BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu “sistema”. Ditinjau dari sudut katanya sistem berarti sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode, prosedur, teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan.

> “Aji Supriyanto (2005:238) menyatakan bahwa sistem merupakan sekumpulan komponen atau subsistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu”

> “Tata Sutabri (2005:8) mengartikan sistem sebagai sekelompok unsur yang erat hubungannya antara satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu”

Jadi dari pengertian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari bagian-bagian, unsur-unsur atau komponen yang saling berhubungan satu sama lain secara teratur untuk mencapai suatu tujuan.

Pengertian sistem yang menekankan pada prosedur didefinisikan oleh *L. ACKOF* Sistem adalah setiap kesatuan secara konseptual atau fisik yang terdiri dari bagian-bagian dalam keadaan saling tergantung satu sama lainnya.

Syarat-syarat sistem :

1. Sistem harus dibentuk untuk menyelesaikan masalah.
2. Elemen sistem harus mempunyai rencana yang ditetapkan.
3. Adanya hubungan diantara elemen sistem.
4. Unsur dasar dari proses (arus informasi, energi dan material) lebih penting dari pada elemen sistem.
5. Tujuan organisasi lebih penting dari pada tujuan elemen.

Sedangkan pengertian prosedur adalah :

“ Suatu urutan-urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (*what*) yang harus dikerjakan, siapa (*who*) yang mengerjakan, kapan (*when*) dikerjakan, dan bagaimana (*how*) mengerjakannya ” (3,1).

2.1.1 Elemen Sistem

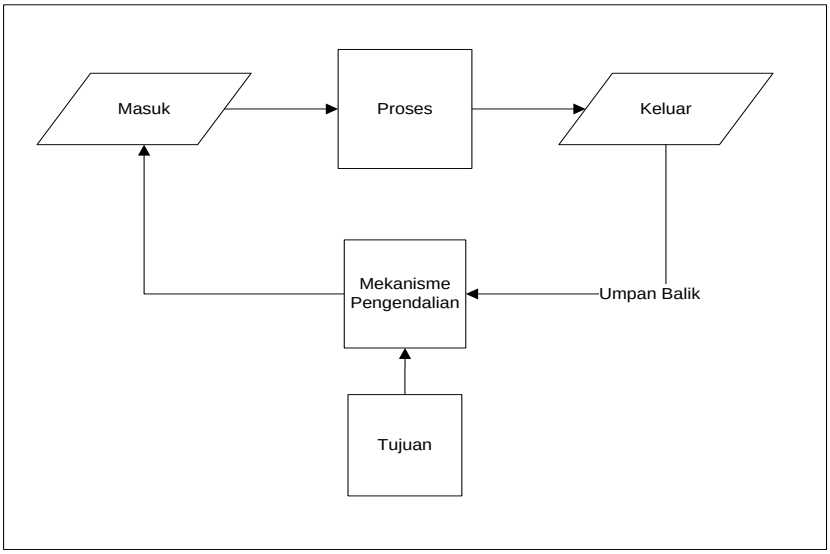
Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu:

1. Tujuan merupakan tujuan dari sistem yang dapat berupa: tujuan usaha, kebutuhan, masalah, dan prosedur pencapaian tujuan.
2. Batasan merupakan batasan-batasan yang ada dalam mencapai tujuan sistem.
3. Kontrol merupakan pengawasan dari pelaksanaan pencapai tujuan sistem,

yang terdiri dari: pemasukan data (input), pengeluaran data (output), dan pengoperasian.

4. Input merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan yaitu: asal masukan, frekwensi masukan, dan jenis-jenis masukan.
5. Proses merupakan bagian yang memproses masukan data menjadi suatu informasi yang sesuai dengan keinginan penerima.
6. Output yaitu keluaran atau tujuan akhir dari sistem, output dapat berupa: laporan, grafik, dan lain-lain.
7. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik yaitu perbaikan dan pemeliharaan untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

Elemen sistem mempunyai susunan dasar diperlihatkan dalam gambar 2.2 dibawah ini :



Gambar 2.1. Elemen Sistem

[Sumber : Abdul Kadir : "Pengenalan Sistem Informasi" Tahun 2003 hal:55]

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu. Adapun karakteristik sistem tersebut yaitu:

1. Komponen sistem, suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling beraksi dan saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan. Komponen atau elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.
2. Batas sistem *(boundary)*, merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.
3. Lingkungan luar sistem *(environment)*, adapaun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.
4. Penghubung sistem *(interface)*, merupakan penghubung antara subsistem. Keluaran dari suatu sistem akan menjadi suatu masukan untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung.
5. Masukan sistem *(input)*, adalah energi yang masuk ke dalam sistem berupa masukan perawatan yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi dan masukan sinyal yaitu energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.
6. Keluaran sistem *(output)*, adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran untuk subsistem yang lain atau kepada

suprasistem.

7. Pengolahan sistem, suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.
8. Sasaran sistem, sasaran sistem sangat menetukan hasil masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Sistem diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang diataranya sebagai berikut:

1. Sistem Abstrak *(Abstrack Sistem)* dan Sistem Fisik *(Physical Sistem)*.

   Sistem abstrack adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Contohnya sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dan Tuhan.

2. Sistem Alamiah *(Natural Sistem)* dan sistem Buatan Manusia *(Human Made Sistem)*

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Contohnya sistem buatan manausia adalah sistem yang dirancang manusia.

3. Sistem Tertentu *(Deterministic Sistem)* dan Sistem Tak Tentu *(Probabilistic Sistem)*.

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang

tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem Tak T entu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksikan karena mengandung probabilitas.

4. Sistem Tertutup *(Closed Sistem)* dan Sistem Terbuka *(Open Sistem)* Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luar. Sistem ini bekerjasama secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luar secara teoritis sistem ada tapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnnya.

2.2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan alat untuk membenarkan hal-hal yang tadinya kurang dimengerti, sehingga informasi ini sangat penting dalam suatu organisasi.

Tata Sutabri (2003:23) menyatakan informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah diinterprestasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Jogiyanto Hartono (2001:8) menyatakan bahwa informasi adalah yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Budi Sutejo (2002:168) menyatakan bahwa informasi adalah hasil dari pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan oleh orang untuk menambah pemahamannya terhadap fakta-fakta yang ada.

2.2.1. Kualitas Informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh hal-hal sebagai berikut. Al-Bahra (2005:11).

1. Relevan (*relevancy*), yaitu sejauh mana tingkat relevansi informasi tersebut terhadap kenyataan kejadian masa lalu, masa sekarang dan kejadian yang akan datang.
2. Akurat (*accuracy*), yaitu suatu informasi dikatakan berkualitas jika seluruh kebutuhan informasi telah tersampaiakan serta pesan yang disampaiakan sudah lengkap sesuai dengan yang diinginkan oleh user.
3. Tepat Waktu (*timelines*), informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Suatu informasi harus sesuai dengan keadaan saat itu. Keterlambatan suatu informasi bisa berakibat fatal bagi suatu organisasi atau pemakainya hal ini dikarenakan informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan.
4. Ekonomis (*economy*), informasi yang dihasilkan harus mempunyai daya jual yang tinggi dan biaya operasional yang harus dikeluarkan untuk menghasilkan informasi tersebut harus minimal, informasi tersebut juga mapu memberikan dampak yang luas terhadap laju pertumbuhan ekonomi dan teknologi informasi.

5. Efisien (*efficiency*), informasi yang berkualitas harus memiliki kalimat yang sederhana dan mudah dimengerti, tapi bisa memberikan makna yang mendalam.
6. Dapat dipercaya (*reliability*), informasi yang didapat harus dari sumber yang bisa dipercaya. Sumber tersebut juga harus sudah teruji tingkat kejujurannya.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem dimana suatu organisasi yanf dipertemukan untuk kebutuhan pengolahan transaksi haran, mendukung operasi, bersifat majerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan.

> Abdul Kadir (2003:10) menyatakan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kreja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.

Dari pengertian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan elemen atau koponen yang saling berhubungan yang diharapkan mampu menyelesaikan suatu masalah dan menghasilkan keputusan dengan tepat mencapai suatu tujuan.

2.3.1. Komponen-Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dar komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bagunan *(Building Block)* berikut ini:

1) Blok Masukan *(Input Block)*

   Input mewakili datra yang termasuk ke dalam suatu informasi. Input di sini termasuk metode-metode dan media untuk data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2) Blok model *(model Block)*

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data inut dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghaslkan keluaran yang diinginkan.

3) Blok Keluaran

   Produk sistem nformasi adalah keluaran yang merupakan informasi untuk berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tngkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4) Blok Teknologi *(Technology Block)*

   Teknologi merupakan “kotak alat” *(Tool Box)* dalam sstem informasi digunakan untuk menerma input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran, dan membantu

mengendalkan sistem secara keselulruhan.

5) Blok Basis Data *(Database Block)*

Basis data *(Database)* merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasnya.

6) Blok Kendali *(Control Block)*

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, dan lain sebaginya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

2.4. Pengertian Laba

Laba atau keuntungan dapat didefinisikan dengan dua cara. Laba dalam ilmu ekonomi murni didefinisikan sebagai peningkatan kekayaan seorang investor sebagai hasil penanam modalnya, setelah dikurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan penanaman modal tersebut (termasuk di dalamnya, biaya kesempatan). Sementara itu, laba dalam akuntansi didefinisikan sebagai selisih antara harga penjualan dengan biaya produksi. Perbedaan diantara keduanya adalah dalam hal pendefinisian biaya. (Wikipedia).

Laba merupakan elemen yang paling menjadi perhatian pemakai karena angka laba diharapkan cukup kaya untuk merepresentasi kinerja perusahaan secara keseluruhan. Akan tetapi, teori akuntansi sampai saat ini belum mencapai kemantapan dalam pemaknaan dan pengukuran laba. Oleh karena itu, berbeda dengan elemen statemen keuangan lainnya, pembahasan laba meliputi tiga tataran, yaitu : semantik, sintaktik, dan pragmatik.

Pengertian laba secara umum adalah selisih dari pendapatan di atas biaya-biayanya dalam jangka waktu (perioda) tertentu. Laba sering digunakan sebagai suatu dasar untuk pengenaan pajak, kebijakan deviden, pedoman investasi serta pengambilan keputusan dan unsur prediksi.

Laba atau rugi sering dimanfaatkan sebagai ukuran untuk menilai prestasi perusahaan atau sebagai dasar ukuran penilaian yang lain, seperti laba per lembar saham. Unsur-unsur yang menjadi bagian pembentuk laba adalah pendapatan dan biaya. Dengan mengelompokkan unsur-unsur pendapatan dan biaya, akan dapat diperoleh hasil pengukuran laba yang berbeda antara lain: laba kotor, laba operasional, laba sebelum pajak, dan laba bersih.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam perhitungan laba yaitu :

1. Nama perusahaan.

   Setiap neraca harus mencantumkan nama perusahaan yang memilikinya, sehingga dengan demikian neraca dan perhitungan rugi-laba tersebut barulah mempunyai arti.

2. Nama laporan.

   Setiap laporan harus ada namanya. Dalam hal ini laporan yang sedang kita buat adalah neraca dan perhitungan rugi-laba.

3. Tanggal tertentu.

   Setiap neraca harus tercantum tanggal pada saat keadaan keuangan tersebut dilaporkan. Biasanya neraca disusun setiap akhir periode akuntansi. Perhitungan rugi-laba harus mencantumkan suatu periode tertentu yang memberikan informasi mengenai jangka waktu operasi perusahaan selama periode yang dilaporkan.

4. Isi neraca.

   Neraca berisi daftar yang sistematis dari jenis-jenis harta, hutang dan modal. Perkiraan rugi-laba mula-mula rincian pendapatan usaha pokok, rincian harga pokok penjualan, rincian beban usaha, rincian pendapatan dan beban lain-lain dan kemudian diperoleh laba/rugi bersih sebelum pajak penghasilan.

5. Jumlah harta = jumlah utang + jumlah modal.

   Harta yang dimiliki suatu perusahaan bias berasal dari pinjaman atau utang.

Menyusun laporan laba rugi dapat disajikan dalam dua bentuk yaitu single step dan multiple step :

1. *Single Step/ Lansung*

   Laporan single step/langsung yaitu laporan laba rugi di mana semua pendapatan dijumlahkan menjadi satu, demikian juga untuk bebannya, kemudian dicari selisihnya untuk mengetahui laba atau rugi.

2. *Multiple Step* (Bertahap)

   Laporan laba rugi bentuk multiple step (bertahap) adalah laporan laba rugi dengan mengelompokkan atau memisahkan antara pendapatan usaha dan pendapatan di luar usaha, dan memisahkan pula antara beban usaha dan beban di luar usaha, baru kemudian dicari selisihnya sehingga akan diperoleh laba atau rugi usaha.

2.5. Pengertian Peternakan

Ternak adalah hewan yang dengan sengaja dipelihara sebagai sumber pangan, sumber bahan baku industri, atau sebagai pembantu pekerjaan manusia. Usaha pemeliharaan ternak disebut sebagai peternakan (atau perikanan, untuk kelompok hewan tertentu) dan merupakan bagian dari kegiatan pertanian secara umum.

Ternak dapat berupa binatang apa pun (termasuk serangga dan vertebrata tingkat rendah seperti ikan dan katak). Namun demikian, dalam percakapan sehari-hari orang biasanya merujuk kepada unggas dan mamalia domestik, seperti ayam,

angsa, kalkun, atau itik untuk unggas, serta babi, sapi, kambing, domba, kuda, atau keledai untuk mamalia. Sebagai tambahan, di beberapa daerah di dunia juga dikenal hewan ternak yang khas seperti unta, llama, bison, burung unta, dan tikus belanda mungkin sengaja dipelihara sebagai ternak. Jenis ternak bervariasi di seluruh dunia dan tergantung pada sejumlah faktor seperti iklim, permintaan konsumen, daerah asal, budaya lokal, dan topografi.

Kelompok hewan selain unggas dan mamalia yang dipelihara manusia juga disebut (hewan) ternak, khususnya apabila dipelihara di tempat khusus dan tidak dibiarkan berkelana di alam terbuka. Penyebutan "ternak" biasanya dianggap "tepat" apabila hewan yang dipelihara sedikit banyak telah mengalami domestikasi, tidak sekedar diambil dari alam liar kemudian dipelihara. Ke dalam kelompok ini termasuk ngengat sutera, berbagai jenis ikan air tawar (seperti ikan mas, gurami, mujair, nila, atau lele), beberapa jenis katak (terutama *bullfrog*), buaya, dan beberapa jenis ular. Usaha pemeliharaan ikan umumnya disebut sebagai perikanan atau, lebih spesifik, budidaya ikan.

Peternakan adalah kegiatan mengembangbiakan dan mebudidayakan hewan ternak untuk mendapatkan keuntungan dari kegiatan tersebut. Pengertian peternakan tidak terbatas pada pemeliharaan saja, memelihara dan peternakan perbedaannya terletak pada tujuan yang ditetapkan, tujuan petrnakan adalah mencari keuntungan

dengan penerapan prinsip-prinsip manajemen pada factor-faktor produksi yang telah dikombinasikan secara optimal.

Kegiatan dibidang peternakan dapat dibagi atas dua golongan, yaitu peternakan hewan besar seperti sapi, kerbau, kuda sedangkan kelompok yang kedua peternakan kecil seperti ayam, kelinci, ikan, dan lain-lain. Suatu usaha argobisnis seperti peternakan harus mempunyai tujuan, yang berguna sebagai evaluasi kegiatan selama beternak salah atau benar contoh tujuan peternakan yaitu tujuan komersial sebagai cara memperoleh keuntungan.

Bila tujuan ini yang ditetapkan maka segala prinsip ekonomi, perusahaan, ekonomi mikro dan makro, konsep akuntansi dan manajemen harus diterapkan. Namun apabila peternakan dibuka untuk tujuan pemanfaatn sumber daya, misalnya tanah atau untuk mengisi waktu luang tujuan utama memang bukan merupakan aspek komersial, namun tetap mngharapkan modal yang di tanamkan dapat kembali.

2.6. Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak pendukung pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

2.6.1. Microsoft Visual Basic 6.0

Visual basic terdiri dari dua kata, yaitu visual dan basic, kata “visual” merujuk kepada metode yang digunakan untuk membuat antar muka yang bersifat grafis *Graphical User Interface* (GUI), Kata **“Basic”** merujuk kepada bahasa BASIC (Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code), sebuah bahasa yang digunakan

oleh banyak programmer dibandingkan dengan bahasa lainnya dalam sejarah komputer. Visual Basic telah berubah dari bahasa asli BASIC dan sekarang memiliki ratusan pernyataan *(statements)*, fungsi *(functions)*, dan kata kunci *(keywords)*, dan kebanyakan di antaranya terkait dengan antar muka grafis di Windows.

2.6.2 Microsoft SQL Server 2000

Microsoft SQL Server 2000 adalah perangkat lunak relational database management sistem (RDMS) yang didesain untuk melakukan proses manipulasi database berukuran besar dengan berbagai fasilitas. Microsoft SQL Server 2000 merupakan produk andalan Microsoft untuk database server. Kemampuannya dalam manajemen data dan kemudahan dalam pengoperasiannya membuat RDMBS ini menjadi pilihan para database administrator.

Objek-objek yang ada di dalam SQL Server 2000 adalah sebagai berikut :

1. Database

   Database berisi berbagai objek yang digunakan untuk mewakili menyimpan data, dan mengakses data.

2. Tabel

   Tabel berisi baris-baris atau record data yang saling berhubungan satu sama lain.

3. Data Diagram

   Data diagram secara grafis menampilkan database sehingga bisa memanipulasi tanpa harus menggunakan perintah Transact-SQL

4. Indeks

   Indeks merupakan file-file tambahan yang dapat meningkatkan kecepatan akses baris tabel.

5. View

   View menyediakan cara untuk melihat data yang berbeda dengan melibatkan satu atau lebih tabel.

6. Stored Prosedure

   Stored prosedure merupakan program-program Transact-SQL yang disimpan dalam server untuk menjalankan tugas-tugas tang telah ditentukan.

7. Fungsi

   Kumpulan perintah yang mengandung *input* atau tidak menggunakan *input* baik satu atau lebih dari satu dan mengeluarkan nilai baik berupa skalar maupun tabular (berbentuk tabel).

8. Trigger

   Sebuah jenis prosedur yang disimpan dan dijalankan secara event-driven apabila operasi tertentu dilakukan pada tabel.

2.7. Tipe-Tipe Jaringan Komputer

Menurut Abdul Kadir (2003 : 346), jaringan komputer *(computer network)* atau sering juga disebut jaringan saja adalah hubungan dua buah simpul (umumnya berupa komputer) atau lebih yang tujuan utamanya adalah untuk melakukan pertukaran data.

Jaringan menurut rentang geografis dibagi menjadi 3 macam, yaitu :

a. Local Area Network (LAN)

   LAN adalah jaringan komputer mencangkup area dalam satu ruang, satu gedung, atau beberapa gedung yang berdekatan. Sebagai contoh, jaringan dalam satu kampus yang terpadu atau di sebuah lokasi perusahaan tergolong sebagai LAN. LAN pada umumnya menggunakan media transmisi berupa kabel. Namun, ada juga yang tidak menggunakan kabel dan disebut *wireless* LAN atau LAN tanpa kabel. Kecepatan LAN berkisar dari 10 Mbps sampai 1 Gbps.

b. Metropolitan Area Network (MAN)

   MAN adalah jaringan uang mencangkup area satu kota atau dengan rentang sekitar 10-45 km. jqringan yang menghubungkan beberapa bank yang terletak dalam satu kota atau kampus yang tersebar dalam beberapa lokasi tergolong termasuk sebagai MAN. Jaringan seperti ini umumnya menggunakan media transmisi dengan mikrogelombang atau gelombang radio. Namun ada juga yang menggunakan jalur sewa *(leased line).*

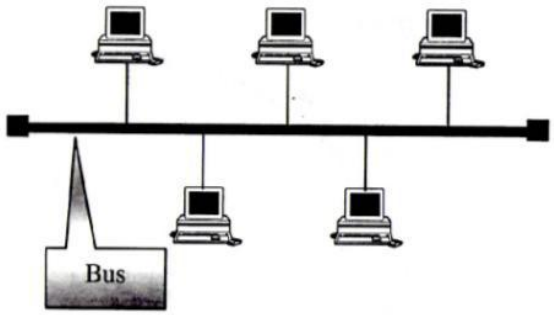
c. Wide Area Network (WAN)

   Jaringan yang mencangkup antarkota. Antarprovinsi, antarnegara, dan bahkan antarbenua disebut dengan WAN. Misalnya jaringan yang menghubungkan ATM, internet.

2.7.1. Topologi Jaringan

1. Topologi Bus

   Topologi bus semua simpul dihubungkan melalui kabel yang disebut bus. Kabel yang digunakan adalah kabel koaksial.

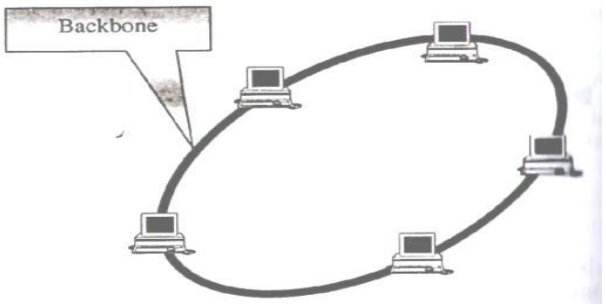


Gambar 2.2. Topologi Bus

[Sumber : Abdul Kadir : "Sistem Informasi", Tahun 2003 hal:353]

1. Topologi Ring

   Topologi ini mirip dengan topologi bus. Informasi dikirim oleh sebuah komputer akan dilewatkan ke media transmisi, melewati satu komputer ke komputer berikutnya

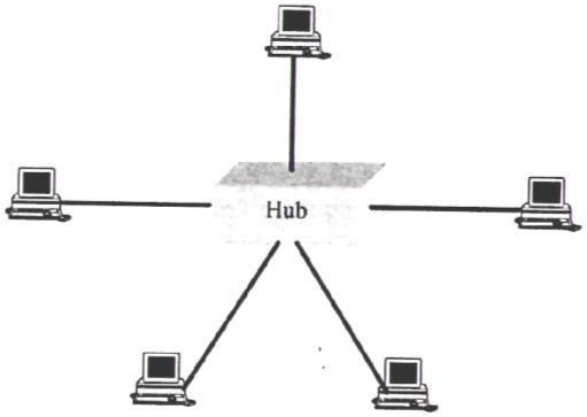


Gambar 2.3 Topologi Ring

[Sumber : Abdul Kadir : "Sistem Informasi", Tahun 2003 hal:354]

2. Topologi Star atau Hub

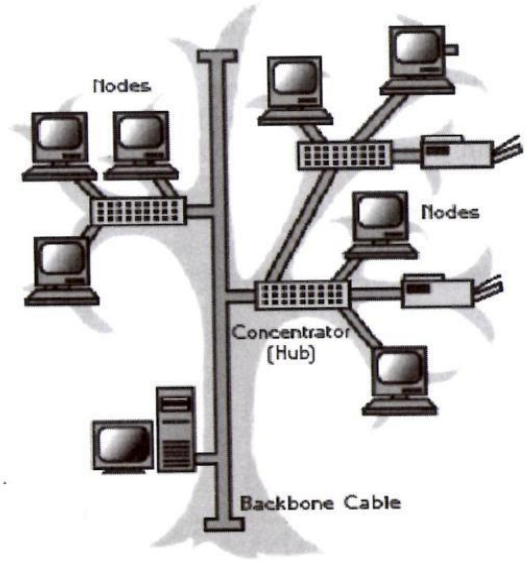
   Topologi ini terdapat komponen yang bertindak sebagai pusat pengontrol. Semua simpul yang hendak berkomunikasi selalu melalui pusat pengontrol tersebut. Dalam hal ini, pusat pengontrol berupa hub atau switch.



Gambar 2.4. Topologi Star
[Sumber : Abdul Kadir : "Sistem Informasi", Tahun 2003 hal:355]

3. Topologi Hybrid

   Topologi hybrid adalah pada initinya bahwa sebuah jaringan bisa jadi merupakan kombinasi dari dua atau tiga topologi diatas. Topologi ini disebut juga *tree topology*.



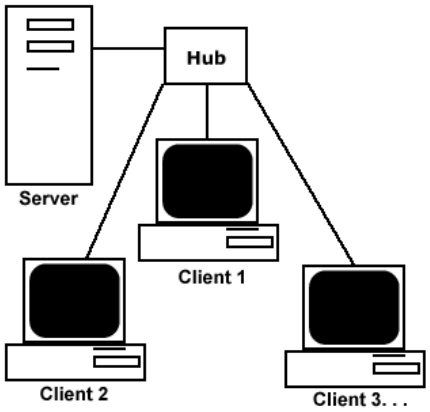
Gambar 2.5. Topologi Hybrid

[Sumber : Dede Sopandi : "Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer", Tahun 2008 hal:32]

2.7.2. Pengertian *Client/Server*

Sistem *client/server* mempunyai dua komponen utama yaitu komputer *client* dan komputer *server*. Server merupakan komputer induk yang melakukan pemrosesan terbanyak untuk memenuhi permintaan-permintaan dari komputer *client* dan bertindak sebagai *server database* yang menyimpan data. *Client* yaitu komputer atau *workstasion* 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 itu.

Beberapa komputer diset-up sebagai *server* yang memberikan sumber daya (*resource*) dari jaringan : printer, modem dan saluran lainnya kepada komputer lain yang dikoneksi ke jaringan yang berfungsi sebagai *client.*



Gambar 2.6. *Client Server*

[Sumber : http://dwexxuty.blogspot.com/2011/04/client-server.html]