BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum

Peninjauan akan dilakukan terhadap LKP PERSADA Desa Neglasari Kecamatan Cikalongkulon Cianjur. Diataranya sejarah singkat lembaga kursus, visi misi lembaga kursus, logo serta struktur organisasi lembaga kursus.

2.1.1 Sejarah Instansi

LKP PERSADA adalah salah satu lembaga kursus bahasa inggris yang ada di Cianjur yang berdiri pada tanggal 03 januari 1992. LKP PERSADA saat ini sangat berkembang dengan meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan lulusan yang cerdas, handal, dan kompetitif.

1. Pada tahun 1992 diberi nama LKP PERSADA yang didirikan oleh Tono Suwarno S.pd dan sampai sekarang masih dipimpin oleh Tono Suwarno S.pd.
2. Pada tahun 2011 lokasi LKP PERSADA dialihkan dari jalan Ariawiratanudatar II No.10 Desa Neglasari ke jalan Desa Neglasari No. 5 Desa Neglasari.

2.1.2 Visi LKP Persada

Visi LKP Persada adalah menjadi lembaga kursus yang berstandar internasional dengan menghasilkan lulusan yang propesiaonal serta beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.

2.1.3 Misi LKP Persada

Misi LKP Persada adalah sebagai berikut :

1. Bekerjasama dengan dunia usaha dan lembaga pendidikan untuk mewujudkan kesinambungan materi yang diajarkan serta dapat diterapkan dengan tepat dan bermanfaat.
2. Menyiapkan lulusan yang unggul dan mampu bersaing di era globalisasi yang didukung oleh sumber daya yang handal.

2.2 Logo Instansi

Desain logo adalah pembeda visual suatu perusahaan dengan perusahaan lain. Arti dari logo yang terlihat pada gambar 2.1 di LKP PERSADA yaitu, warna hitam melengkung melambangkan merangkul semua kalangan dan tidak membeda-bekan untuk mendapatkan ppendidikan terutama pendidikan bahasa inggris,dan juga mempunyai arti semangat persatuan untuk membina lulusan yang handal, warna hitam pada tulisan melambangkan, ketegasan,disiplin, dan ikatan erat antara perserta pelatihan untuk menciptakan suasana nyaman untuk berkumpul, berdiskusi, saling tukar pikiran untuk pengembangan keterampilan mereka.



Gambar 2.1 Logo Instansi

2.3 Dasar Hukum Instansi

Dasar hukum instansi LKP PERSADA berdasarkan Surat Keputusan Kepala Kantor Wilayah Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Jawa Barat (SK.KAKANWIL DIKBUD PROP.JABAR) No.266/102.10/L/1993.

2.4 Struktur Organisasi dan *Job Description*

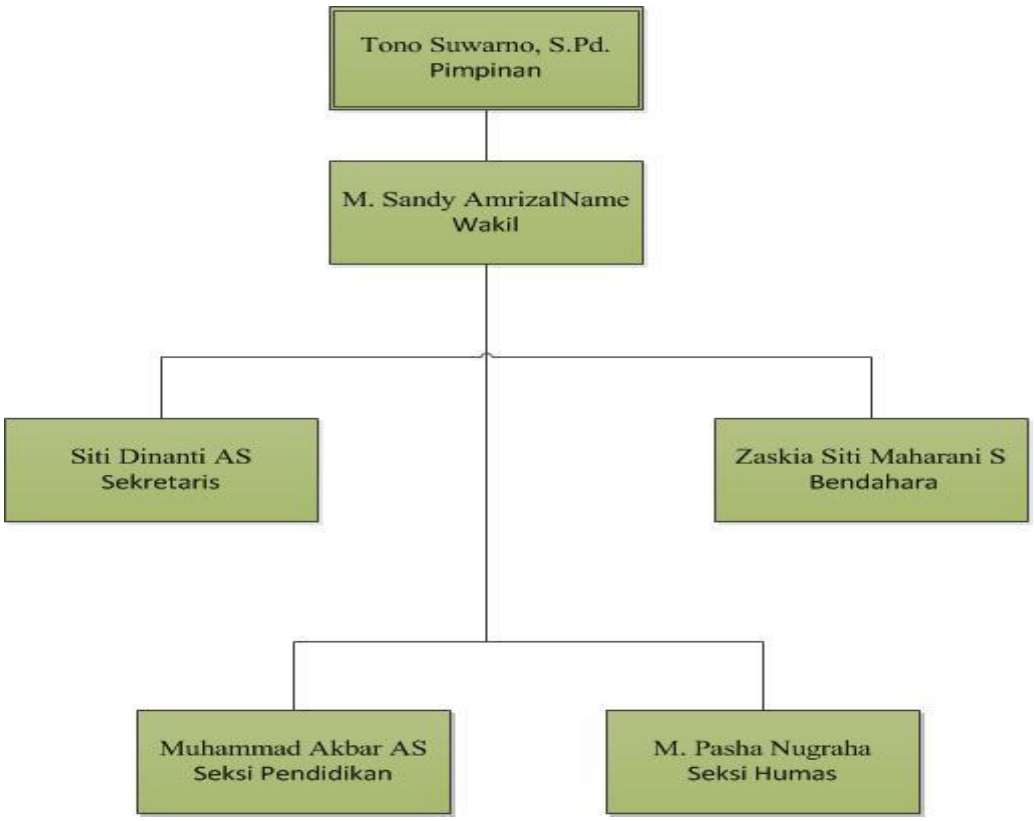
Struktur Organisasi dan *Job Description* merupakan hal yang sangat penting untuk pembangunan perusahaan atau organisasi.

2.4.1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan susunan komponen-komponen atau unit kerja dalam organisasi, untuk mewujudkan visi dan misi suatu instansi dan organisasi, diperlukan pengorganisasian yang terstrukur dengan baik sehingga proses kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tugas dan jabatan masing – masing. Oleh karean itu organisasi merupakan hal yang sangat penting, baik organisasi publik maupun organisasi swasta.

Pengorganisasian yang diterapkan di LKP PERSADA adalah organisasi yang terstruktur seperti pada gambar 2.2 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.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi LKP Persada

2.4.2 *Job Description*

Deskripsi jabatan, rincian tugas pokok dan fungsi satuan organisasi dilingkungan LKP PERSADA terdiri dari Pimpinan, Wakil Pimpinan, Sekretaris, Bendahara, Seksis Pendidikan, Seksi Humas adalah sebagai berikut :

1. Pimpinan

Pendiri lembaga yang bertanggung jawab, terhadap seluruh kegiatan lembaga.

2 Wakil

Membantu dalam melaksanakan tugas – tugas pimpinan.

3. Sekretaris

Mengelola surat masuk dan surat keluar lembaga serta menyimpan dokumen-dokumen penting.

4. Bendahara

Mencatat serta melaporkan penerimaan keuangan

5. Seksi Pendidikan

Menyusun program dan kegiatan yang akan di laksanakan.

6. Seksi Humas.

Penyampaikan informasi dan membantu mengenalkan lembaga ke masyarakat luas.

2.5 Landasan Teori

Teori-teori pendukung yang digunakan pada pembangunan aplikasi ini terdiri dari Pemrograman Web, HTML, PHP, *Structured Query Language (SQL),* dan Kelompok Pernyataan SQL.

2.5.1 Pemograman Web

Teknologi berbasis *web* merupakan teknologi yang digunakan untuk berkomunikasi dengan *database*, *file* atau dengan komputer lain dalam suatu jaringan internet. Informasi-informasi dari jarak jauh dapat diakses dengan cepat dan mudah dengan menggunakan teknologi ini. Faktor yang menetukan kinerja aplikasi berbasis *web* adalah kecepatan akses jaringan atau internet dan kecepatan akses *database*. Untuk menjalankan aplikasi berbasis *web* dibutuhkan dua bagian yaitu *server* dan *browser* sebagai *client*nya. *Server* atau *web server* yang bisa dipakai antara lain Apache, IIS.

Dalam aplikasi yang kembangkan ini menggunakan Apache sebagai *web server* dan *client browser* yang tersedia saat ini, contohnya adalah Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan lain-lain.[2]

2.5.2 HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah suatu system penulisan perintah dan formatting hypertext sederhana yang ditulis kedalam dokumen text ASCII agar dapat menghasilkan tampilan visual yang terintegrasi. Dengan kata lain, dokumen yang dibuat dalam aplikasi pengolah kata dan disimpan kedalam

format ASCII normal sehingga menjadi home page dengan tambahan perintah – perintah HTML[4].

2.5.3 PHP

PHP adalah bahasa *scripting* yang menyatu dengan *HTML* dan dijalankan pada *serverside.* Artinya semua *sintax* yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada *server* sedangkan yang dikirimkan ke *browser* hanya hasilnya saja.”[3]. Bahasa PHP dikenal karena kemudahan dalam *scripting, stabilitas*, dan banyaknya *library* yang mendukung pembuatan aplikasi web yang kompleks dan dinamis. Kemampuan-kemampuan yang terdapat pada PHP antara lain: perhitungan matematis, informasi jaringan, *mail*, *regular expression*, serta menyediakan *interface* dengan beberapa *server database* yang populer di pasaran, seperti MySQL, Oracle, Sybase, PostgreSQL, mSQL, dan lainnya

2.5.4 *Structured Query Language (SQL)*

Structured Query Language (SQL) merupakan bahasa *query* standar yang digunakan untuk mengakses basis data relasional. Standarisasi internasional terhadap SQL pertama kali dilakukan oleh ANSI (*American National Standards*). Melalui publikasi *database language* SQL (ANSI X3.136-1986). ANSI dan ISO (*international standards organization*) pada saat ini merupakan dua organisasi yang membuat standarisasi terhadap SQL.

SQL pertama kali diterapkan pada sistem R (sebuah proyek laboratorium riset san siro, IBM). Namun kali ini SQL juga dapat dijumpai pada banyak *platform* dari microkomputer hingga *main frame*. SQL dapat digunakan baik secara sendiri maupun diletakan pada bahasa – bahasa lain.[5]

2.5.5 Kelompok Pernyataan SQL

Pernyataan SQL dapat dikelompokan menjadi 5 kelompok yaitu DDL, DML, DCL, pengendali transaksi dan pengendali programatik.

1. *Data Definition Language* (DDL)

Data Definition Language (DDL) merupakan kelompok perintah yang digunakan untuk mendefinisikan atribut-atribut basisdata, tabel, atribut (kolom), batasan – batasan antar tabel dan hubungan antar tabel. Yang termasuk dalam kelompok DDL ini adalah *CREATE, ALTER,* dan *DROP*.

2. *Data Manipulation Language (DML)*

Data Manipulation Language (DML) adalah kelompok perintah yang berfungsi untuk memanipulasi data dalam basis data, misalnya untuk pengambilan, penyisipan, pengubahan dan penghapusan data. Perintah yang termasuk kategori DML adalah *SELECT*, *INSERT*, *DELETE* dan *UPDATE*.

3. *Data Control Language (DCL)*

Data Control Language (DCL) berisi perintah – perintah untuk mengendalikan pengaksesan data. Pengendalian dapat dilakukan berdasarkan pengguna, tabel, kolom maupun operasi yang dapat dilakukan. Perintah – perintah yang termasuk dalam DCL yaitu *GRANT, REVOKE, LOCK TABLE*.

4. Pengendalian transaksi

Pengendalian transaksi adalah perintah – perintah yang berfungsi untuk mengendalikan pengeksekusian transaksi. Perintah yang termasuk dalam kategori ini yaitu *COMMIT, ROLLBACK*

5. Pengendalian programatik

Pengendalian programatik mencakup pernyataan – pernyataan yang berhubungan dengan pemanfaatan SQL dalam bahasa lain. Pernyataan ini biasa digunakan pada bahasa konvensional seperti *COBOL*. Yang termasuk dalam pengendali programatik yaitu *DECLARE, OPEN, FETCH*, dan *CLOSE*. [5]

2.5.6 Pemodelan data

Pemodelan data dapat di gambarkan dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*). *Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menghubungkan antar elemen (*Relational Condition*), dimana pada tahap selanjutnya dapat diimplementasikan kedalam bentuk tabel relasi. ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan, yaitu:

1. Entitas

Entitas Adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkaran pemakaian dan sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat.

2. Atribut

Atribut merupakan elemen dari sebuah entitas yang berfungsi mendeskripsikan karakter entitas.

3. Hubungan

Hubungan atau relasi yaitu hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda [4]. ada beberapa macam hubungan antar relasi, antara lain:

a. Satu Ke Satu (*One to One*)

Satu ke satu adalah bentuk relasi antara satu entitas dengan sejumlah satu ke entitas dengan jumlah yang sama.

b. Satu Ke Banyak (*One to Many*)

Satu ke banyak adalah bentuk relasi dari entitas dengan jumlah satu ke entitas lain yang berjumlah lebih dari satu (Entitas dengan banyak alternatif tujuan).

c. Banyak Ke Banyak (*Many to Many*)

Banyak ke banyak adalah bentuk relasi yang mendeskripsikan permasalahan yang komplek yaitu hubungan antara entitas yang berjumlah lebih dari satu dengan entitas yang sama.

2.5.7 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahapan yang dimulai karena adanya permintaan terhadap sistem baru. Dimana, permintaan dapat datang dari seorang manajer di

luar departemen sistem informasi atau dari pihak eksekutif yang melihat adanya masalah atau menemukan adanya peluang baru. Sehingga tujuan utama analisis sistem adalah untuk menetukan hal-hal detail yang akan dikerjakan oleh sistem yang akan diusulkan[4] Pada model analisis terdapat perangkat lunak yang dapat digambarkan dalam bentuk sebagai berikut:

1. Flowmap

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. *Flowmap* berguna untuk membantu analis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Biasanya *flowmap* mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah tingkat tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya berisi satu proses, yang mewakili seluruh sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Diagram konteks akan memberi gambaran tentang keseluruhan

sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada *store* dalam diagram konteks.

3. *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data

tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.

Terdapat 4 (empat) macam simbol yang digunakan dalam *Data Flow Diagram* diantaranya:

a. Kesatuan luar (*external entity*) atau batas sistem (*Boundary*)

Kesatuan luar merupakan kesatuan (*entity*) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem.

b. Arus data (*Data Flow*)

Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukkan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem. Arus data ini ditunjukkan dengan symbol panah.

c. Proses (*Process*)

Proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

d. Simpanan data (*Data Store*)

Simpanan data merupakan simpanan dari data yang dapat berupa:

1. Suatu file atau *database* di sistem komputer
2. Suatu arsip atau catatan *manual*
3. Suatu kotak tempat data di meja seseorang