

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Pemahaman mengenai konsep dasar sistem ini memerlukan pendekatan-pendekatan mengenai sistem. Penulis merangkum pendekatan sistem ini meliputi model pembelajaran berbasis *web*, definisi atau pengertian dari sistem, dan sistem berorientasi objek. *Website*, basis data, dan metode pengembangan perangkat lunak juga akan diuraikan karena masih berkaitan dengan perancangan sistem.

A. Sistem

Sistem membantu perusahaan dalam menyelesaikan kegiatan yang kompleks. Sistem juga berkaitan erat dengan elemen/prosedur atau komponen yang membangunnya.

1. Pengertian Sistem

Menurut (Mulyadi, 2016) Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”. Sedangkan menurut (Fajarianto, Iqbal, & Cahya, 2017) “suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasar fungsi-fungsinya, menjadi satu kesatuan”. Begitu juga menurut (Kusnendi, 2017) “Sistem merupakan kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerja sama serta membentuk suatu kesatuan untuk mencapai suatu tujuan dari sistem tersebut”.

2. Pengertian Informasi

Di dalam suatu organisasi atau perusahaan, informasi merupakan sesuatu yang memiliki arti yang penting didalam mendukung proses pengambilan keputusan oleh pihak manajemen. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi yang menerimanya. Menurut (Mulyani, 2016) mengemukakan bahwa “informasi merupakan data yang sudah diolah yang ditujukan untuk seseorang, organisasi ataupun siapa saja yang membutuhkan”. Sedangkan menurut (Djahir & Pratita, 2015) menyatakan bahwa “informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan”. Begitu juga menurut (Hutahaean, 2015) mengemukakan bahwa “Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya”.

3. Pengertian Sistem Informasi

Pada saat ini dunia industri dan bisnis memerlukan informasi yang tepat, cepat dan relevan. Untuk mendapatkan informasi yang diinginkan tentunya harus menggunakan sistem informasi. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. Menurut (Djahir & Pratita, 2015) mengemukakan bahwa “sistem informasi merupakan kegiatan atau aktifitas yang melibatkan serangkaian proses, berisi informasi-informasi yang digunakan untuk mencapai tujuan”.

Sedangkan menurut (Hutahaean, 2015) mengemukakan bahwa: Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

4. Pengertain Sistem Berbasis Objek

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018) “merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan berdasarkan metode berorientasi objek adalah sebuah sistem yang komponennya dibungkus (dienkapsulasi) menjadi kelompok data dan fungsi”. Setiap komponen dalam sistem tersebut dapat mewarisi atribut dan sifat dan komponen lainnya. Dan dapat berinteraksi satu sama lain.

B. *Website*

Menurut (Hastanti, Puji, & Purnama, 2015) “*Website* adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs”. *Website* adalah suatu halaman yang memuat situs-situs *web page* yang berada di *internet* yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi di dalam sebuah *website*.

Ada bermacam-macam jenis website, sama seperti halnya tempat di dunia nyata yang memiliki fungsinya masing-masing. Berdasarkan pada fungsinya, website terbagi atas hal – hal :

1. *Personal website*

Website-website yang berisi informasi pribadi seseorang.

2. *Commercial website*

Website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang bersifat bisnis.

3. *Government website*

Website yang dimiliki oleh instansi pemerintah, pendidikan, yang bertujuan memberikan pelayanan kepada pengguna.

4. *Non-profit organization website*

Dimiliki oleh organisasi yang bersifat *non-profit* atau tidak bersifat bisnis.

Berdasarkan sifatnya, ada dua jenis *website*, yaitu sebagai berikut:

a. *Website statis*

Website Statis merupakan jenis *website* yang halamannya statis dan tidak berubah-ubah. *Website statis* biasanya digunakan untuk *web* profil pribadi atau organisasi. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk *website* jenis ini adalah HTML dan tidak menggunakan *database*. *Website* jenis ini menampilkan konten halaman yang sama bagi para pengunjungnya. Pemilih *website* sebenarnya dapat mengubah isi *website* tersebut secara periodik, namun perlu proses manual untuk mengubah konten dalam *website* tersebut.

b. *Website dinamis*

Website Dinamis merupakan jenis *website* yang sering diubah-ubah atau ditambah kontennya. Bahasa pemrograman yang sering digunakan untuk *website* ini yaitu PHP, ASP serta memanfaatkan *database* MYSQL. Contoh dari *website* jenis ini yaitu *website* berita seperti detik.com, nytime.com atau blog pribadi.

Aplikasi berbasis *web* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui *internet* atau *intranet*. Banyak dari perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan aplikasi berbasis *web* dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka yaitu sebagai berikut :

1. *Web Browser*

Web browser menurut (Hastanti, Puji, & Purnama, 2015) *Web Browser* adalah sebuah perangkat lunak atau *software* yang berfungsi untuk menampilkan dan melakukan interaksi dengan dokumen-dokumen yang disediakan oleh *server web*.

2. *Web Server*

Web server menurut (Suhesti, 2014) adalah sebuah program aplikasi pada jaringan *internet* yang bertugas untuk melayani permintaan dokumen suatu *browser*. *web server* yang digunakan dalam sistem adalah XAMPP. Menurut (Prabowo & Syani, 2017) XAMPP tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket. Dalam paket XAMPP sudah terdapat *Apache* (*Webserver*), MySQL (*database*), PHP (*server side scripting*), *Perl*, *FTP server*, *PHP MyAdmin*. (Hastanti, Puji, & Purnama, 2015)

3. *Internet*

Internet menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018) “*Internet* atau *Internetwork* adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling berhubungan bersama sebagai satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protokol, salah satunya adalah *TCP/IP* (*Transmission Control Protokol/Internet Protocol*)”. *Internet* dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang luas dan besar yang mendunia. Yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara dengan negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

C. Basis Data

Menurut (Prabowo & Syani, 2017) Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan menurut (Prabowo & Syani, 2017) “data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, angka, huruf, *symbol*, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya”. Aplikasi Basis Data yang dipakai pada sistem pemograman ini yaitu MySQL. Definisi MySQL (*My Structure Query Language*) menurut (Prabowo & Syani, 2017) sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread* dan *multiuser*. MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General PublicLicense*).

D. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pembangunan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall* (Sukamto & Shalahuddin, 2018) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu:

1. Analisa Kebutuhan

Tahapan ini menekankan pada masalah pengumpulan kebutuhan pengguna pada tingkatan sistem dengan menentukan konsep sistem beserta antarmuka yang menghubungkannya dengan lingkungan sekitar. Hasilnya berupa spesifikasi sistem.

2. Desain

Dalam tahap ini penulis akan merancang desain dan tahapan desain yang dilakukan adalah membuat rancangan antarmuka, rancangan basis data dan rancangan struktur navigasi.

3. Pembuatan Kode Program

Dalam tahap pembuatan aplikasi pemrograman, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan ke dalam bentuk mesin.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan setelah kode program selesai dibuat dan program dapat berjalan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Pemeliharaan sistem secara rutin meliputi penataan ulang database, melakukan backup dan update data.

2.2. Teori Pendukung

Teori pendukung ini dijadikan sebagai alat yang digunakan untuk menggambarkan bentuk logika dari suatu sistem yang dirancang. Adapun teori pendukung yang digunakan untuk merancang suatu sistem/aplikasi dapat dilihat pada uraian berikut ini.

A. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2018) menyimpulkan bahwa, “ERD adalah pemodelan awal basis data yang dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika”. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional. Adapun komponen-komponen dalam ERD yang digunakan sebagai adalah sebagai berikut :

1. Entitas

Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data. Benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.

2. Atribut

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.

3. Atribut *Primary Key*

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses *record* yang diinginkan.

4. Atribut Multinilai

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.

5. Relasi

Relasi yang menghubungkan antar entitas.

6. Asosiasi

Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaian.

Transformasi Diagram E-R ke LRS (*Logical Record Structure*) Aturan dalam melakukan transformasi E-R diagram ke *Logical Record Structure* adalah sebagai berikut :

- a. Setiap *entity* akan diubah ke bentuk sebuah kotak dengan nama *entity* berada diluar kotak dan atribut berada di dalam kotak.
- b. Setiap relasi kadang disatukan dalam sebuah kotak bernama *entity*, kadang dipisah dalam sebuah kotak tersendiri.

Aturan pokok diatas akan dipengaruhi pada elemen yang menjadi titik perhatian utama pada langkah transformasi yaitu *cardinality* atau kardinalitas.

1) *One-to-One* (1:1)

Pada kardinalitas *one to one*, sebaiknya panah diarahkan ke *entity* dengan jumlah yang lebih sedikit.

2) *One-to-Many* (1:M)

Pada kardinalitas *one to many*, maka relasi harus digabungkan dengan *entity* pada pihak yang *many*, dan tidak perlu melihat banyak sedikitnya atribut pada *entity* tersebut.

3) *Many-to-Many* (M:M)

pada kardinalitas *many to many*, maka *relationship* berubah status menjadi file konektor (yang akan merubah kardinalitas *many to many* seolah olah menjadi *one to many*), sehingga baik *entry* maupun relasi akan menjadi struktur record tersendiri. Dengan demikian panah dari *entity* a dan *entity* b mengarah ke *relationship* tersebut.

B. *Unified Modelling Language* (UML)

Menurut (Sukanto & Shalahuddin, 2018) “UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis, dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

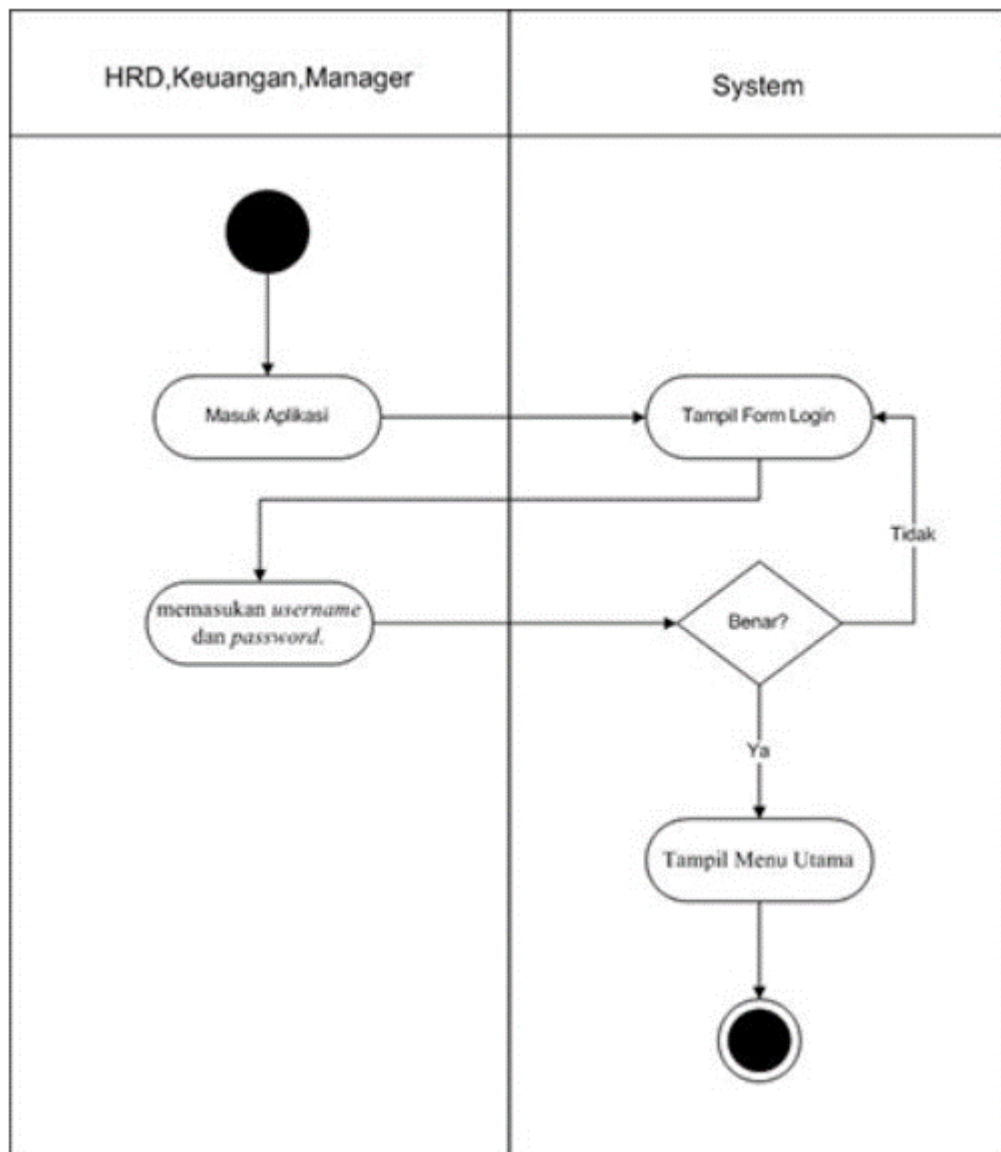
UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. (Sukanto & Shalahuddin, 2018)

1. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Activity Diagram menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan

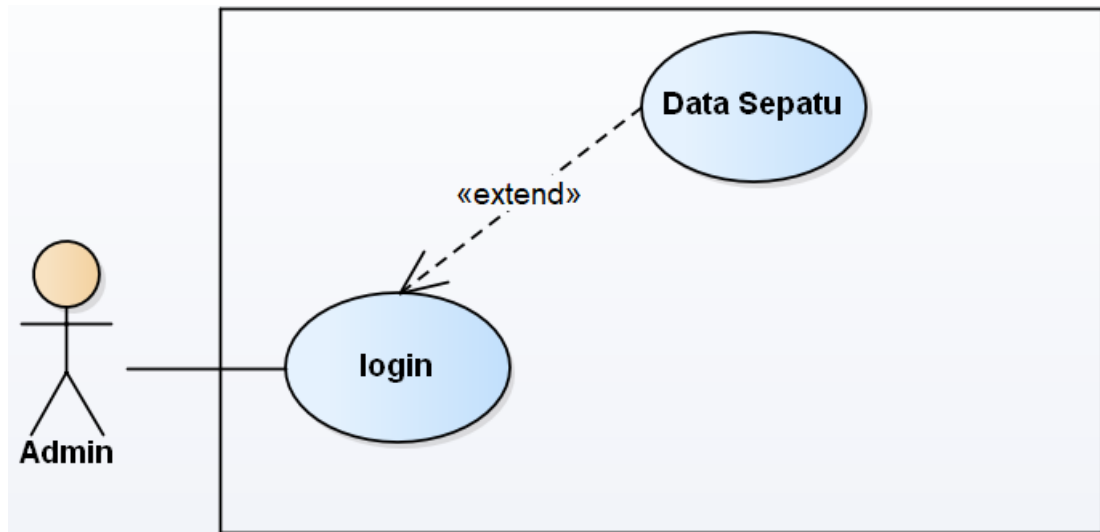
aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Sukamto & Shalahuddin, 2018), Berikut adalah contoh *Activity Diagram*.



Gambar II.1. Contoh Activity Diagram

2. Use Case Diagram

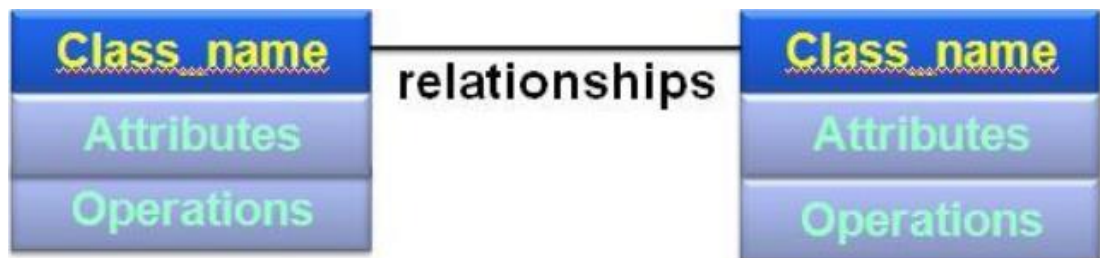
Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Sukamto & Shalahuddin, 2018), Berikut adalah contoh *Use Case Diagram*.



Gambar II.2. Contoh Use Case Diagram

3. Class Diagram

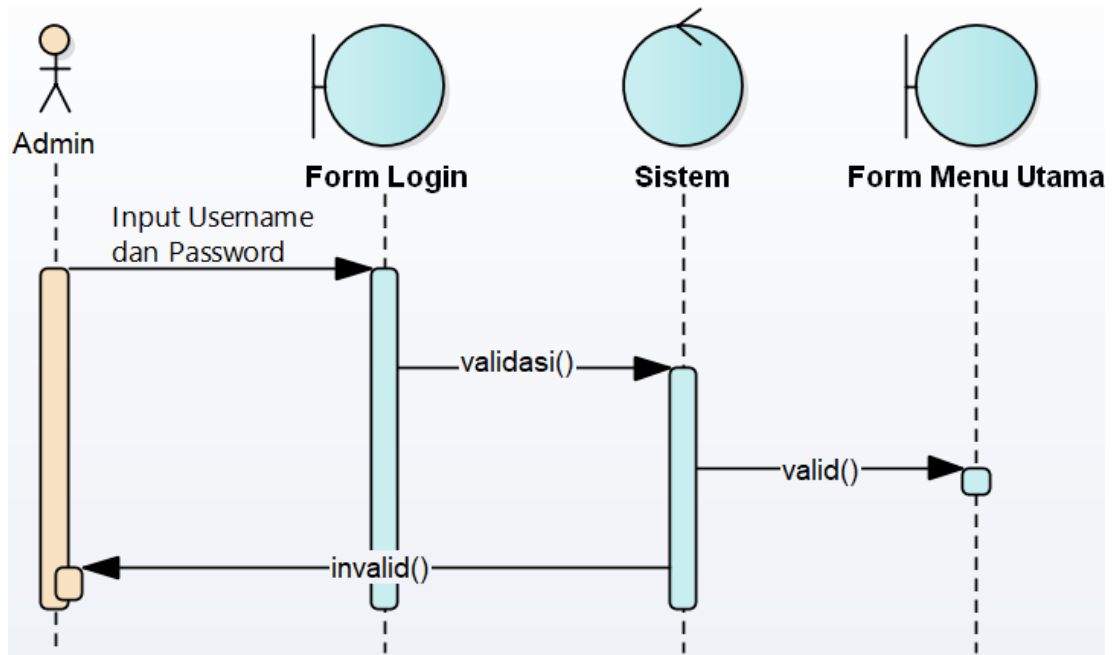
Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Sukamto & Shalahuddin, 2018), Berikut adalah contoh *Class Diagram*.



Gambar II.3. Contoh Sequence Diagram

4. Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek (Sukamto & Shalahuddin, 2018), Berikut adalah contoh *Sequence Diagram*.



Gambar II.4. Contoh Sequence Diagram