

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Profil CV. Utomo Mobil

CV.Utomo Mobil adalah suatu showroom yang bergerak dibidang penjualan mobil bekas di daerah Brigjend Katamso Berbek Raya 10 Waru - Sidoarjo . Showroom ini memiliki 1 kantor yang berlokasi di Sidoarjo yaitu di Jalan Brigjend Katamso Berbek Raya 10 Waru Sidoarjo. CV.Utomo Mobil sendiri berdiri sejak tahun 2012

Alamat

CV.Utomo Mobil

Brigjend Katamso Berbek Raya 10 Waru - Sidoarjo

email : Utomomobil@yahoo.com

Telp. (031) 8969732

2.1.1. Visi dan Misi CV. Utomo Mobil

a. Visi

"Menjadi suatu pelaku bisnis dibidang otomotif yang mengutamakan kenyamanan konsumen"

b. Misi

1. Memberikan totalitas kepuasan pelanggan.
2. Meningkatkan kesejahteraan karyawan.

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

Konsep dasar dari Sistem Informasi terbagi atas dua pengertian. Pertama adalah sistem dan yang kedua adalah sistem informasi itu sendiri.

2.2.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. sistem ini menggambarkan suatu kejadian kejadian dan kesatuan yang nyata adalah suatu objek nyata, seperti tempat, benda, dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. (Jogianto, 2005:2)

Menurut Jogianto (2005:3) sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yakni :

1. Komponen Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batasan sistem. Batasan sistem (boundary) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.
3. Lingkungan Luar Sistem. Lingkungan luar (environment) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan berupa energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.
4. Penghubung Sistem Penghubung (interface) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

2.2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna. Menurut Jogiyanto (1999:692) informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian. Informasi berguna untuk

pembuat keputusan karna informasi menurunkan ketidakpastian informasi menjadi penting. Karena berdasarkan informasi itu para pengelola dapat mengetahui kondisi obyektif perusahaanya. Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang mengumpulkan dengan metode atau cara tertentu.

2.2.3 Sistem Informasi

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (Jogiyanto,2005:18) sitem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Menurut Sutabri (2005:42), sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.3 Website

Website adalah kumpulan dari beberapa halaman web dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain dipersentasikan dalam bentuk hypertext dan dapat diakses oleh perangkat lunak yang disebut dengan browser. Informasi pada sebuah website pada umumnya di tulis dalam format HTML. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk grafis (dalam format GIF, JPG,PNG,dll), suara (dalam format AU,WAV,dll), dan objek multimedia lainnya (seperti MIDI,ShockwaveQuicktime Movie,3D World,dll).

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator atau Internet

Explorer berbagai aplikasi browser lainnya. (Hakim Lukmanul. 2004: Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain, dan Aplikasi)

2.3.1 *Website Company Profile*

Website company profile adalah sebuah website yang membuat profile perusahaan, diantaranya mengenai tentang perusahaan atau bisnis, visi dan misi, our service atau product our client and principal dan lain sebagainya. Saat ini website jenis ini banyak digunakan sebagai pengganti company profile konvensional bentuk cetak. Bisa juga untuk bahan presentasi kepada principal atau prospek.

2.3.2 *Company Profile*

Company profile adalah penjelasan mengenai perusahaan secara umum. Di dalamnya berisi info produk dari sebuah perusahaan. Selain itu *company profile* memberitahukan keunggulan produk perusahaan dari para pesaing-pesaingnya. *Company profile* bisa dibuat dalam bentuk media cetak maupun dalam sebuah *website*.

Kegunaan dan manfaat dari company profile sangat banyak salah satunya yaitu sebagai alat marketing untuk memperoleh klien, dan disetiap manfaat dan kegunaannya nanti dipengaruhi oleh bentuk desain dan kelengkapan data. Sehingga pada dasarnya company profile yang menariklah yang akan banyak pengunjung/klien, baik menarik dari segi image maupun tulisan. *Website Profile* merupakan perpaduan antara fungsionalitas dan fleksibilitas.

2.4 *CDM (Conceptual Data Model)*

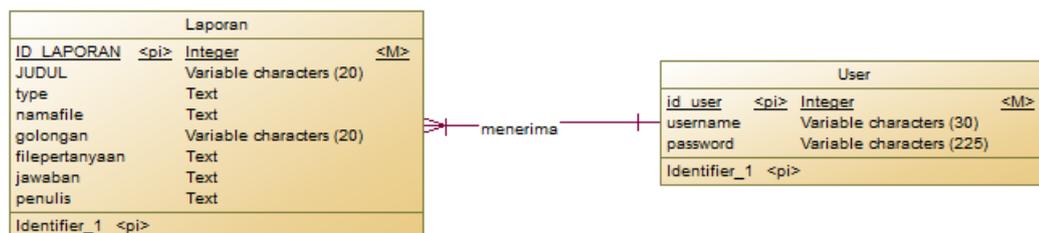
Conceptual Data Model adalah proses membangun suatu model berdasarkan informasi yang digunakan oleh perusahaan atau organisasi, tanpa pertimbangan perencanaan fisik (Connolly, 2002). Fungsinya yaitu memodelkan struktur logik dari suatu basis data.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk membuat CDM:

- 1) Pahami terlebih dahulu inti permasalahan dari kasus yang diberikan,
- 2) Tentukan entity apa saja yang terlibat.
- 3) Tentukan atribut-atribut data untuk setiap entity berikut tipe datanya.
- 4) Tentukan hubungan atau keterkaitan antar tiap entity berikut kardinalitasnya.
- 5) Modelkan Entity dan Relationship.
- 6) Cek kebenaran model.
- 7) Perbaiki setiap error dan warning.

Jenis-jenis object dalam CDM:

- 1) Entity
- 2) Relationship
- 3) Inheritance
- 4) Association



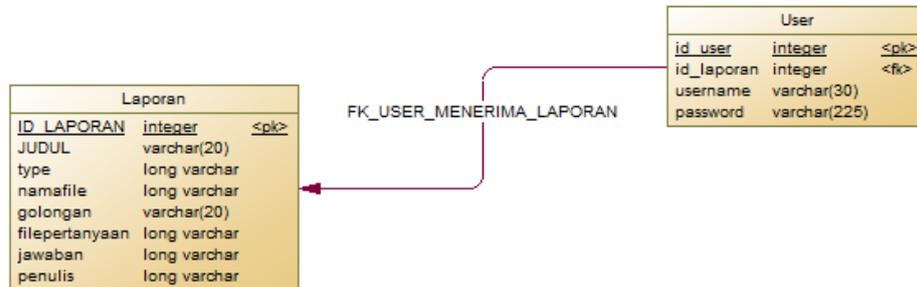
Gambar 2.3. Contoh gambar CDM

2.4.1 PDM (*Physical Data Model*)

Physical Data Model adalah suatu proses untuk menghasilkan gambaran dari implementasi basis data pada tempat penyimpanan, menjelaskan dasar dari relasi, organisasi file dan indeks yang digunakan untuk efisiensi data dan menghubungkan beberapa integrity constraints dan tindakan keamanan. (Connolly, 2002)

Jenis-jenis object dalam PDM:

- 1) Table
- 2) View
- 3) Reference



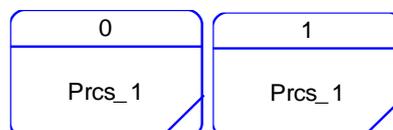
Gambar 2.4. Contoh gambar PDM

2.5 DFD (Data Flow Diagram)

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 tersebut disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. (Kristanto, 2003)

Data Flow Diagram merupakan suatu metode pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analysis and design*). Penggunaan notasi dalam *data flow diagram* sangat membantu untuk memahami suatu sistem pada semua tingkat kompleksitas. Pada tahap analisis, penggunaan notasi ini dapat membantu dalam berkomunikasi dengan pemakai sistem untuk memahami sistem secara logika.

Di dalam data flow diagram terdapat empat simbol yang digunakan yaitu *process*, *external entity*, *data store*, dan *data flow*. Simbol *process* digunakan untuk melakukan suatu perubahan berdasarkan data yang diinputkan dan menghasilkan data dari perubahan tersebut. Simbol *process* dapat digambarkan sebagai bentuk berikut:



Gambar 2.5. Simbol *Process*

Pada bentuk gambar *process*, bagian atas berisi nomor untuk identitas proses. Suatu proses dengan nomor 0 (nol atau kosong) menandakan bahwa proses tersebut adalah sebuah *context diagram*. Diagram ini merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Pembuatan *context diagram* dapat dilakukan dengan terlebih dahulu menentukan nama sistemnya, menentukan batasan dari sistem, dan menentukan *terminator* yang diterima atau diberikan daripada sistem untuk kemudian dilakukan penggambaran.

Nomor 1, 2, 3, dan seterusnya menandakan bahwa proses tersebut diartikan sebagai proses level-0 (nol) yang merupakan hasil turunan atau *decompose* dari proses *context diagram*. Proses level-0 membahas sistem secara lebih mendetil, baik dipandang dari segi kegiatan dari sebuah bagian, alur data yang ada, maupun *database* yang digunakan didalamnya. Pembuatannya dapat dilakukan dengan cara menentukan proses utama yang ada dalam sistem, menentukan alur data yang diterima dan diberikan masing-masing proses daripada sistem sambil memperhatikan konsep keseimbangan (alur data yang masuk atau keluar dari suatu level harus sama dengan alur data yang masuk dan keluar pada level berikutnya), memunculkan *data store* sebagai sumber maupun tujuan data (*optional*), menggambarkan diagram level-0, menghindari perpotongan arus data, dan melakukan pemberian nomor pada proses utama (nomor tidak menunjukkan urutan proses).

Nomor 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, dan seterusnya merupakan sebuah proses turunan atau *decompose* dari proses level-0 yang disebut sebagai proses level-1 (satu). Proses level-1 menggambarkan detil kerja dari sebuah bagian dalam sebuah sistem. Penggambarannya dilakukan dengan cara menentukan proses yang lebih kecil (sub-proses) dari proses utama yang ada di level-0, menentukan apa yang diterima atau diberikan masing-masing sub-proses daripada sistem dan tetap memperhatikan konsep keseimbangan, memunculkan *data store* sebagai sumber maupun tujuan alur data (*optional*), menggambar DFD level-1, dan berusaha untuk menghindari perpotongan arus data. Hasil turunan akhir disebut sebagai *the lowest level*, dimana hasil akhir ini tergantung dari kompleksitas sistem yang ada.

External entity disimbolkan dengan bentuk persegi yang digunakan untuk menggambarkan pelaku-pelaku sistem yang terkait, dapat berupa orang-orang, organisasi maupun instansi. *External entity* dapat memberikan masukan kepada *process* dan mendapatkan keluaran dari *process*. *External entity* digambarkan dalam bentuk sebagai berikut:



Gambar 2.6. Simbol *External Entity*

Data store digunakan sebagai media penyimpanan suatu data yang dapat berupa *file* atau *database*, arsip atau catatan manual, lemari *file*, dan tabel-tabel dalam *database*. Penamaan *data store* harus sesuai dengan bentuk data yang tersimpan pada *data store* tersebut, misalnya tabel pelamar, tabel pendidikan, tabel lulus seleksi, dan lain-lain. *Data store* digambarkan dalam bentuk simbol sebagai berikut:



Gambar 2.7. Simbol *Data Store*

Data flow merupakan penghubung antara *external entity* dengan *process* dan *process* dengan *data store*. *Data flow* menunjukkan aliran data dari satu titik ke titik lainnya dengan tanda anak panah mengarah ke tujuan data. Penamaan *data flow* harus menggunakan kata benda, karena di dalam *data flow* mengandung sekumpulan data. *Data flow* digambarkan dengan bentuk simbol sebagai berikut:



Gambar 2.8. Simbol *Data Flow*

2.6 XAMPP

XAMPP ialah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan campuran dari beberapa program. Yang mempunyai fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari

program MySQL database, Apache HTTP Server, dan penerjemah ditulis dalam bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia di bawah GNU General Public License dan bebas, adalah mudah untuk menggunakan web server yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Jika ingin mendapatkan xampp dapat mendownload langsung dari situs resminya.

- **htdocs** adalah folder di mana Anda meletakkan file yang akan dijalankan, seperti file PHP, HTML dan script lainnya.
- **phpMyAdmin** adalah bagian untuk mengelola database MySQL yang dikomputer.
- Untuk membukanya, membuka browser dan ketik alamat `http://localhost/phpMyAdmin`, halaman phpMyAdmin akan muncul.
- **Control Panel** yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti stop service (berhenti), atau mulai (mulai).

2.7 Notepad++

Notepad++ adalah program aplikasi pengembang yang berguna untuk mengedit teks dan skrip kode pemrograman. Versi terbaru program ini adalah Notepad++ v5.9, yang dirilis pada tanggal 06 April 2012. Software Notepad++ dibuat dan dikembangkan oleh Tim Notepad++.

Perangkat lunak komputer ini memiliki kelebihan pada peningkatan kemampuan sebuah program text editor, lebih dari sekedar program Notepad bawaan Windows. Notepad++ bisa mengenal tag dan kode dalam berbagai bahasa pemrograman. Fitur pencarian tingkat lanjut dan pengeditan teks yang tersedia juga cukup ampuh, sangat membantu tugas seorang programmer atau developer dalam menyelesaikan skrip kode programnya.

Program Notepad++ banyak diaplikasikan dan digunakan oleh kalangan pengguna komputer di bidang pemrograman aplikasi desktop dan web. Notepad++ merupakan software gratis (opensource). Notepad++ dapat dijalankan di sistem operasi Win2K, Windows XP, Vista, dan Windows 7.