

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar

Sistem secara sederhana merupakan suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur komponen atau variabel-variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi dan saling ketergantungan satu sama lainnya serta terpadu. Selain itu sistem dapat didefinisikan sebagai dari kumpulan unsur-unsur yang terorganisasi dan berhubungan dengan lingkungan dalam mencapai tujuan yang ditentukan sebabnya.

2.1.1. Pengertian Sistem

Menurut (Indrajani, 2015) mengemukakan bahwa “Sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur keterkaitan antara satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan tertentu”.

Menurut Mulyadi dalam jurnal (Sudarsono, 2017) sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

1. Karakteristik Sistem

Menurut (M. M. dan Oktafianto, 2016) Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu terdiri dari:

a. Komponen sistem

Suatu sistem yang terdiri atas bagian-bagian yang saling berkaitan dan bervariasi yang sama-sama mencapai beberapa sasaran.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Daerah yang membatasi antara suatu sistem yang satu dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luar.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Enviroument*)

Apapun diluar dari batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem, lingkungan luar dapat merugikan sistem tersebut, lingkungan luar yang menguntungkan berupa energi dari sistem, sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan di kendalikan, jika tidak akan mengganggu kelangsungan sistem.

d. Penghubung sistem (*Interface*)

Media penghubung antara suatu subsistem dengan yang lainnya. Penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari suatu sistem ke sistem yang lainnya dengan melalui penghubung suatu subsistem dapat berinteraksi dengan subsistem lainnya membentuk suatu kesatuan.

e. Sistem Masukan (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal. Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi. Sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Sistem Keluaran

Energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna untuk subsistem lain.

g. Sistem Sasaran

Suatu sistem yang mempunyai tujuan atau sasaran. Jika suatu sistem tidak mempunyai batasan sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya.

2. Klasifikasi Sistem

Menurut (Hutahaean, 2014) sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang yaitu:

a. Sistem Abstrak (*Abstract System*)

Sistem Abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran-pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik

b. Sistem Fisik (*Physical System*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik dapat dilihat, misalnya sistem komputer, sistem akuntansi.

c. Sistem Alamiah (*Natural System*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

d. Sistem buatan manusia (*Human Made System*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*Human Machine System*).

e. Sistem Tertentu (*Deterministic System*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang diramalkan.

f. Sistem Tak Tertentu (*Probalistic System*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probalistik.

g. Sistem Tertutup (*Close System*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur

lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively close system*.

h. Sistem Terbuka (*Open System*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya, sistem ini menerima input dan output dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

2.1.2. Pengertian Informasi

Menurut (Pratama,2014) “Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau bergagai sumber, yang kemudian diolah, sehingga memberikan niali, arti, dan manfaat”.

Menurut (Mulyani, 2016) “Informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditunjukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa informasi adalah data yang telah diolah yang berguna untuk proses pengambilan keputusan.

1. Kualitas Informasi

Berikut ini disampaikan delapan kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan nilai dari suatu informasi. Penjelasan tentang kualitas informasi tersebut dipaparkan di bawah ini menurut Lippeveld, Sauborn, dan Bodart di dalam buku (Hartono,2014) yaitu:

a. Relevansi

Informasi disediakan atau disajikan untuk digunakan. Oleh karena itu, informasi yang bernilai tinggi adalah relevan dengan kebutuhan, yaitu untuk apa informasi itu akan digunakan.

b. kelengkapan dan Keluasan

Informasi akan bernilai semakin tinggi jika tersaji secara lengkap dalam cangupan yang luar. Informasi yang sepotong-sepotong, apalagi tidak tersusun sistematis, tentu tidak akan banyak artinya. Demikian pun bila informasi itu hanya mencangkup area yang sempit dari suatu permasalahan.

c. Kebenaran

Kebenaran informasi ditentukan oleh validitas atau dapatnya dibuktikan informasi berasal dari data dan data fakta. Informasi yang bernilai tinggi adalah informasi yang benar-benar berasal dari fakta, bukan opini atau ilusi.

d. Terukur

Informasi berasal dari data atau hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta. Jadi informasi yang bernilai tinggi adalah informasi yang jika dilacak kembali kepada datanya, data tersebut dapat diukur sesuai dengan faktanya.

e. Keakuratan

Informasi berasal dari data atau hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta. Oleh karena itu kecermatan dalam mengukur dan mencatat fakta akan menentukan keakuratan data dan nilai dari informasi yang dihasilkan.

f. Kejelasan

Informasi dapat disajikan dalam berbagai bentuk teks, tabel, grafik, *chart*, dan lain-lain. Namun, apapun bentuk yang dipilih yang penting adalah menjadikan pemakai mudah memahami maknanya dan bentuk penyajiannya harus benar.

g. Keluwesan

Informasi yang baik adalah yang mudah diubah-ubah bentuk penyajiannya sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi.

h. Ketepatan Waktu

Informasi yang baik adalah informasi yang disajikan tepat pada saat dibutuhkan. Informasi yang terlambat datang menjadi informasi basi yang tidak ada lagi nilainya (misalnya untuk pengambilan keputusan).

2. Nilai Informasi

Nilai informasi ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu Informasi dikatakan lebih bernilai jika manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Menurut (Hutahaean, 2014) biaya informasi terdiri dari:

a. Biaya perangkat keras

Merupakan biaya tetap atau biaya tertanam dan akan meningkat untuk tingkat-tingkat mekanisme yang lebih tinggi.

b. Biaya untuk analisis

Merupakan biaya tertanam dan biasanya akan meningkat sesuai dengan tingkat mekanisme yang lebih tinggi.

c. Biaya untuk tempat dan faktor *control* lingkungan

Biaya ini setengah berubah atau semivariabel. Biasanya biaya ini meningkat sesuai dengan tingkat mekanisme yang tinggi.

d. Biaya Perubahan

Biaya ini merupakan biaya tertanam dan meliputi setiap jenis perubahan dari satu metode ke metode yang lain.

e. Biaya operasi

Biaya ini pada dasarnya merupakan biaya variabel dan meliputi biaya variabel dan meliputi macam-macam pegawai, pemeliharaan fasilitas dan sistem.

3. Karakteristik Informasi

Menurut (Krismaji, 2015) agar bermanfaat informasi harus memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Relevan

Relevan yaitu menambah pengetahuan atau nilai bagi para pembuat keputusan dengan cara mengurangi ketidakpastian, menaikkan kemampuan untuk memprediksi atau menegaskan atau membenarkan ekspektasi semula.

b. Dapat Dipercaya

Bebas dari kesalahan atau bisa secara akurat menggambarkan kejadian atau aktivitas organisasi.

c. Lengkap

Tidak menghilangkan data penting yang dibutuhkan oleh pemakai

2.1.3. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Kertahadi (Tundung Subali Patma, Mohammad Maskan, 2017) “Sistem informasi merupakan suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya”.

Menurut (Krismaji, 2015) “Sistem informasi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan, mengelola, mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

1. Komponen Sistem Informasi

Menurut (Hutahaean, 2014) sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yaitu:

a. Blok Masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan berupa dokumen dasar.

b. Blok model (*model block*)

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

c. 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.

d. Blok teknologi (*technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian diri secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari unsur utama:

1). Teknisi (*human ware atau brain ware*)

2). Perangkat lunak (*software*)

3). Perangkat keras (*hardware*)

e. Blok basis data (*data base block*)

Merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok kendali (*control block*)

Banyak faktor yang dapat merusak sistem informasi, misalnya bencana alam,

api, temperatur tinggi, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, kesalahan-kesalahan ketidakefisienan, sabotase dan sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

2.1.4. Pengertian Akuntansi

Menurut (Bahri, 2016) “Akuntansi merupakan pencatatan, penggolongan, pengikhtisaran, dan pelaporan atau suatu transaksi dengan cara sedemikian rupa, sistematis dari segi isi, transaksi dibuat jurnal, buku besar, neraca lajur, kemudian akan menghasilkan informasi dalam bentuk laporan keuangan yang digunakan pihak-pihak tertentu”.

Berdasarkan definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa akuntansi adalah proses pengidentifikasian, pengukuran, pencatatan, dan pelaporan, transaksi keuangan dari suatu organisasi yang dijadikan sebagai informasi dalam rangka pengambilan keputusan yang menghasilkan informasi dalam bentuk laporan keuangan yang digunakan pada pihak-pihak tertentu dan termasuk analisis laporan keuangan yang diperlukan oleh pihak-pihak tertentu.

2.1.5. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

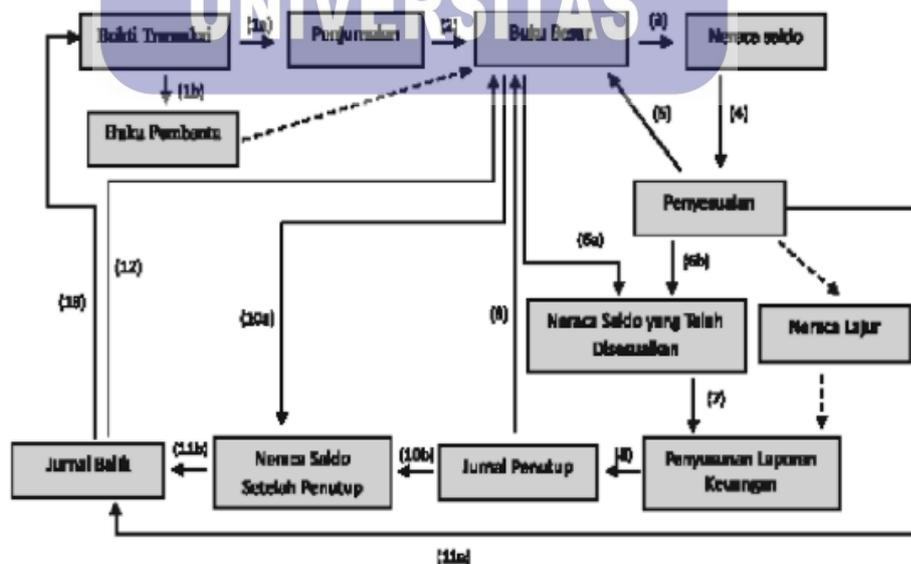
Menurut (Aryanto, 2014) “Sistem informasi akuntansi merupakan sekelompok struktur dalam sebuah entitas yang mengelola sumber daya fisik dan sumber daya lain untuk mengubah data ekonomi menjadi informasi akuntansi, agar dapat memenuhi kebutuhan informasi berbagai pihak”.

Sedangkan Menurut (Krismaji, 2015) “Sistem informasi akuntansi adalah cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan dan mengolah serta menyimpan data dan cara-cara yang diorganisasi untuk menyimpan dan mengelola, mengendalikan dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan”.

Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi akuntansi adalah suatu komponen yang mengumpulkan, mengklasifikasikan, mengolah dan menganalisa informasi yang diperoleh dari transaksi akuntansi dan sistem informasi merupakan rangkaian bukti transaksi, dokumen, catatan akuntansi yang diatur untuk mengubah menjadi informasi yang berguna dalam perusahaan.

2.1.6. Pengertian Siklus Akuntansi

Menurut (Bahri, 2016) “Siklus akuntansi adalah tahapan-tahapan mulai dari terjadinya transaksi sampai dengan penyusunan laporan keuangan sehingga siap untuk pencatatan berikutnya”.



Sumber : (Bahri,2016)

Gambar II.1
Siklus Akuntansi

2.1.7. Pengertian Pendaftaran

Pendaftaran ialah pencatatan nama, alamat, dan sebagainya dalam sebuah daftar sama halnya dengan Pendaftaran menurut (*Kamus besar bahasa indonesia*, 2015), “Pendaftaran adalah proses, cara pembuatan mendaftar (mendaftarkan) mencatat nama, alamat, dan sebagainya kedalam daftar. Sedangkan menurut Nuryati (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2016) “Pendaftaran adalah pencatatan nama, alamat dan sebagainya dalam sebuah daftar.

2.1.8. Pengertian Rawat jalan pasien

Menurut (Azwar, 2016) Rawat Jalan adalah pelayanan kedokteran di Indonesia dapat dibedakan atas dua macam yaitu diselenggarakan oleh swasta banyak macamnya, yaitu praktek bidan, praktek gigi, praktek darurat (perorangan atau berkelompok), poliklinik, balai pengobatan, dan sebagainya.

2.1.9. Pengertian Pembayaran

Menurut Wahya dalam jurnal (Sri Mulyati, 2017) pembayaran adalah memberikan uang sebagai pengganti barang atau jasa yang diterima.

Sedangkan menurut (Hasibuan, 2016) “Berpindahnya hak kepemilikan atas sejumlah uang dan pembayar kepada penerimanya, baik langsung maupun melalui media jasa-jasa perbankan.

2.1.10. Pengertian Basis Data

Menurut (Indrajani, 2015) “Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

Menurut (Pamungkas, 2017) “Basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu”.

2.1.11. *Java*

Java adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi objek dan program *java* tersusun dari bagian yang disebut kelas. *Java* dapat dijalankan di beberapa perangkat elektronik seperti komputer, telepon genggam dan perangkat lain yang mendukung *java*. Sedangkan menurut (Supardi, 2015) “*Java* merupakan perangkat lunak untuk pemrograman beberapa tujuan (*multi purpose*), *multiflatform* (dapat berjalan di beberapa sistem operasi), mudah dipelajari dan *powerfull*. Aplikasi-aplikasi yang dapat dibuat dengan *java* meliputi *web programming* (pemrograman web), *desktop programming* (pemrograman desktop), *mobile programming* (pemrograman *mobile/handphone*)”.

2.2. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

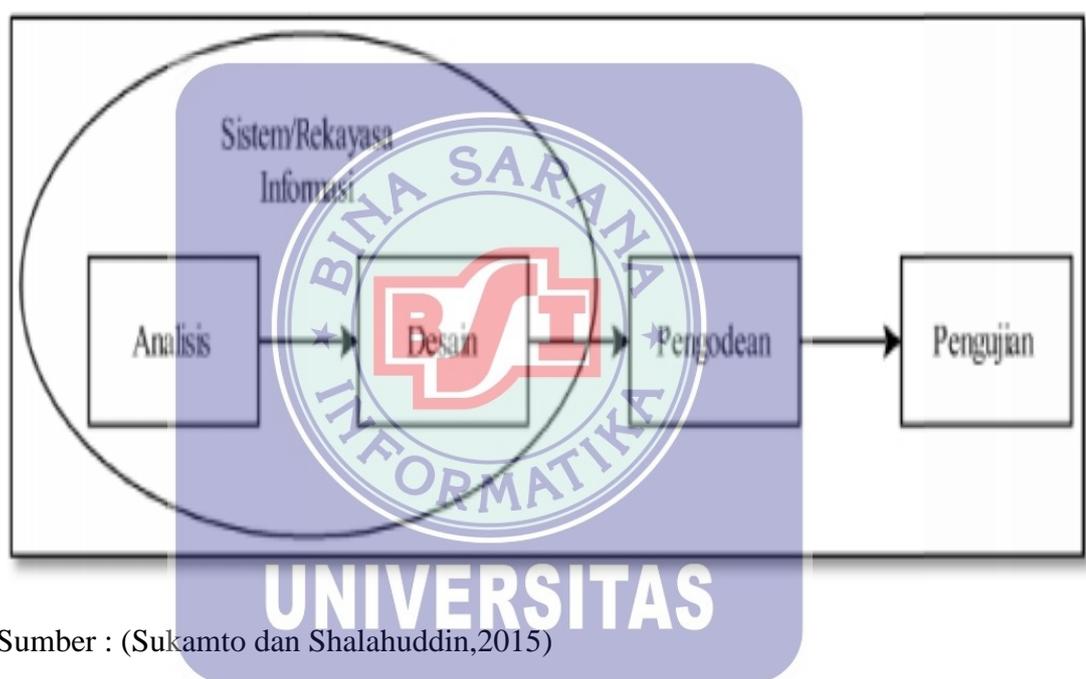
Perancangan sebuah sistem diperlukan suatu peralatan yang dapat mendukung terciptanya sebuah rancangan. Peralatan Pendukung (*Tools System*) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan bentuk logika model dari suatu sistem dengan menggunakan simbol, lambang, diagram yang menunjukkan secara cepat terapan artinya fisiknya.

2.2.1. Model *Waterfall*

Model *waterfall* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang sederhana dan berurutan dengan perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian. Hal ini

seperti disampaikan menurut (Shalahuddin, n.d.) “ model *waterfall* adalah metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung (*support*)”.

Menurut (M. M. Oktafianto, 2016)“Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, penguji dan tahap pendukung (*support*)”.



Sumber : (Sukamto dan Shalahuddin,2015)

Gambar II.2

Model *Waterfall*

Adapun metode air terjun menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2015) yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara insentif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi perangkat lunak pada tahap ini perlu didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari perangkat lunak adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang di inginkan.

5. Pendukung (Support)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru.

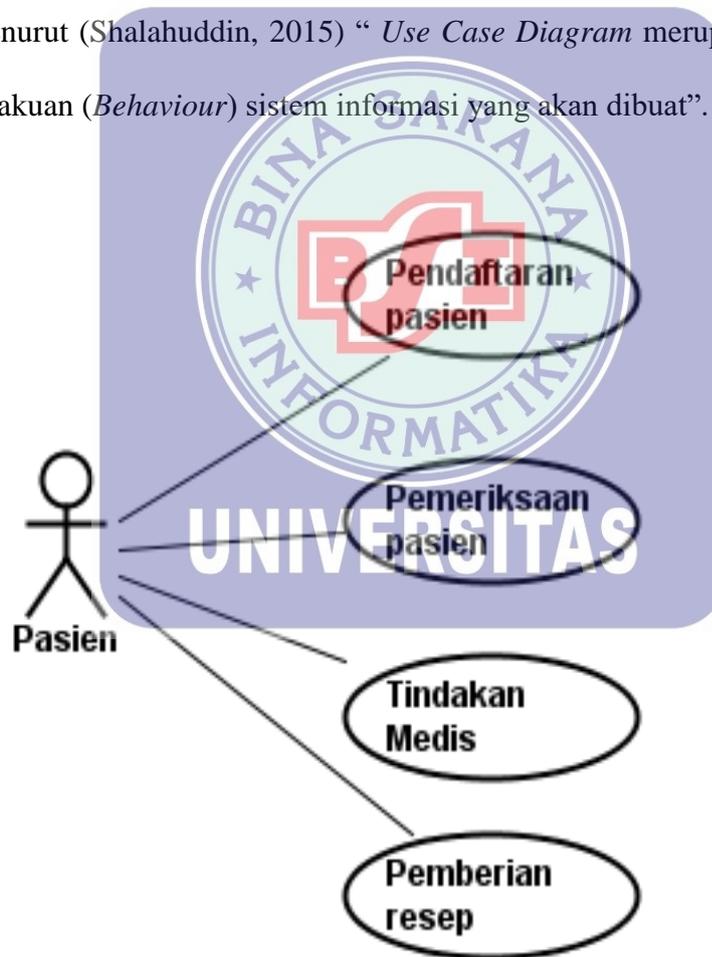
2.2.2. Pengertian *Unified Modeling Language* (UML)

Menurut (Shalahuddin, 2015)“*Unifed Modelling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemograman berorientasi objek”.

Sedangkan UML muncul karena adanya kebutuhan pemodel visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak dan mempunyai beberapa elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram, diagram tersebut akan menggambarkan atau mendokumentasikan beberapa aspek dari sebuah sistem. Abstraksi kondep dasar UML terdiri dari *Structural classification*, *dynamic behavior*, dan model *management*, Macam-macam *Unified Modelling Language* menurut Rosa dan Shalahudin adalah sebagai berikut:

1. Use Case Diagram

Menurut (Shalahuddin, 2015) “ *Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*Behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat”.



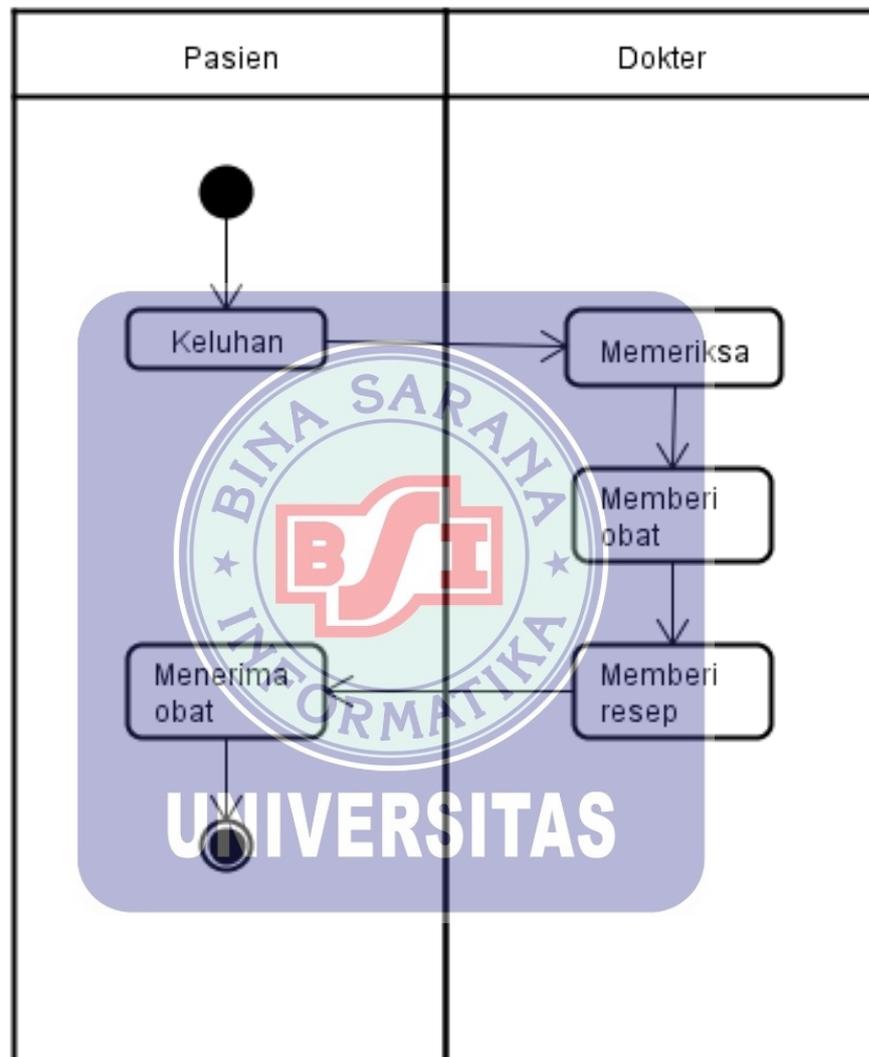
Sumber : (Shalahuddin,2015)

Gambar.II.3

Contoh Use case Diagram Pasien

2. Activity Diagram

Menurut (Shalahuddin, 2015) “*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.



Sumber : (Shalahuddin,2015)

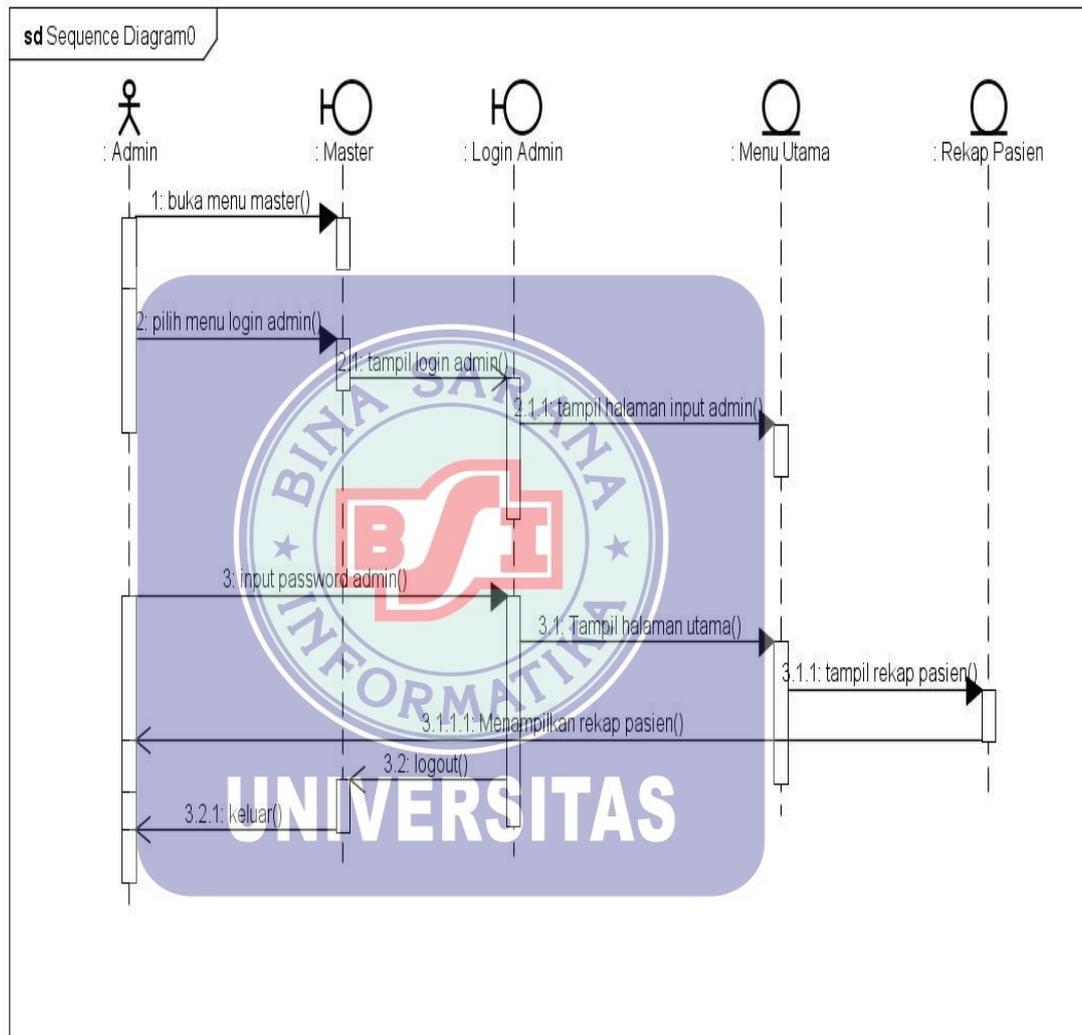
Gambar II.4

Contoh Activity Diagram Pasien

3. Sequence Diagram

Menurut (Shalahuddin, 2015) “*Diagram Sequence* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antara objek.”. oleh karena itu untuk menggambar

sequence diagram harus diketahui obje-objek yang terlibat dalam sebuah *usecase* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang di instansiasi menjadi objek itu dan untuk membuat *sequence diagram* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *usecase*



Sumber : (Shalahuddin,2015)

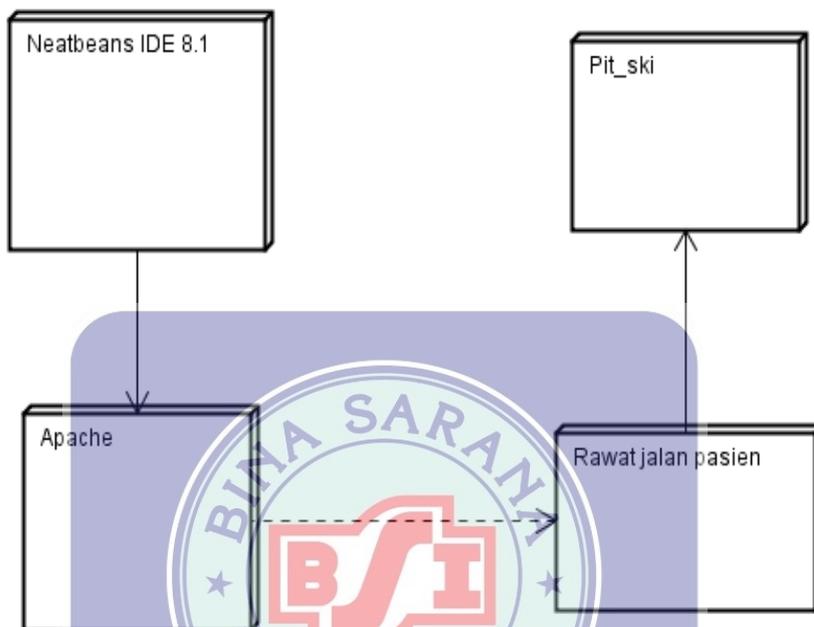
Gambar II.5

Contoh *Sequence Diagram*

4. *Development Diagram*

Menurut (Shalahuddin,2015) “*Development Diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi”. *Development Diagram* adalah salah

satu model diagram dalam UML untuk mengerahkan artifact dalam node. Tujuan dari fungsi diagram yaitu untuk menggambarkan atau memvisualisasikan secara umum yang terjadi pada suatu sistem.



Sumber : (Shalahuddin,2016)

Gambar II.6
Contoh *Development Diagram*

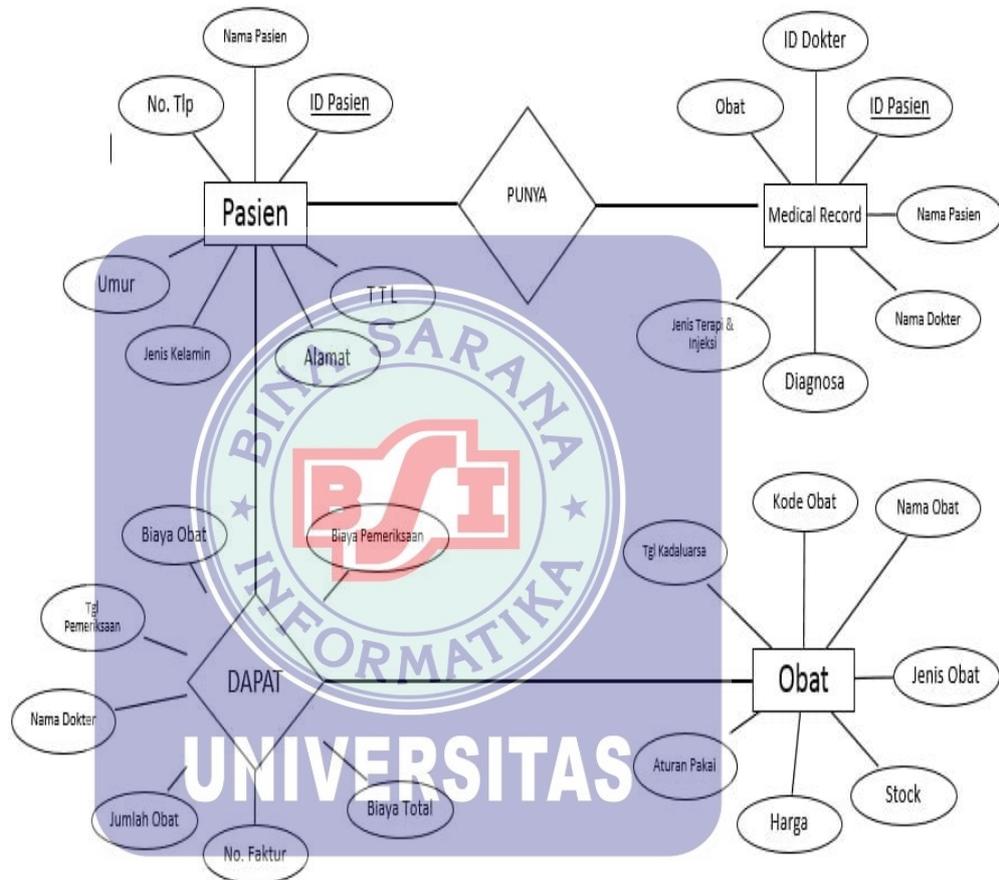
2.2.3. Pengertian Pengujian Perangkat Lunak (Black box testing)

Menurut (Tenia dwi januarti, 2015) “ *Black box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak”.

Menurut (Febiharsa, Sudana, & Hudallah, 2019) “ *Black box testing* adalah tipe *testing* yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya”. Pengujian blackbox testing juga merupakan pendekatan komplementer yang memungkinkan.

2.2.4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut (Shalahuddin, 2015) bahwa pemodelan basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional.



Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2014:50)

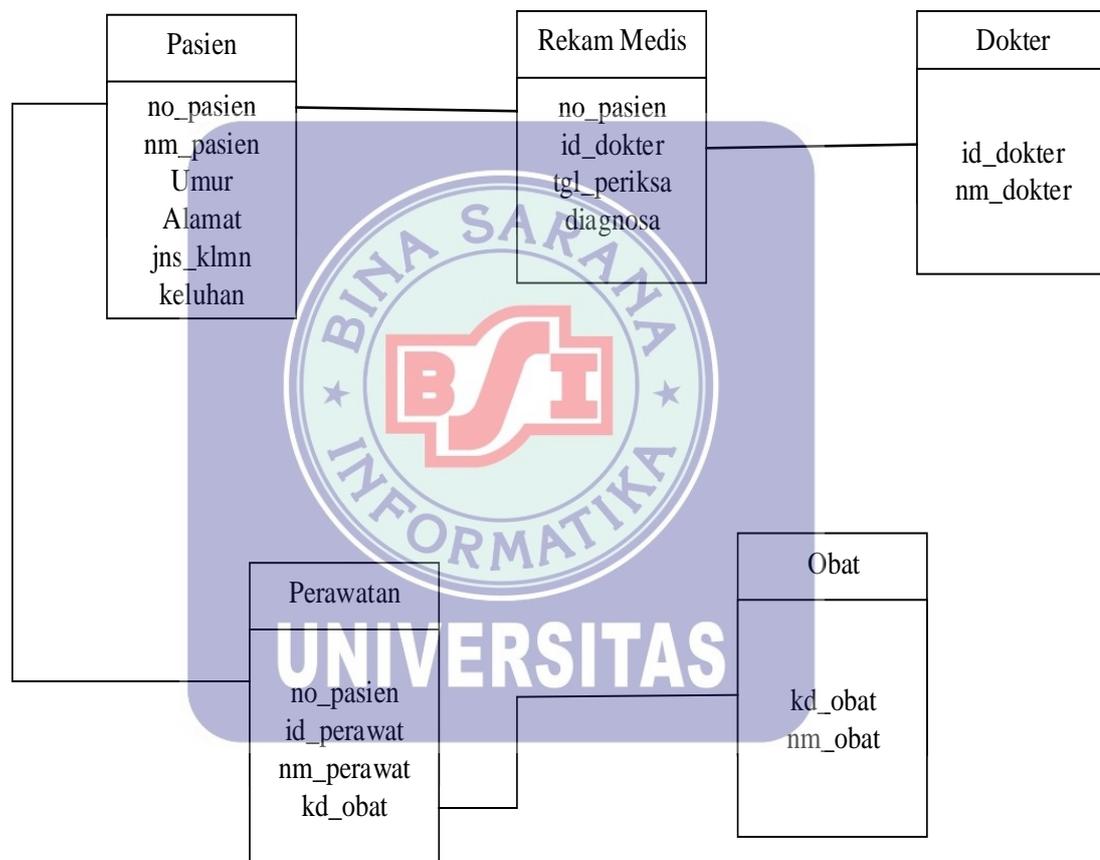
Gambar II.7

Contoh Entity Relationship Diagram

2.2.5. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Tabrani dalam jurnal (Kuryanti & Sandra, 2016) “*Logical Record Structure* (LRS) dibentuk dengan nomor dari tipe record”. Beberapa tipe record digambarkan oleh kotak persegi panjang dan dengan nama yang unik. Perbedaan LRS

dengan E-R diagram adalah nama tipe record berada diluar kotak field tipe record ditempatkan. LRS terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record field-field yang elihatan pada kedua link tipe record. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat dikonversikan ke LRS, metode yang lain dimulai dengan ERD diagram dan langsung dikonveresikan ke LRS.



Sumber : jurnal (Kuryanti & Kom, 2016)

Gambar II.8
Contoh Logical Record Structure