BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perusahaan

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Bengkel Ari Motor berada di kawasan Kabupaten Bandung bagian Timur yang berlokasi di Jalan Raya Nagreg No.839 Km.37 Citaman Bandung. Sejarah penamaan dari bengkel dimulai pada tanggal 19 Mei 2003 yang bernama bengkel Sawargi bengkel ini dimiliki oleh seorang mantan pegawai dari PT. INDOMOBIL SUZUKI INTERNATIONAL DIVISI SERVICE – R2 bernama Acep. Bengkel tersebut dinamai dengan nama Sawargi memiliki arti Satu Saudara pada bahasa di daerah Jawa Barat.

Pemilik bengkel mengembangkan perusahaannya dengan membuat cabang bengkel di Jalan Situmandala No.14 Rancah Ciamis dengan nama bengkel Sawargi 2. Kedua perusahaan berkembang dengan baik dengan memiliki tingkat konsumen yang cukup tinggi, bisa disetarakan dengan bengkel yang ada di kota besar.

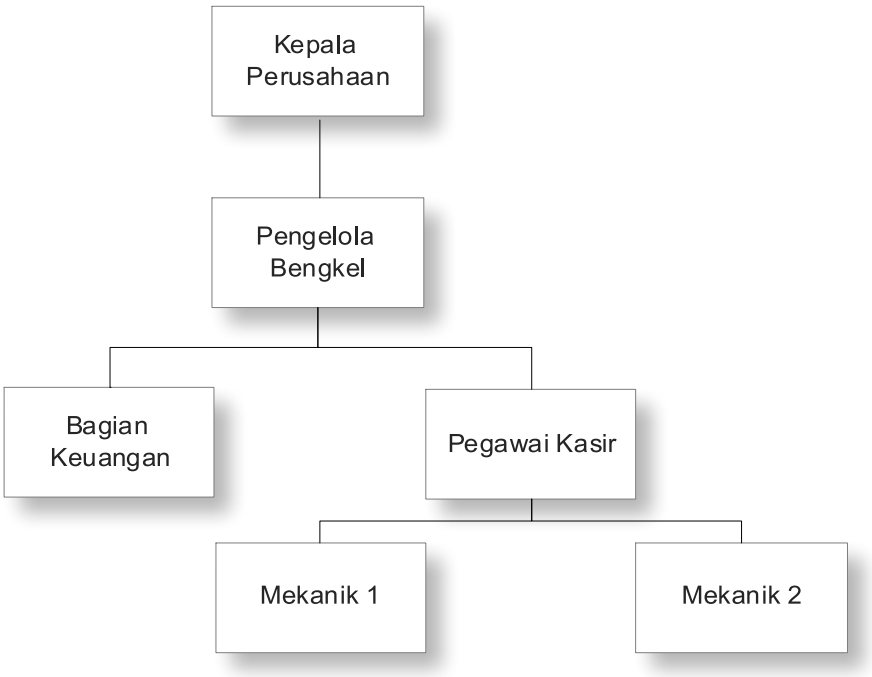
Pemilik perusahaan telah menjual bengkel Sawargi yang berada di Jalan Raya Nagreg No.839 Km.37 Citaman Bandung, kepada pegawai pemerintah Dinas Bina Marga bernama Etom Suryana oleh karena itu bengkel Sawargi berubah nama menjadi bengkel "Ari Motor". Nama Ari Motor ini berasal dari nama anak ke dua dari pasangan Bapak Etom Suryana dan Ibu Yatimi yang bernama Heri Sugiharto yang bekerja di perusahaan Swasta ternama kota Bandung.

Pada mulanya bengkel Ari Motor dipegang langsung oleh pemilik nama bengkel yaitu Bapak Heri Sugiharto, namun dengan kesibukan kerja Bapak Heri di perusahaan Swasta membuat bengkel Ari Motor sedikit terganggu. Sehingga perusahaan perbengkelan dipegang kembali oleh ayahnya Bapak Etom yang

kemudian bengkel dikembangkan mulai dari jumlah produk dagang yang diperbesar dan jasa service yang lebih kepada kenyamanan dan keamanan bagi kendaraan yang di service.

2.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi dari bengkel Ari motor dapat dilihat pada gambar



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.3 Deskripsi Tugas

Berikut ini adalah deskripsi jabatan dari struktur organisasi yang terdapat pada bengkel Ari Motor :

1. Kepala Perusahaan

   Kepala perusahaan memiliki tugas untuk mengatur manajemen dari bengkel agar berjalan dengan baik, mengawasi kegiatan yang terjadi di bengkel.

2. Pengelola Perusahaan

   Pengelola perusahaan bertugas mengelola bengkel, melaporkan segala aktivitas yang terjadi di bengkel kepada kepala bengkel.

3. Bagian Keuangan

   Bagian keuangan bertugas untuk mengelola membuat laporan keuangan dari transaksi penjualan yang terjadi.

4. Pegawai (Kasir)

   Pegawai kasir bertugas untuk melayani konsumen dan mengecek stok barang, menerima barang masuk.

5. Pegawai (Mekanik)

   Pegawai mekanik bertugas untuk melayani konsumen dalam hal maintenance atau perbaikan kendaraan berupa service dan jasa kontrol kendaraan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Definisi Sistem Informasi

Menurut Jogianto sistem dapat didefinisikan sebagai berikut :

"Sistem sebagai suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan" (Jogianto Hartono, 1999).

Berdasarkan definisi di atas bahwa sebuah sistem pada dasarnya terdiri dari komponen-komponen yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari subsistem-subsistem. Integrasi dari subsistem-subsistem sedemikian rupa sehingga tercapai suatu kesatuan yang terpadu atau terintegrasi.

Informasi merupakan komponen paling penting dalam suatu sistem. Informasi dibutuhkan bagi manajemen untuk pengambilan keputusan dan kebijakan.

Sistem menurut Gordon B. Davis adalah :

"*kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk melakukan suatu pekerjaan atau mencapai tujuan tertentu*".

Sedangkan informasi adalah :
"*data yang telah diolah oleh proses tertentu sehingga menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang*".

Dari definisi diatas dapat dilihat bahwa sumber dari informasi adalah data yang merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dari suatu yang nyata. Data merupakan bentuk yang mentah yang belum bisa bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk dijadikan informasi.

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi penerima yang kemudian informasi tersebut membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang akan membuat sejumlah data kembali.

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi.

Menurut Robert A. Leitch dan K Roscoe Davis
"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi lain, mendukung operasi bersifat manajerial. Kegiatan tragis suatu organisasi, menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan" (Jogianto Hartono, 2001).

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*), blok keluaran (*output block*), blok teknologi (*technologi block*), blok kendali (*control block*), blok basis data (*database block*)

sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk suatu kesatuan untuk mencapai sasaran.

1. Blok Masukan (*input block*)

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi, input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model (*model block*)

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basisdata dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (*output block*)

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

4. Blok Teknologi (*technology block*)

   Teknologi terdiri dari 3 bagian yang utama, yaitu perangkat lunak (software), perangkat keras (hardware), dan teknisi (humanware dan brainware). Teknologi dapat berupa orang-orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya dapat beroperasi. Misalnya teknisi adalah seorang operator komputer, pemograman, operator pengolah data, spesialis telekomunikasi, analisis sistem, penyimpanan data, dan lain sebagainya.

5. Blok Kendali (*control block*)

   Supaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian didalamnya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan agar sistem yang rusak dapat dicegah atau apabila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

6. Blok Basis Data (*database block*)

   Basisdata merupakan kumpulan dari data yang paling berhubungan satu dengan yang lainya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan

perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam basisdata untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

2.2.2 Website

Website dibangun oleh sebuah file yang didalamnya terdapat kode-kode dan berbagai informasi. Kode-kode dan informasi tersebut dibaca oleh sebuah aplikasi yang sejenisnya bernama *browser*, kode-kode dan informasi tersebut akan disajikan sebagai sebuah halaman *homepage* yang kita kenal sebagai *website*.

Kode-kode dan informasi yang ditulis dalam file *website* tersebut harus ditulis menurut suatu aturan tertentu yang dapat dimengerti oleh *browser*. Aturan-aturan tersebut dikenal dengan bahasa pengkodean. Untuk membuat suatu *website* bahasa yang digunakan adalah HTML (*Hyper Text Markup Language*). Dengan bahasa inilah sebuah *browser* akan mengubah isi file *homepage* menjadi sebuah *website*. Setiap kita mengakses dokumen *website*, pada saat itu kita mengambil sebuah file yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*).

2.2.3 Internet

Internet berasal dari kata *interconnection Network* yang mempunyai arti hubungan computer dengan berbagai tipe dan system yang berbeda yang membentuk system jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui telekomunikasi. Jaringan komputer ini sangat luas sehingga tidak ada satu orang, satu organisasi, atau satu Negara yang menangani sendiri. Asal usul internet dari jaringan computer yang disusun oleh ARPA (*Advance Research Project Agency*) yang bernaung dibawah departemen pertahanan Amerika Serikat atau DoD (*Departement of Defense*) sehingga terbentuk ARPAnet, jaringan komputer bentukan departemen pertahanan Amerika Serikat, tahun 70-an. Pada awalnya, ARPAnet hanya menghubungkan empat buah situs saja, yaitu :

1. SRI (*Stanford Research Institute*)
2. UCSB (*University of California at Santa Barbara*)

3. UCLA (*Univercity of California at Los Angles*)
4. *University of Utah at Utah*

Jaringan tersebut selanjutnya diperbaharui dan dikembangkan, dan saat ini digunakan sebagai tulang punggung jaringan informasi yang disebut dengan internet. Penelitian di Stanford menghasilkan sebuah protocol yang disebut TCP/Ip, inilah yang berkembang terus hingga sekarang dan menjadi protocol standar dalam internet.

2.2.4 Browser

Browser adalah sebuah program yang berfungsi untuk menjelajahi halaman-halaman *web* yang terdapat dalam internet. Menjelajahi atau sering disebut sebagai *browsing* adalah suatu aktifitas membuka atau menuju ke situs-situs (*server-server*) *web* dan membaca informasi yang terdapat di dalamnya.

Netscape Navigator adalah program *browser* yang banyak digunakan, selain itu terdapat juga produk Microsoft yang sangat terkenal yaitu *internet explorer*.

Beberapa komponen-komponen *browser* :

1. Menu

   Terletak dibagian paling atas jendela *browser*, terdiri deretan menu yang mengandung perintah-perintah untuk pengaturan memanipulasi tampilan, serta menjalankan perintah-perintah *browser*.

2. Toolbar

   Toolbar adalah tombol-tombol navigasi yang digunakan untuk menjelajahi halaman-halaman internet. Tombol-tombol tersebut antara lain *forward* untuk menuju ke halaman berikutnya, *back* untuk menuju halaman sebelumnya, *stop* untuk menghentikan *download* (pengambilan data) halaman, *search* untuk menuju *search engine* (situs web pencari informasi), *refresh/reload* untuk men-*download* (pengambilan data) ualang halaman, *home* untuk kembali ke halaman

default browser. Selain tombol-tombol tersebut terdapat tombol-tombol lain yang bersifat spesifik untuk setiap *browser*.

3. *Bookmark (Netscape)/favorites*

   Berisi alamat-alamat halaman *web* yang sudah disimpan agar *user* dapat langsung menuju alamat tersebut tanpa harus kesulitan dalam mengetikan atau menghafalkan lokasinya. Alamat URL disimpan agar mempermudah pengaksesan di kemudian hari.

4. *Location toolbar*

   Text box ini merupakan alamat lengkap dari halaman yang sedang anda lihat. Anda dapat mengetikan alamat yang akan dituju baik yang berada di internet maupun yang ada di komputer lokal.

5. *Logo Netscape atau Internet Explorer*

   Berguna untuk memantau penerimaan data, saat proses *download* (pengambilan data) halaman *web* selesai logo berupa gambar diam.

6. Layar Utama *Browser*

   Layar ini merupakan tempat tampilan halaman *web*, yang berisi *text*, gambar, serta animasi dan interaksi multimedia.

7. *Status Bar*

   Terdapat pada bagian kiri bawah layar utama, terdiri bagian yang menunjukan kemajuan *download* (pengambilan data) halaman *web* dan pesan status yang menujukan URL yang sedang ditampilkan, URL dari suatu letak (locatan ke halaman lain) serta pesan-pesan khusus tertentu.

Dengan menggunakan *Netscape Navigator* atau *Mozzila Firefox* anda siap menjelajahi internet untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2.2.5 PHP (PHP Hypertext Preprosessor)

2.2.5.1 Pengertian PHP (PHP Hypertext Preprosessor)

PHP singkatan dari PHP Hypertext Prepropesor. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang diempatkan dalam server dan diproses di server. Hasilnya yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan *browser.*

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk *web* dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, andabisa menampilkan ini *database* ke halaman *Web*. Pada prinsipnya, PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*) *Cold Fusion,* ataupun *Perl*.

Kelahiran PHP bermula saat Rasmus lerdorf membuat sejumlah *sktip Perl* yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-liahat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi *tool* yang disebut *"Personal Home Page"*. Paket inilah yang menjadi cikal-bakal PHP. Pada tahun 1995, Tasmus menciptakan PHP/F1 Versi 2. Pada versi inilah pemrograman dapat menempelkan kode terstuktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bias berkomunikasi dengan *Database* dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks sambil jalan.

Pada saat ini, PHP cukup popular sebagai peranti pemrograman *web*, terutama di lingkungan Linux. Walaupun demikian, PHP sebenarnya juga dapat berfungsi pada server-server yang berbasis UNIX, Windows NT, dan Macintosh. Bahkan versi untuk Windows 95/98 pun tersedia.

Pada awalnya, PHP dirancang untuk diintegrasikan dengan *web server Apache*. Namun, belakangan PHP juga dapat bekerja dengan *web server* seperti PWS (*Personal Web Server*), IIS (*Internet Information Server*), dan Xintami.

Untuk mencoba PHP, anda tidak perlu menggunakan computer berkelas server. Dengan hanya sebuah computer biasa, anda bias mempelajari dan mempraktekan PHP.

2.2.5.2 Konsep Kerja PHP

Model kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman *web* oleh *browser*. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*) atau dikenal sebutan alamat internet, *browser* mendapatkan alamat dari *web server*, mengidentifikasikan halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *web server*.

Selanjutnya, *web server* akan mencarikan berkas yang diminta dan memberikan isinya ke *brower*. *Browser* yang mendapatkan isinya segera melakukan proses penerjemahan kode HTML dan menampilkan ke layar pemakai.

2.2.5.3 Kelebihan Dari PHP

Salah satu kelebihan dari PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai database yang terkenal. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari *database*, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan. Itulah sebabnya sering dikatakan bahwa PHP sangat cocok untuk membangun halaman-halaman *web* dinamis.

Pada saat ini PHP sudah dapat berkomunikasi dengan berbagai *database* meskipun dengan kelengkapan yang berbeda-beda. Beberapa diantanya adalah MySQL, Oracle, Sybase, dan lain-lain.

2.2.6 Apache Web *Server*

Web *Server* Apache merupakan program aplikasi yang berjalan di*server* berfungsi untuk menjalan aplikasi web sehingga bisa akses oleh *client* baik melalui jaringan secara intranet maupun internet (R. Kresno Aji dan Agus Hartanto, 2003).

Apache merupakan turunan dari web *server* yang dikeluarkan oleh NCSA, yaitu NCSA HTTPd sekitar tahun 1995-an. Pada dasarnya Apache adalah “A

PatCHy" (*patch)* dan pengganti dari NCSA HTTPd. Apache web *server* merupakan tulang punggung dari *World Wide Web* (Open Source Research Group Universitas Ahmad Dahlan, 2002).

Web *server* menunggu permintaan dari *client* yang menggunakan *browser*, seperti Nestcape Navigator, Internet Explorer, Modzilla, Lynks, dan lain-lain. Web *server* dalam berkomunikasi dengan *client* menggunakan protocol HTTP (Hyper Text Transfer Protocol).

Apache berada di bawah GNU, *General Public Licence* yang bersifat *free* sehingga Apache dapat di *download* gratis pada alamat http://www.apache.org, saat ini Apache banyak digunakan sebagai web *server* untuk portal-portal besar dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Apache termasuk dalam kategori *free* software (software gratis)
2. Instalasi Apache sangat mudah
3. Mampu beroperasi pada banyak *platform* sistem operasi seperti AUX 3.1, Free BSD, Linux, Solaris, Windows, dan lain-lain.
4. Mudah dalam pengkonfigurasian karena Apache hanya mempunyai empat file konfigurasi.
5. Apache mudah dalam penambahan *peripheral* lainnya ke dalam *platform* web *server*, misalkan menambah modul.

2.2.7 Macromedia Dreamweaver 8

Dreamweaver merupakan editor visual yang profesional untuk membuat dan mengelola situs web dan halaman-halaman HTML. Dengan Dreamweaver, sangat mudah untuk membuat dan mengubah lintas *platform* termasuk lintas *platform browser*.