dan program pengolah. Memory dibedakan menjadi dua, yaitu memori internal dan memori eksternal. Memory internal berupa RAM (Random Access Memory) yang berfungsi menyimpan program yang diolah untuk sementara waktu dan ROM (Read Only Memory) yaitu memori yang hanya bias dibaca dan berguna sebagai penyedia informasi pada saat computer pertama kali dinyalakan. Sedangkan memori eksternal/sekunder merupakan memori yang terpisah dengan bagian unit pengolah data.

2. Software

Perangkat lunak terdiri atas 3 kelompok, yakni sebagai berikut:

a. Sistem Operasi/Operating System/OS, adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengendalikan resources selama proses berlangsung. Fungsi system operasi adalah mengalokasikan memori dan pekerjaan, dan penjadwalan pekerjaan. Contoh: DOS, UNIX, Windows, dan lain-lain.
b. Bahasa Pemrograman/Programming Language, merupakan perangkat lunak yang digunakan sebagai alat untuk pengembangan program aplikasi. Level/generasi bahasa pemrograman computer dikenal dengan 4GL, yaitu:
    1. Bahasa mesin (Machine language),
    2. Bahasa rakitan (assembly language),
    3. Bahasa pemrograman tingkat tinggi (programming language), dan
    4. Aplikasi (application)
c. Bahasa query (query language), merupakan perangkat lunak bahasa tingkat sangat tinggi yang dapat digunakan untuk menampilakan informasi-informasi yang diinginkan hanya dengan menuliskan sedikit perintah saja. Contoh: bahasa query yang telah tersedia adalah SQL (Structured Query Language) yang dimiliki oleh sebagian besar paket perangkat lunak pengelolaan basis data.
d. Aplikasi/Application, merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk digunakan pada aplikasi tertentu. Contoh: program aplikasi adalah GL, MYOB, Payroll, dan lain-lain. (Edhy Sutanta, 2005:20)”

2.15 Pengertian Perangkat Komputer

2.15.1 Pengertian Perangkat Keras (Hardware)

Berikut ini adalah pengertian Perangkat Keras menurut Edhy Sutanta, *"Perangkat Keras adalah peralatan dalam sistem komputer yang secara fisik dapat dilihat/dijamah. (Edhy Sutanta, 2005:18)"*

2.15.2 Pengertian Perangkat Lunak (Software)

Sedangkan definisi dari perangkat lunak menurut Edhy Sutanta, *"Perangkat lunak komputer merupakan serangkaian instruksi dengan aturan tertentu yang mengatur operasi perangat keras. (Edhy Sutanta, 2005:20)"*

2.15.3 Pengertian Brainware

Adapun pengertian brainware yang dikemukakan oleh Edhy Sutanta, adalah sebagai berikut:

"Brainware merupakan personal-personal yang terlibat dalam sistem komputer, yaitu meliputi operator, programmer, sistem analist, manager system informasi, manager pada tingkat operasional, manager pada tingkat managerial, manager pada tingkat strategis, teknisi, administrator basis data (Data Base Administrator/ DBA), serta personal lain yang terlihat. (Edhy Sutanta, 2005:22)"

2.16 Pengertian Basis Data (DataBase)

Di bawah ini adalah pengertian Basis Data (DataBase) yang dikemukakan oleh Jogiyanto:

"Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. (Jogiyanto, 2006:711)"

2.17 Metodologi Yang Digunakan

2.17.1 Pengertian Metodologi

Berikut ini adalah pengertian prosedur yang diambil dari Wikipedia:

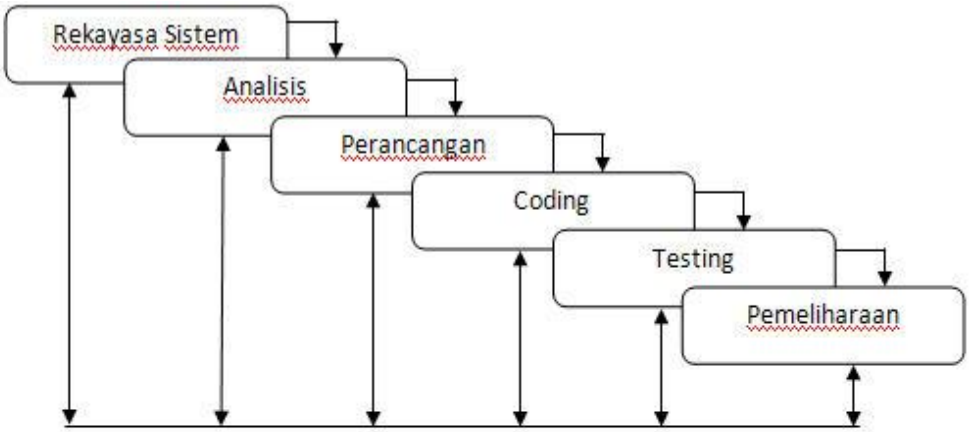
“Prosedur adalah serangkaian aksi yang spesifik, tindakan atau operasi yang harus dijalankan atau dieksekusi dengan cara yang sama agar selalu memperoleh hasil yang sama dari keadaan yang sama (contohnya prosedur kesehatan dan keselamatan kerja).”

Adapun pengertian Metodologi yang diambil dari Wikipedia adalah sebagai berikut:
“Metodologi berasal dari bahasa Yunani “metodos”, kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu “metha” yang berarti melalui atau melewati dan “hodos” yang berarti jalan atau cara. Metode berarti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.”

Yang didalamnya mencangkup :

1. Langkah demi langkah tugas dari masing-masing tahapan.
2. Aturan yang harus dijalankan oleh individu dan kelompok dalam melaksanakan setiap tugas.
3. Standar kualitas dan pelaksanaan dari masing-masing tugas
4. Teknik-teknik pengembangan yang digunakan untuk masing-masing tugas ini berkaitan dengan teknologi yang digunakan oleh pengembang.

Metodologi yang digunakan adalah Model Proses Perangkat Lunak Classic Life Cycle. Model ini juga biasa disebut waterfall model ataupun juga seksensial linier, sekuensial linier mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan perangkat lunak yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan, seperti gambar dibawah ini:



Pembentukan Kebutuhan	Inisialisasi Pendefisian Masalah	Rancangan Dari hasil Analisis, yang dimengerti PL	Pembuatan Source Code (Program)	Pengujian Program	-Corrective -Adaptive -Preventive -Enhancement

Gambar 2.1 Model Waterfall

Model *waterfall* (air terjun) adalah suatu proses pembuatan aplikasi secara terstruktur dan berurutan dimulai dari penentuan masalah, analisa kebutuhan, perancangan, implementasi, integrasi, uji coba sistem, penempatan aplikasi database dan pemeliharaan. Pembuatan aplikasi dengan metode ini sangat cocok dilakukan pada aplikasi berskala besar karena menyangkut manajemen dan sistem yang rumit. Untuk memperjelas masing-masing tahap maka diberikan uraian singkat sebagai berikut:

1. Penentuan Masalah

   Pada tahap ini dilakukan antara pihak pengembangan dan klien mengenai apa tujuan pembuatan aplikasi bagi klien dan apa saja keuntungan yang diperoleh klien dari pembuatan aplikasi tersebut.

2. Analisa Kebutuhan

   Pada tahap ini dilakukakan analisa kebutuhan dan membuat spesifikasi lengkap tentang ini, penggunaan multimedia dan kebutuhan-kebutuhan lainnya. Tahap ini harus menerangkan sejelas-jelasnya terhadap aplikasi yang akan dibangun karena tahap ini adalah tahap penentuan untuk keberhasilan tahap-tahap selanjutnya.

3. Perancangan

Pada tahap ini dilakukan proses desain tampilan untuk menentukan rancangan aplikasi sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan dan menentukan rancangan database yang dibutuhkan dalam pembuatan fasilitas-fasilitas yang ada pada aplikasi.

4. Implementasi

   Pada tahap ini dilakukan proses implementasi terhadap seluruh aplikasi sesuai dengan fungsinya. Membuat tampilan visual dengan menggunakan tool-tool bantuan dalam mengolah layout dan gambar-gambar yang ditampilkan, menempatkan animasi, suara dan kebutuhan multimedia lain, melakukan *coding* sesuai bagian tugasnya fungsinya. Pada tahap ini juga terdapat proses uji coba pada masing-masing unit sehingga dapat diketahui bagian (unit) mana yang masih harus diperbaiki sebelum malangkah ke tahap selanjutnya. Hal ini sangat penting artinya bagi kemudahan dalam melakukan koreksi atau perbaikan pada sebuah unit sehingga kinerja pengembangan aplikasi lebih efektif dan efisien.

5. Integrasi

   Pada tahap ini dilakukan penggabungan dari semua komponen aplikasi sehingga menjadi aplikasi yang solid dan sesuai dengan spesifikasi yang ada.

6. Uji coba sistem

   Pada tahap ini dilakuakn proses uji coba terhadap sistem yang dibangun termasuk didalamnya sistem navigasi, fasilitas aplikasi seperti agenda surat, peminjaman, pengembalian, login pengguna dan fasilitas lainnya diuji kinerjanya sehingga dapat diketahui bagian-bagian mana yang masih belum berfungsi dengan baik. Tahap ini merupakan tahap yang penting karena apabila sebuah aplikasi akan digunakan, aplikasi tersebut harus tidak mengandung kesalahan dan hal ini sangat berkaitan dengan kredibilitas klien yang memesan aplikasi tersebut.

7. Penempatan dan Pemeliharaan aplikasi

   Pada tahap ini aplikasi siap untuk digunakan. Pada proses ini selain package yang baik juga perlu diperhitungkan pemeliharaan aplikasi tersebut. Misalnya, isinya yang perlu diganti atau diperbaharui yang pada dasarnya ini merupakan bagian yang menjadi tugas administrator, selanjutnya dapat dilakukan pemantauan secara berkala oleh klien dan pihak pengembang terhadap kinerja aplikasi. Jika suatu saat ditemukan kelemahan pada

aplikasi maka dapat dilakukan kembali perbaikan aplikasi, misalnya mengganti tampilan visual agar pengguna tidak menajdi bosan dengan aplikasi tersebut.

2.18 Tools Perancangan Perangkat Lunak

Membahas tentang tools pemodelan yang digunakan dalam perancangan perangkat lunak terdiri atas *Context Diagram, Data Flow Diagram (DFD),* dan kamus data.

2.18.1 Context Diagram

Menurut Janner dalam bukunya Perancangan Basis Data mendefinisikan bahwa context diagram adalah:

"Merupakan gambaran secara keseluruhan dari suatu sistem, yang bertujuan memberikan pandangan secara umum tentang sistem serta memperlihatkan sebuah proses yang berinteraksi dengan lingkungannya". (Janner, 2008:193).

2.18.2 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk-bentuk simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan. DFD biasanya digunakan untuk membuat sebuah model sistem informasi dalam bentuk jaringan proses yang saling berhubungan satu sama lainnya oleh aliran data. Keuntungan menggunakan DFD adalah supaya lebih memudahkan pemakai (user) yang kurang menguasai dalam bidang komputer untuk lebih megerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses Data Flow Diagram (DFD) merupakan sekumpulan program dapat juga merupakan transformasi data secara manual.

2.18.3 Kamus Data

Pengertian kamus data yang diambil dari Wikipedia adalah *"Kamus data (data dictionary) adalah suatu penjelasan tertulis tentang suatu data yang berada di dalam database"*

Dengan kamus data sistem analis dapat mengidentifikasikan ngalir dari sistem dengan lengkap. Tujuannya untuk memberikan informasi mengenai definisi, struktur dan

pemakai dari masing-masing elemen hasil dari kamus data ini nantinya akan digunakan untuk perancangan ER-Diagram. Kamus data mendefinisikan elemen data dengan fungsi sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran.
2. Mendeskripsikan komposisi penyimpanan data.
3. Menspesifikasikan nilai dan satuan yang relevan sebagai penyimpanan data dan aliran data.
4. Mendeskripsikan hubungan detail antara penyimpanan.

Formulir kamus data terbagi atas :

1. Entry kamus data (Data Flow Dictionary entry) yang menjelaskan tiap arus data dalam DFD.
2. Entry kamus penyimpanan data yang menjelaskan tiap penyimpanan data unik dalam DFD.
3. Entry kamus struktur data, formulir yang diisi untuk setiap struktur yang terdaftar dalam formulir penyimpanan data dan arus data.
4. Entry kamus elemen data, yang digunakan untuk tiap elemen data yang termasuk dalam semua struktur, yaitu struktur yang ada dalam arus data maupun dalam penyimpanan data.

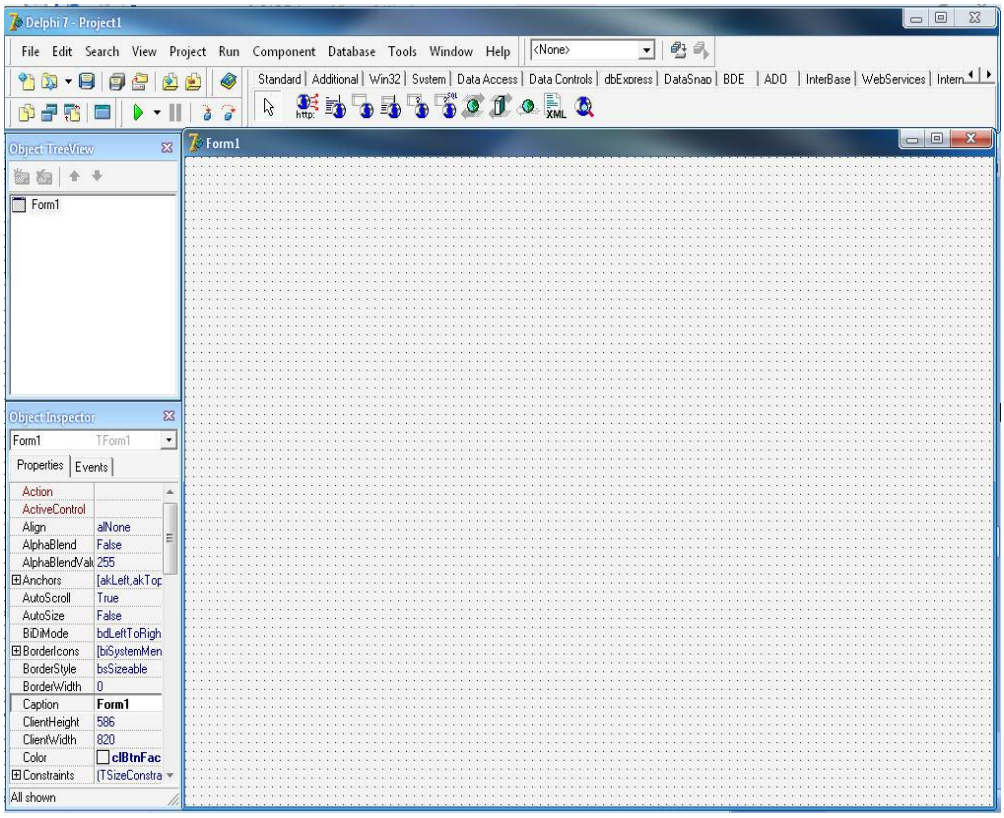
2.19 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan

Bahasa pemrograman menurut Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto adalah sebagai berikut:

"Bahasa pemrograman yang digunakan Delphi adalah suatu *variant* dari bahasa pascal, yang oleh Delphi disebut sebagai *Object* Paskal karena *variant* ini mengimplementasi *Object Oriented Programming* (OOP), karena masih ada *variant* lain bahasa Pascal yang juga mengimplementasi OOP, sehingga sehingga menamakannya dengan Delphi Pascal atau Delphi *Object* Pascal, atau Object Pascal adalah menunjuk ke benda yang sama, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan Delphi. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2008:29)"

2.19.1 Menu dan Toolbar

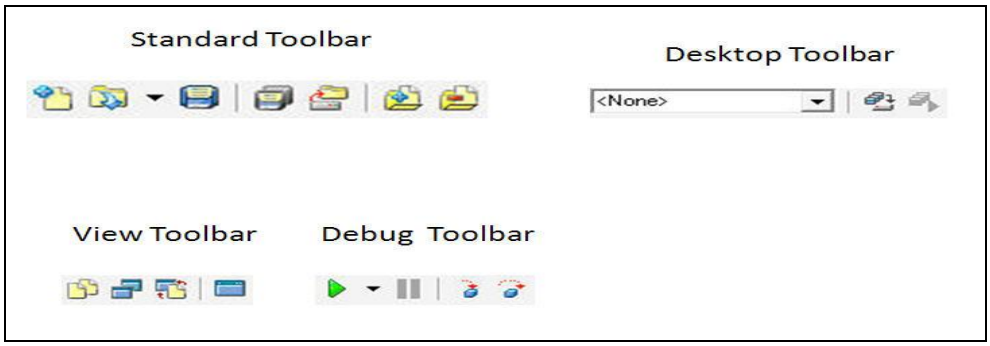
"Pada saat pertama kali dipanggil, akan muncul beberapa tools utama dalam Delphi IDE, yaitu *Menu, Toolbar, Component Palette, Object Inspector, Object TreeView, Code Editor, Project Manager, dan beberapa tools lain. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2005:3)"*



Gambar 2.2 Tampilan Delphi IDE

"Windows utama Delphi terdiri tas menu, toolbar dan Component Palette. Menu yang ada dalam Delphi berisi sejumlah besar perintah yang sebagian diantaranya memiliki shortcut key yang dapat digunakan umtuk akses cepat menggunakan keyboard. Item-item yang ada dalam menu tersebut secara bertahap akan dibahas sesuai konteksnya. Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto mengemukakan bahwa:

'Toolbar yang ada dalam Delphi berupa sekumpulan tombol untuk fungsi-fungsi yang sering digunakan. "*Toolbar tersebut dikelompokan dalam beberapa kelompok, yaitu Standard Toolbar, View Toolbar, Desktop Toolbar, Debug Toolbar, serta Internet Toolbar. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2005:4)"*

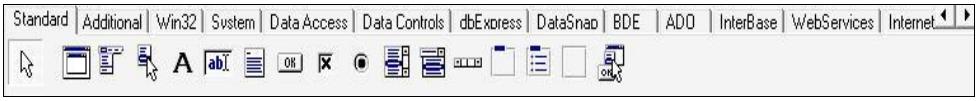


Gambar 2.3 Toolbar Delphi 7

2.19.2 Component Palette, Form Designer, Object Inspector, dan Object TreeView

Component Palette menurut Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto adalah:

"*Component Palette* berisi komponen-komponen Delphi (Visual/NonVisual VCL dan CLX) yang dapat digunakan untuk menyusun tampilan program dalam form. Komponen yang ada dalam component palette disusun dan dikelompokan dalam beberapa page sesuai fungsinya. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2005:5)"



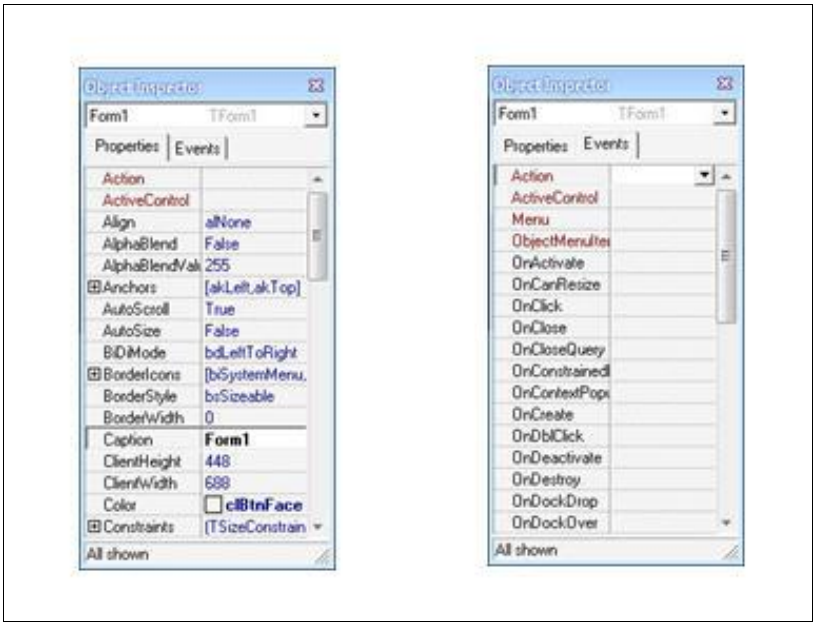
Gambar 2.4 Component Palette Delphi 7

Sedangkan Form Designer menurut Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto adalah *"Form Designer adalah form tempat kita mengatur komponen sesuai kebutuhan tampilan program yang kita buat. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2005:6)"*

Berikut ini adalah fungsi Object Inspector yang dikemukakan oleh Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto adalh sebagai berkut:

"Object Inspector digunakan untuk mengubah nilai property dari objek terseleksi yang ada dalam Form Designer. Object Inspector terdiri atas dua page, yaitu Properties dan

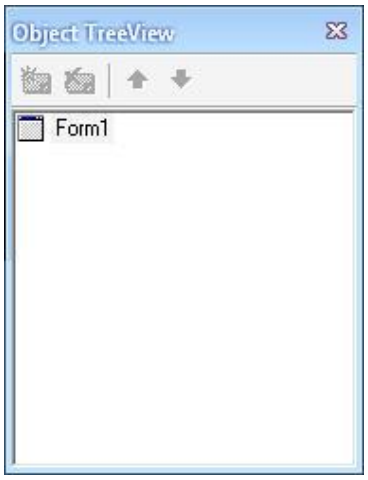
Event. Setiap jenis komponen akan memiliki property dan event yang berbeda dengan jenis komponen lainnya. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2005:7)"



Gambar 2.5 Object Inspector Delphi 7

Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto menyatakan bahwa:

"*Object TreeView* menampilkan hubungan *parent-child* antar komponen dalam bentuk hirarki. *Obect TreeView*, *Form Designer* dan *Object Inspector* saling tersinkronisasi, sehingga bila fokus kita ubah dalam *Form Designer* maka fokus dalam *Object TreeView* dan juga *Object Inspector* akan berubah. (Kusnassriyanto Saiful Bahri Wawan Sjahriyanto, 2005:8)"



Gambar 2.6 Object TreeView Delphi 7