BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profile Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Perusahaan

Memulai dengan nama Starblend Coffe yang merupakan sebuah friendcaise minumam coffe, sang pemilik took memiliki masukan dari pegawainya bagaimana bila menggunakan brand sendiri akan tetapi tetap di bawah starblend coffe karena starblend sebagai pemasok barang. Sang pemilik akhirnya mncoba untuk meminta ijin kepada pihak Starblend Coffe untuk menggunakan nama sendiri. Pihak Starblend Coffe akhirnya setuju akan tetapi, walaupun memiliki nama dan logo sendiri, nama dan logo Starbland Coffe harus ada di took tersebut.

Bila hanya menjual coffe saja mungkin pembeli yang dating pun hanya akan membeli coffe, sang pemilik mencoba menjual donat yang di goring langsung lalu dioleh oleh coklat yang masih fresh dan hangat agar memikat konsumen. Nama Kyo sendiri di ambil dari nama anak sang pemilik, memberikan nama seperti orang jepang kepada anaknya yang menurut sang pemilik nama anaknya unik. Akhirnya di gunakan nama anaknya sebagai took coffenya yang sekarang bernama Kedai Kyo Coffe & Donut.

2.1.2 Logo Perusahaan



Gambar 2. Logo

Untuk logo Kedai Kyo Coffe & Donut sang pemilik membuatnya dengan design simple, terdapat gambar daun dari pohon kopi. Di situ tertera kata-kata coklat, karena di setiap menu mereka selalu hamper banyaknya menggunakan coklat tapi tidak semua. Seperti Coko Vanila, coki cokies, dll

2.1.3 Badan Hukum Instansi

Waralaba (franchise) adalah perikatan/ perjanjian tertulis dimana salah satu pihak diberikan hak untuk memanfaatkan dan atau menggunakan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang dimiliki pihak lain dengan suatu imbalan berdasarkan persyaratan yang ditetapkan pihak lain tersebut, dalam rangka penyediaan dan atau penjualan barang dan atau jasa.

Dalam perjanjian waralaba ada 2 (dua) pihak yakni Pemberi Waralaba (franchisor) dan Penerima Waralaba (franchisee) dimana Pemberi Waralaba (franchisor) adalah badan usaha atau perorangan yang memberikan hak kepada pihak lain untuk memanfaatkan dan atau menggunakan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang dimiliki Pemberi Waralaba sementara Penerima Waralaba (franchisee) adalah badan usaha atau perorangan yang diberikan hak untuk memanfaatkan dan atau menggunakan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang dimiliki Pemberi Waralaba dengan jangka waktu Perjanjian Waralaba berlaku sekurang-kurangnya 5 (lima) tahun.

Aturan hukum yang mengatur tentang usaha waralaba tunduk dan terikat pada ketentuan Kepmenperindag Nomor: 259/MPP/Kep/7/1997 Tanggal 30 Juli 1997 tentang Ketentuan dan Tata Cara Pelaksanaan Pendaftaran Usaha Waralaba. Dalam Kepmen tersebut diatur bahwasanya Pemberi Waralaba dari luar negeri harus mempunyai bukti legalitas dari instansi berwenang di negara asalnya dan diketahui oleh Pejabat Perwakilan RI setempat sedangkan Pemberi Waralaba dari dalam negeri wajib memiliki SIUP dan atau Izin Usaha dari Departemen Teknis lainnya.

Dalam kepmen tersebut diatur pula bahwasanya Perjanjian Waralaba antara Pemberi Waralaba dengan Penerima Waralaba dapat disertai atau tidak disertai dengan pemberian hak untuk membuat Perjanjian Waralaba Lanjutan, maksudnya, Pemberi Waralaba (franchisor) dapat mengijinkan Penerima Waralaba (franchisee) untuk mengalihkan hak pemanfaatan dan atau mengalihkan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang

dimiliki Pemberi Waralaba kepada pihak ketiga. Dipersyaratkan, bila dalam perjanjian waralaba tersebut terdapat hak untuk membuat Perjanjian Waralaba Lanjutan maka setiap pembuatan Perjanjian Waralaba Lanjutan yang dibuat antara Penerima Waralaba Utama dengan Penerima Waralaba Lanjutan wajib sepengetahuan Pemberi Waralaba.

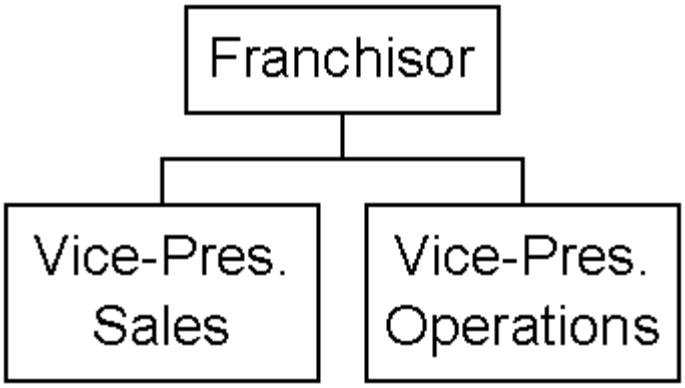
Pasal 7 Kepmenperindag Nomor: 259/MPP/Kep/7/1997 mensyaratkan bahwasanya Perjanjian Waralaba antara Pemberi Waralaba dengan Penerima Waralaba sekurang kurangnya memuat klausula mengenai:

a) Nama, alamat dan tempat kedudukan perusahaan masing-masing pihak;
b) Nama dan jabatan masing-masing pihak yang berwenang menandatangani perjanjian;
c) Nama dan jenis Hak Atas Kekayaan Intelektual, penemuan atau ciri khas usaha misalnya sistem manajemen, cara penjualan atau penataan atau cara distribusi yang merupakan karakteristik khusus yang menjadi obyek Waralaba;
d) Hak dan kewajiban masing-masing pihak serta bantuan dan fasilitas yang diberikan kepada Penerima Waralaba;
e) Wilayah Pemasaran;
f) Jangka waktu perjanjian dan tata cara perpanjangan perjanjian serta syarat-syarat perpanjangan perjanjian;
g) Cara penyelesaian perselisihan;
h) Ketentuan-ketentuan pokok yang disepakati yang dapat mengakibatkan pemutusan perjanjian atau berakhirnya perjanjian;
i) Ganti rugi dalam hal terjadi pemutusan perjanjian;
j) Tata cara pembayaran imbalan;
k) Penggunaan barang atau bahan hasil produksi dalam negeri yang dihasilkan dan dipasok oleh pengusaha kecil;
l) Pembinaan, bimbingan dan pelatihan kepada Penerima Waralaba.

Setiap perjanjian waralaba wajib didaftarkan pada Departemen Perindustrian dan Perdagangan cq. Pejabat yang berwenang menerbitkan STPUW untuk memperoleh STPUW (Surat Tanda Pendaftaran Usaha Waralaba). Adapun yang dikatakan sebagai pejabat berwenang adalah Direktur Jenderal Perdagangan Dalam Negeri dalam hal perjanjian waralaba antara Penerima Waralaba berasal dari dalam negeri sedangkan Pemberi Waralabanya berasal dari luar negeri. Dalam hal ternyata penerima waralaba dan pemberi waralaba berasal dari dalam negeri maka pejabat yang berwenang adalah Kepala Kantor Wilayah Departemen Perindustrian dan Perdagangan yang wilayahnya mencakup domisili usaha pemberi waralaba dimaksud.

Pendaftaran untuk memperoleh STPUW (Surat Tanda Pendaftaran Usaha Waralaba) dilakukan dilakukan dalam waktu selambat-lambatnya 30 (tiga puluh) hari kerja terhitung mulai tanggal berlakunya Perjanjian Waralaba.

2.1.4 Struktur Organisasi



Gambar 3. Struktur Organisasi Friendcaise

2.2 Landasan Teori

Dalam landasan teori akan dibahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan system yang akan di bangun.

2.2.1 Definisi python

Python adalah bahasa pemrograman interpretatif multiguna[10] dengan filosofi perancangan yang berfokus pada tingkat keterbacaan kode.[11] Python diklaim sebagai bahasa yang

menggabungkan kapabilitas, kemampuan, dengan sintaksis kode yang sangat jelas,[12] dan dilengkapi dengan fungsionalitas pustaka standar yang besar serta komprehensif.

Python mendukung multi paradigma pemrograman, utamanya; namun tidak dibatasi; pada pemrograman berorientasi objek, pemrograman imperatif, dan pemrograman fungsional. Salah satu fitur yang tersedia pada python adalah sebagai bahasa pemrograman dinamis yang dilengkapi dengan manajemen memori otomatis. Seperti halnya pada bahasa pemrograman dinamis lainnya, python umumnya digunakan sebagai bahasa skrip meski pada praktiknya penggunaan bahasa ini lebih luas mencakup konteks pemanfaatan yang umumnya tidak dilakukan dengan menggunakan bahasa skrip. Python dapat digunakan untuk berbagai keperluan pengembangan perangkat lunak dan dapat berjalan di berbagai platform sistem operasi.

Saat ini kode python dapat dijalankan di berbagai platform sistem operasi, beberapa diantaranya dalah:

- Linux/Unix
- Windows
- Mac OS X
- Java Virtual Machine
- OS/2
- Amiga
- Palm
- Symbian (untuk produk-produk Nokia)

2.2.2 Pengertian SIstem

Dalam perancangan suatu sistem informasi diarahkan kepada pemanfaatan teknologi secara maksimal yang terdiri dari beberapa elemen atau komponen yang membentuk jaringan kerja dan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Pendekatan yang menekankan pada prosedur, definisi sebuah system sebagai berikut :

“Suatu sistem adalah suatu jaringan yang bekerja dari prosedurprosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu”.

Dalam pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan yang akan dibangun.

2.2.3 Konsep Dasar Sistem

Dalam merancang suatu aplikasi atau program terdiri dari beberapa satu kesatuan sistem. Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem yaitu yang menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada komponen. Pendekatan yang menekankan pada prosedur mendifinisikan pada prosedur.

Prosedur itu sendiri menurut para ahli merupakan suatu urutan-urutan operasi tulis menulis, biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari setiap prosedur yang telah dibuat.
Definisi prosedur menurut para ahli yaitu :

"Prosedur adalah urutan-urutan yang terjadi dari setiap tahapantahapan intruksi yang menerapkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, kapan (when) dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakan"

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada setiap elemen atau komponen, definisi sistem sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk
mencapai suatu tujuan tertentu".

2.2.4 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu:

1. Komponen sistem (Components)

   Suatu sistem memiliki sejumlah komponen yang saling berinteraksi, dimana setiap komponen akan membentuk suatu kerjasama.

2. Batasan Sistem (Boundary)

Batasan sistem merupakan suatu daerah yang membatasi suatu system dengan sistem yang lain / lingkungan luar, dan dengan batasan ini kita bias mengetahui ruang lingkup suatu sistem.

3. Lingkungan Luar Sistem (Environtment)

Apapun yang berada diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi suatu sistem.

4. Penghubung Sistem (Interface)

Merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan system lainnya. Dengan penghubung ini akan mengalir data–data antar sub system dimana keluaran (output) dari sistem akan menjadi masukan (input) untuk sub sistem yang lain, sehingga antara sistem dan sub sistem akan saling berinteraksi membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem (Input)

Merupakan energi atau sumber data yang dimasukkan kedalam sistem, dimana masukan ini dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).

6. Keluaran Sistem (Output)

Merupakan hasil dari energi dan sumber data yang diolah dan diidentifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan mampu menjadi suatu informasi yang dibutuhkan oleh orang lain.

7. Pengolahan Sistem (Process)

Setiap sistem pasti mempunyai pengolahan data masukan untuk diolah menjadi sebuah informasi.

8. Sasaran Sistem (Object)

Merupakan penentu dari tujuan untuk menentukan masukan yang dibutuhkan dan keluaran yang akan dihasilkan oleh sebuah sistem.

2.2.5 Definisi Basis Data

Menurut para ahli yang di maksud dengan Basis Data adalah sistem berkas yang terpadu dan dirancang terutama untuk meminimalkan pengolahan suatu data agar data itu dapat di inputkan lebih mudah dan praktis.

Tujuan dari basis data itu sendiri dimaksudkan untuk mengatasi problempada sistem yang memakai pendekatan berbasis database atau berkas, sistem basisdata adalah suatu sistem yang mengolah record-record dengan menggunakankomputer untuk menyimpan serta memlihara suatu data sebuah organisasi /perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk suatu proses mengambil keputusan.

Untuk mengelola suatu basis data diperlukan perangkat lunak yang disebut DBMS. DBMS adalah perangakat lunak yang memungkinkan para pemakai membuat, mengontrol dan mengakses suatu basis data dengan cara yang praktis dan efisien.

Mengapa diperlukan suata database :

a) Salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena
b) merupakan dasar dalam pembuatan program atau aplikasi yang digunakan
c) dalam menyediakan informasi.
d) Menentukan kualitas suatu informasi apakah informasi tersebut akurat, tepat
e) waktu dan relevan.
f) Informasi dapat dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibanding
g) dengan biaya yang didapatnya.
h) Mengurangi duplikasi data
i) Hubungan data dapat di tingakatkan.
j) Mengurangi pemborosan tempat penyimpanan luar.

Untuk membentuk suatu database. Data mempunyai jenjang mulai karakter, item, record, file dan kemudian database.

a. Karakter : bagian dari data yang terkecil yang berupa karakter numerik, huruf, ataupun karakter khusus yang membentuk suatu field.
b. Field : suatu atribut dari record yang menunjukan suatu item dari data, misalkan nama, alamat dan lain-lain yang terkumpul dalam suatu field dan membentuk suatu record.
c. Record : kumpulan dari suatu field yang membentuk suatu record. Record menggambarkan suatu unit dara individu yang tertentu. Kumpulan dari recordkan membentuk suatu file.
d. File : file terdiri dari beberapa record yang menggambarkan satu kesatuan suatu data yang sejenis atau yang sama.
e. Database : kumpulan dari file yang nantinya akan membentuk suatu database yang akan digunakan sebagai pusat informasi.