BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

PT. Kyala Pratama dikenal juga dengan PT. Kyala Organizer adalah Perusahaan swasta yang mengkhususkan diri sebagai Profesional Organizer Kongres Medis. Kami adalah kombinasi dari profesional yang sangat berdedikasi dengan latar belakang industri perhotelan. PT. Kyala Organizer memiliki pengalaman profesional dalam hal menyelesaikan berbagai lokal, nasional dan internasional skala tugas dari organisasi, asosiasi dan korporasi. Melengkapi satu sama lain untuk melakukan secara konsisten standar tinggi hasil adalah perhatian utama kami.

Didirikan secara resmi untuk berdedikasi lebih optimal, pada tanggal 25 Oktober 2008, dengan tenaga-tenaga professional di dalam PT. Kyala Organizer yang sudah berpengalaman menangani berbagai kegiatan, baik berskala nasional maupun internasional.

Kegiatan yang ditangani oleh PT. Kyala Organizer mencakup:

1. Event produksi dan Manajemen
    a. Konsep Pengembangan
    b. Manajemen Keuangan
    c. Tempat Pengelolaan
    d. Publikasi Manajemen
    e. Pendaftaran Manajemen
    f. Ilmiah atau Program manajemen
    g. Program social

2. Insentif dan tur

    a. Penyedian layanan tur dan kunjungan lapangan

    b. Penanganan transportasi

    c. Meeting perusahaan

    d. Disesuaikan individu program

3. Pameran dan seminar

    a. Studi kelayakan dan manajemen

    b. Perencanaan tamasya

    c. Persiapan potensi industri database

    d. Anggaran dan arus kas

    e. Strategi tanggal penjadwalan

    f. Pengapatan dan pengeluaran

    g. Memutuskan mekasime harga

    h. Pengaturan control

    i. Dan lain-lain

2.1.2 Logo Instansi

Logo dari PT. Kyala Organizer mencerminkan dimana keahlian dari masing-masing individu digabung menjadi tim yang profesional. Tumpukan daun tersebut tidak terpisah, akan tetapi bersatu bagaikan bunga, berarti kerja tim sangat diutamakan dan tidak boleh bekerja secara individu. Warna emas pada daun, merupakan warna yang terlihat eksklusif dan elegan.



Gambar 2-1 Logo PT. Kyala Organizer

Arti logo PT. Kyala Organizer

1. Daun

   Individu dengan kemampuannya masing-masing.

2. Gabungan daun

   Menjadi bunga, lebih menarik, lebih baik, yang bisa memberikan pelayanan yang terbaik (team Work).

2.2 Visi dan Misi

2.2.1 Visi

Menjadikan PT. Kyala Organizer sebuah perusahaan jasa yang berorientasi membantu perhimpunan kedokteran untuk dapat berbagi pengtahuan terbaru dibidangnya sehingga dapat memberikan pelayanan yang terbaik bagi masyarakat dan anggota perhimpunan.

2.2.2 Misi

1. Menjawab kebutuhan akan adanya perusahaan jasa yang dapat membantu menyukseskan kegiatan-kegiatan perhimpunan kedokteran seperti meeting, incentive, exhibiton, dan conference.

2. Membantu perhimpunan kedokteran membangun citra yang lebih baik melalui berbagai kegiatan yang diselengarakannya.

3. Menawarkan warna yang berbeda sehingga kegiatan-kegiatan perhimpunan kedokteran dapat ditampilkan dengan konsep dan kemasan yang lebih baik.

2.2.3 Structure Organitation and Job Description

PT. Kyala Organizer mempunyai beberapa koordinator yang dipimpin langsung oleh direktur sekaligus pemilik perusahaan. Berikut job deskripsi dari jabatan yang ada di PT. Kyala Organizer :

a. Direktur

   - Mendapatkan event (Marketing)

- Mengkoordinasikan internal perusahaan, pemilik acara, dan sponsor
- Mengatur keuangan kegiatan

b. Koordinator Event dan Kegiatan

- Mengkoordinasikan vanue (tempat acara)
- Mengatur perizinan (baik pemerintahan ataupun instansi).

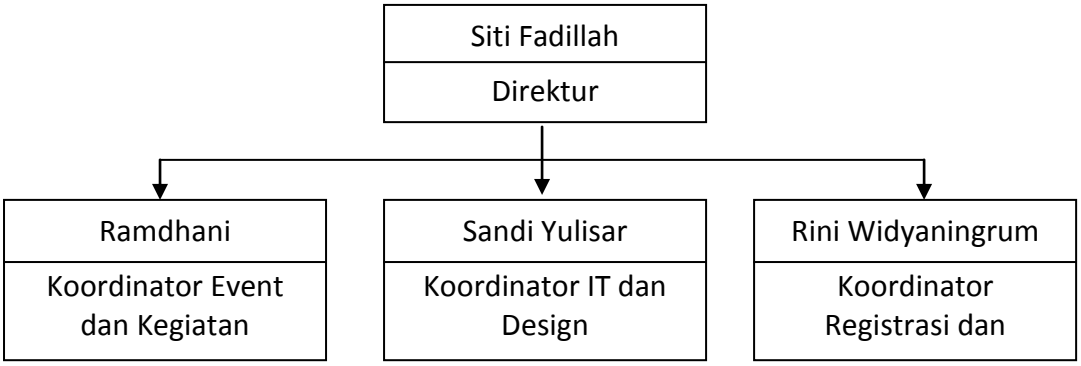
c. Koordinator IT dan Design

- Design web event dan buku promosi
- Distribusi poster dan buku promosi

d. Koordinator Registrasi dan Akomodasi

- Mengkoordinasikan hotel yang akan digunakan untuk event.
- Menerima registrasi dan pemesanan kamar baik online maupun manual.
- Mengatur penagihan dan proses penerimaan biaya registrasi dan akomodasi.

Untuk melengkapi dan membantu pekerjaan dari setiap koordinator ketika kegiatan berlangsung, PT. Kyala Organizer menyewa orang-orang ahli yang diseleksi terlebih dahulu oleh masing-masing koordinator.



Gambar 2-2 Struktur Organisasi

2.2.4 Landasan Teori

2.2.4.1 Pengertian Data

Data merupakan fakta atau nilai yang tercatat atau mempresentasikan deskripsi dari suatu objek.

2.2.4.2 Basis Data

Basis data adalah sekumpulan data persistence yang saling terkait, menggambarkan suatu organisasi(*enterprise*). Sistem Basis data (DBS) suatu sistem yang mengelola data dan menyediakan data tersebut apabila dibutuhkan. Komponen utama Sistem Basis data :

1. Data yang disimpan dalam basis data.
2. H/W : *storage, processor, memory*.
3. S/W : DBMS, *Report-writer, design arts*, dll.
4. Penggguna :
    a. Pengguna Awam (*Naive User*)
    b. Pengguna Biasa (*Casual User*)
    c. *Programmer*
    d. *Administrator* [3].

2.2.4.3 Pengertian Database

Database adalah kumpulan informasi yang disusun berdasarkan cara tertentu dan merupakan suatu kesatuan yang utuh. Dengan sistem tersebut data yang terhimpun dalam suatu database dapat menghasilkan informasi yang berguna [5].

2.2.4.4 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data didalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan satu sama lain. ERD memiliki beberapa komponen pembentuk, diantaranya :

a. Entitas (Entity)

Entitas didefinisikan sebagai barang atau objek yang dapat dibedakan dari objek lain. Biasanya disimbolkan dengan persegi panjang, yang di dalamnya berisi nama entitas.

b. Relasi (Relationship)

Relasi didefinisikan sebagai asosiasi dua atau lebih entitas, yang berupa kata kerja.

c. Atribut (Attribute)

Atribut didefinisikan sebagai property yang dimiliki setiap entitas yang akan disimpan datanya. Contoh atribut dari entitas Dokter : Nama, Alamat, Jenis Kelamin.

d. Kardinalitas (Cardinality)

Kardinalitas didefinisikan sebagai angka yang menunjukkan banyaknya kemunculan suatu objek terkait dengan kemunculan objek lainnya pada suatu relasi. Ada tiga kardinalitas yang ada, yaitu 1 : M (one to many) yang menyatakan satu ke banyak, 1 : 1 (one to one) yang menyatakan satu ke satu dan N : M (many to many) yang menyatakan banyak ke banyak.

e. Modalitas (Modality)

Modalitas merupakan partisipasi sebuah entitas pasa suatu relasi. Bernilai 0 jika pastisipasi bersifat “optional atau parsial”, sedangkan bernilai 1 jika partisipasi bersifat “wajib atau total” [5].

2.2.4.5 Pemrograman Prosedural

Pemrograman dalam paradigma prosedural dilakukan dengan memberikan serangkaian perintah yang berurutan. Hal-hal yang menjadi dasar dalam pemrograman prosedural, meliputi definisi algoritma dan konstruktor pemrograman prosedural, serta konsep Input, Proses, dan Output yang sangat lazim dalam dunia pemrograman prosedural.

a. Algoritma

Algoritma adalah serangkaian langkah-langkah yang tepat, terperinci, dan terbatas untuk menyelesaikan suatu masalah. Langkah yang tepat artinya serangkaian langkah tersebut selalu benar untuk menyelesaikan masalah yang diberikan. Langkah yang tidak memberikan hasil yang benar untuk domain masalah yang diberikan bukanlah sebuah algoritma. Langkah yang terperinci artinya setiap langkah diberikan secara detail dan dapat dieksekusi oleh komputer, instruksi seperti “angkat sedikit ke kiri” merupakan contoh instruksi yang tidak tepat, karena “sedikit” tidak menyatakan sesuatu yang tepat. Langkah yang diberikan harus terbatas, artinya suatu saat langkah harus berhenti, jika langkah tidak pernah berhenti (misalnya: “ambil air, masukkan ke bak mandi, ulangi ambil air, dan seterusnya”) maka serangkaian langkah itu tidak disebut sebagai algoritma (jika: “ambil air, masukkan ke bak mandi, ulangi ambil air sampai bak mandi penuh”, maka bisa disebut algoritma, namun langkah ambil air, masukkan ke bak mandi, harus diperinci).

b. Konstruktor (elemen) Pemrograman Prosedural

Elemen bahasa pemrograman prosedural yang penting adalah:

1. Program utama
2. Tipe
3. Konstanta
4. Variabel
5. Ekspresi, operator, dan operand
6. Struktur Data
7. Instruksi dasar
8. Program Moduler
9. File eksternal
10. Rekurens

Konstruktor ini tidak untuk dipelajari secara berurutan, namun semua perlu dipelajari dan dimengerti untuk dapat membuat program dengan baik.

c. Input, Proses, dan Output

Sekumpulan aksi dalam pemrograman prosedural bisa dibagi menjadi tiga bagian penting yaitu: input, proses, dan output. Bagian input, proses, dan output dikerjakan secara sekuensial, dan dalam setiap bagian mungkin akan ada input, proses, dan output.

2.2.4.6 Data Flow Diagram

DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dgn konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh profesional system kepada pemakai maupun pembuat program [3].

2.2.5 Pembangunan Perangkat Lunak

2.2.5.1 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver (dulunya *Macromedia Dreamweaver*) adalah pengembangan web aplikasi yang awalnya dibuat oleh *Macromedia* , dan sekarang dikembangkan oleh *Adobe Systems* , yang mengakuisisi *Macromedia* tahun 2005. *Dreamweaver* tersedia untuk Mac dan Windows sistem operasi . versi terbaru telah dimasukkan dukungan untuk web teknologi seperti CSS , JavaScript , dan berbagai *server*-side scripting bahasa dan kerangka termasuk ASP , ColdFusion , dan PHP . *Dreamweaver* yang WYSIWYG mode dapat menyembunyikan HTML code rincian halaman dari pengguna, sehingga memungkinkan untuk non-coders untuk membuat halaman web dan situs. *Dreamweaver* memungkinkan pengguna untuk melihat situs di web browser secara lokal-instal. Ia juga memiliki alat manajemen situs seperti FTP / SFTP dan WebDAV mentransfer *file* dan fitur sinkronisasi, kemampuan untuk mencari dan mengganti baris teks atau kode oleh istilah pencarian dan ekspresi reguler di seluruh situs, dan fitur template yang memungkinkan satu sumber update kode bersama dan tata letak di seluruh situs tanpa *server-side* termasuk atau *scripting*. Panel perilaku juga memungkinkan penggunaan *JavaScript* dasar tanpa pengetahuan *coding*, dan integrasi dengan Adobe kerangka AJAX sigap menawarkan akses mudah ke konten dinamis yang dihasilkan dan antarmuka. *Dreamweaver* dapat

menggunakan pihak ketiga "*Extensions*" untuk memperluas fungsi inti dari aplikasi, yang setiap pengembang web bisa menulis (terutama dalam HTML dan JavaScript) [3].

2.2.5.2 HTML

(HyperText Mark up Language) merupakan suatu metoda untuk mengimplementasikan konsep hypertext dalam suatu naskah atau dokumen. HTML sendiri bukan tergolong pada suatu bahasa pemrograman karena sifatnya yang hanya memberikan tanda (marking up) pada suatu naskah teks dan bukan sebagai program. Berdasarkan kata-kata penyusunnya HTML dapat diartikan lebih dalam lagi menjadi :

Hypertext

Link hypertext adalah kata atau frase yang dapat menunjukkan hubungan suatu naskah dokumen dengan naskah-naskah lainnya. Jika kita klik pada kata atau frase untuk mengikuti link ini maka web browser akan memindahkan tampilan pada bagian lain dari naskah atau dokumen yang kita tuju.

Markup

Pada pengertiannya di sini markup menunjukkan bahwa pada file HTML berisi suatu intruksi tertentu yang dapat memberikan suatu format pada dokumen yang akan ditampilkan pada World Wide Web.

Language

Meski HTML sendiri bukan merupakan bahasa pemrograman, HTML merupakan kumpulan dari beberapa instruksi yang dapat digunakan untuk mengubah-ubah format suatu naskah atau dokumen. Pada awalnya HTML dikembangkan sebagai subset SGML (Standard Generalized Mark-up Language). Karena HTML didedikasikan untuk ditransmisikan melalui media Internet, maka HTML relatif lebih sederhana daripada SGML yang lebih ditekankan pada format dokumen yang berorientasi pada aplikasi [1].

2.2.5.3 PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Prepocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page

Tools". Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Prepocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta site menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat [8].

2.2.5.4 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread* dan *multi-user*. MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Dimana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat closed source atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam database sejak lama, yaitu SQL (Structured Query Language). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem database (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh user maupun program-program aplikasinya. [3].

2.2.5.5 WAMP

Wamp *Server* merupakan lingkungan pengembangan web Windows. Hal ini memungkinkan Anda untuk membuat aplikasi web dengan Apache, PHP dan database MySQL. Hal ini juga dilengkapi dengan PHP*MyAdmin* untuk dengan mudah mengelola database . Wamp *Server* menginstal secara otomatis (*installer*), dan penggunaannya sangat intuitif. Anda akan dapat menyetel *server* Anda tanpa menyentuh pengaturan *file*. Wamp *Server* merupakan satu-satunya solusi paket yang akan memungkinkan untuk mereproduksi *server* produksi. Wamp *Server* juga memiliki trayicon untuk mengelola *server* [3].