BAB 2

TINJUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

Pada tahap ini, akan dilakukan peninjaun terhadap SMK Angkasa Kota Tasikmalaya. Diantaranya sejarah singkat sekolah, visi misi sekolah, serta struktur organisasi sekolah.

2.1.1 Sejarah Singkat dan Perkembangan Sekolah SMK Angkasa

SMK Angkasa Tasikmalaya adalah salah satu sekolah swasta di Kota Tasikmalaya yang berdiri pada tanggal 12 Desember 1988 yang berada di bawah naungan Yayasan Ardhya Garini Cabang Lanud Wiriadinata. SMK Angkasa pada saat ini sangat berkembang dengan upaya meningkatkan kualitas dan menghasilkan lulusan yang cerdas dan kompetitif.

1. Pada tahun 1988 di beri nama “Sekolah Teknologi Menengah (STM) Angkasa Tasikmalaya” dengan Kepala Sekolah H. Koenrad.
2. Pada tahun 1997 sampai dengan tahun 2000, “Kepala Sekolah STM Angkasa Tasikmalaya dialihkan kepada Suprijatna.”
3. Pada tahun 2000 sampai dengan tahun 2003 Kepala Sekolah SToM Angkasa Tasikmalaya dialihkan kepada Idan Budi Ramadhan dan bertepatan dengan dirubahnya nama STM menjadi SMK Angkasa Tasikmalaya

4. Pada tahun 2004 perubahan nama program keahlian dari Elektronika Komunikasi menjadi Elektronika Audio Video dan bertambahnya satu jurusan yaitu Teknik Mekanik Otomotif.
5. Pada tahun 2004 sampai dengan sekarang Kepala Sekolah dialihkan kepada
6. Rusyandi, S.Pd., MM.
7. Pada tahun 2007 SMK Angkasa Tasikmalaya mendirikan satu jurusan lagi yaitu Teknik Informatika.

2.1.2 Visi Dan Misi

2.1.2.1 Visi

Menjadi lembaga Diklat berstandar Internasional dengan menciptakan tenaga tingkat menengah yang propesional serta beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

2.1.2.2 Misi

1. Bekerjasama dengan dunia usaha, dunia industri dan lembaga pendidikan untuk mewujudkan sinkronisasi materi yang diajarkan serta dapat diterapkan secara tepat guna.
2. Menyiapkan tenaga tingkat menengah yang unggul dan mampu bersaing di era global melalui penyelenggaraan diklat yang berkualitas di dukung oleh sumberdaya yang handal dikelola dengan sistem manajemen mutu berstandar Nasional dan Internasional.

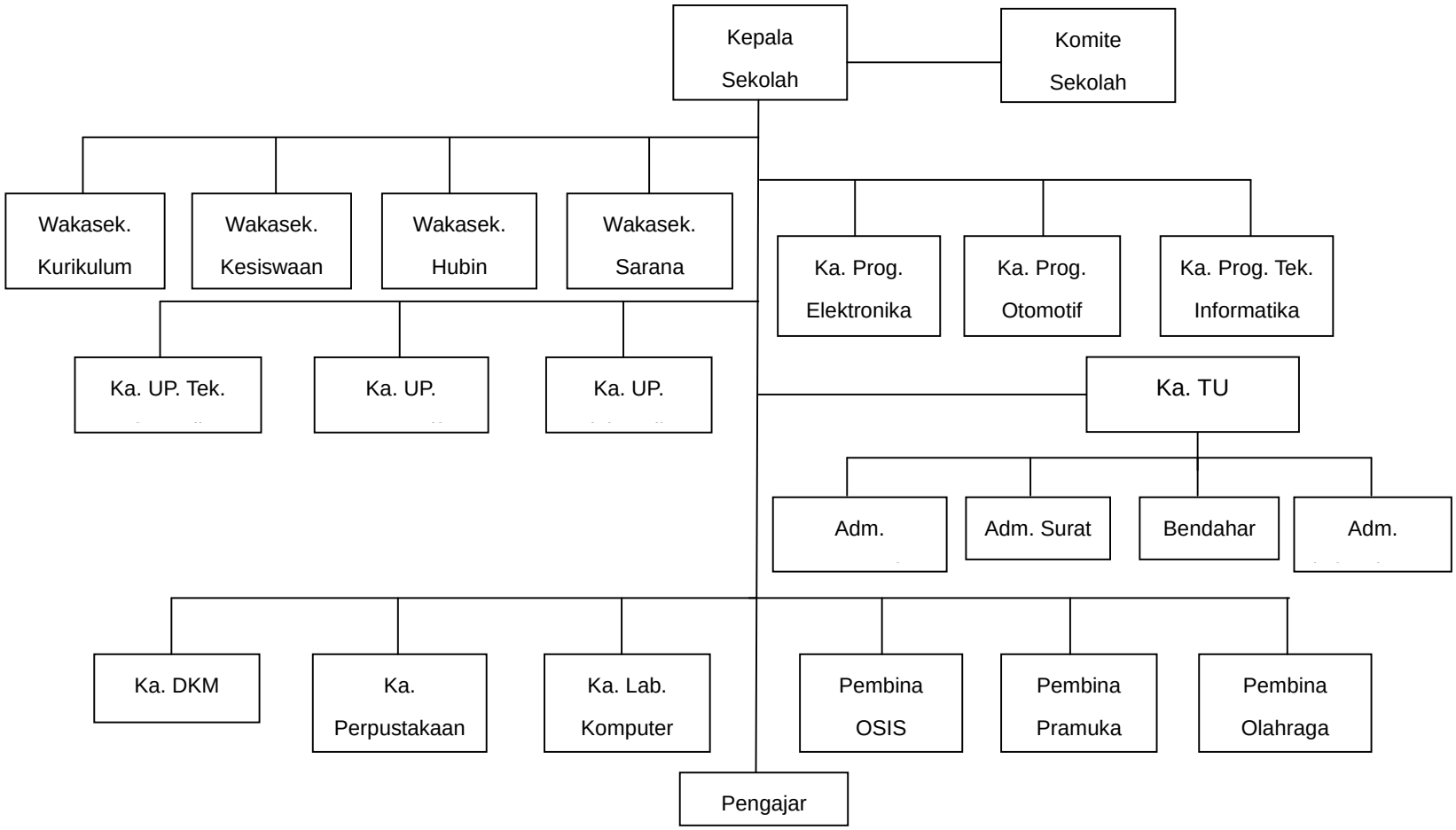
2.1.3 Struktur Organisasi

Untuk mewujudkan visi dan misi suatu instansi atau organisasi, diperlukan pengorganisasian yang terstruktur dengan baik sehingga proses kegiatan dapat

dilaksanakan dengan tepat sesuai tugas dan jabatan masing-masing. Oleh karena itu organisasi merupakan hal yang sangat penting, baik organisasi publik ataupun organisasi swasta.

Pengorganisasian yang diterapkan di SMK Angkasa Tasikmalaya adalah organisasi yang terstruktur dengan tujuan untuk mengendalikan organisasi dan membedakan bagian-bagiannya guna mencapai koefisien dan efektivitas kegiatan belajar mengajar sehingga aktivitas organisasi berjalan sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Adapun struktur organisasi di SMK Angkasa Tasikmalaya ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kesatuan nyata (*fact and entity*) adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi. Untuk pengambilan keputusan bagi manajemen, maka faktor-faktor tersebut harus diolah lebih lanjut untuk menjadi suatu informasiPengertian Konsep Basis Data [1].

Sedangkan informasi adalah suatu bentuk penyajian data yang melalui mekanisme pemrosesan, yang berguna bagi pihak tertentu, misalnya manajer. Bagi pihak manajemen, informasi merupakan bahan untuk pengambilan keputusan [2].

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa:

1. Data adalah deskripsi dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi (*the description of things and events that we face*).
2. Data adalah kenyataan yang menggambarkan kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu.
3. Data adalah komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.
4. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya.
5. Informasi adalah hasil akhir dari proses pengolahan data.

Agar informasi dihasilkan lebih berharga, maka informasi harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Informasi harus akurat, sehingga mendukung pihak manajemen dalam mengambil keputusan.

2. Informasi harus relevan, benar-benar terasa manfaatnya bagi yang membutuhkan.
3. Informasi harus tepat waktu, sehingga tidak ada keterlambatan pada saat dibutuhkan[3].

2.2.2 Sistem informasi

Pengertian Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia dan komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi) guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.
3. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
4. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[4].

2.2.3 Alat Pemodelan

2.2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

Diagram Alir Data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan Diagram Alir Data adalah untuk memudahkan pemakai atau *user* yang kurang

menguasai bidang komputer untuk mengerti sistem yang akan dikerjakan [6].

2.2.3.2 Entity Relationship Diagram (E-R Diagram)

ERD adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data. Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-R diagram, adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data dan menghapus data[7].

2.2.4 Teknologi Web

World Wide Web secara luas lebih dikenal dengan istilah Web. Web pertama kali diperkenalkan pada tahun 1992. Hal ini sebagai hasil usaha pengembangan yang dilakukan CERN di Swiss. Internet dan web adalah dua hal yang berbeda. Internet lebih merupakan perangkat keras, sedangkan web adalah perangkat lunak. Selain itu, protokol yang dipakai oleh keduanya juga berbeda. Internet menggunakan TCP/IP sebagai protokol operasionalnya, sedangkan web menggunakan HTTP (Hyper Text Transfer Protocol).

Web disusun dari halaman-halaman yang menggunakan teknologi web dan saling berkaitan satu sama lain. Suatu standar teknologi web saat ini sudah tersusun, meskipun penerapannya belum didukung oleh seluruh pengembang web. Standar ini disusun oleh suatu badan yaitu World Wide Web Consortium (W3C). Standar ini dibutuhkan karena semakin banyaknya variasi dalam teknologi web sehingga terkadang satu sama lain tidak kompatibel[5].

2.2.5 Software Pendukung

2.2.5.1 Wampserver

Wampserver Wamp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server. Kegunaan wamp server ini untuk membuat jaringan local sendiri dalam artian kita dapat membuat website secara offline untuk masa coba-coba di komputer sendiri. Jadi fungsi dari wamp server itu sendiri merupakan server website kita untuk cara memakainya. Mengapa harus menjadi server ? Karena dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk pengaksesan web, untuk itu komputer kita harus menjadi server.

Biasanya para perancang web atau web master jika akan merencanakan (planing), kemudian membangun (buliding) dilakukan di komputer local atau bisa juga di jaringan local, tidak langsung di host --> internet. Oleh karena itu perlu di komputer kita di jadikan server sehingga kita seolah olah sedang meng update di hostnya (tempat penyimpanan file2 yang diperlukan website) ---> internet.

Dengan di tempatkannya file file pendukung website di komputer kita kita tidak perlu buka masuk internet .. sehingga hal ini mengurangi presentasi waktu dan biaya, yang kalo di lakukan langsung di jaringan internet akan memakan waktu yang lama juga untuk uploadnya (edit file file websitenya seperti html, php atau asp).

2.2.5.2 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver merupakan web editor untuk membuat dan mendesain website dengan mudah dan cepat. Kemampuannya dalam membuat website tanpa menuliskan tag-tag HTML satu persatu, menjadikan program ini merupakan salahsatu web editor favorit banyak pengguna web.

Pada Jaman Dahulu Kala Hiduplah seorang Programmer yg bernama Mr.MX

dia adalah Programmer bhs C++ yg Pintar dan akhirnya dia disuruh oleh Raja di Negerinya untuk membuatkan SOftware agar bisa mempromosikan Kerajaan ke Kerajaan lainnya.

Akhirnya Programmer itu terus menerus memecahkan masalahnya. Akhirnya terciptalah Macromedia Dreamweaver. Untuk Mengenang jasa jasanya Sang RAja Mengubah nama Softwarenya Menjadi Macromedia Dreamweaver.[1].