

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Sinar Sekawan**

##### 1. Profil Sinar Sekawan

Sinar Sekawan adalah perusahaan berbentuk CV (Persekutuan Komanditer) yang melayani berbagai macam penjualan barang dan jasa. Salah satunya bergerak dibidang event organizer, tour organizer, *wedding organizer* dan multimedia advertising di Ponorogo, Jawa Timur, Indonesia.

- a. Nama Perusahaan : CV. SINAR SEKAWAN
- b. Akta Notaris : Nomor 10/NVIII/2017-Tanggal 23-08-17
- c. Notaris : Unggul Sulistiawan, SH., Mkn.
- d. SIUP : No. 503/76/405.16/2018
- e. TDP : No. 13.18.5.47.933
- f. NPWP : 83.721.794.2-647.000

##### 2. Sejarah Sinar Sekawan

Dibentuk pada awal tahun 2009. Dimasa itu kami merupakan teman semasa sekolah yang memiliki keinginan untuk memiliki usaha disamping sibuk berkuliah. Kami mendirikan sebuah usaha kecil-kecilan untuk menambah uang jajan. Seiring dengan waktu akhirnya kami putuskan untuk memndirikan perusahaan yang berkompeten untuk lebih mandiri dan berdikari, maka kami sepakat untuk membentuk tim baru

yang lebih solid untuk dapat menciptakan sesuatu yang lebih kreatif dan diterima masyarakat.

Perusahaan kami melayani atau membidangi pelayanan seperti event organizer, tour organizer, wedding organizer dan multimedia advertising. Disini anda akan mendapatkan pelayanan yang nyaman, memuaskan dari para crew kami. Pelayanan jasa kami selalu mengikuti perkembangan jaman, mengutamakan kualitas dan pelayanan yang terbaik. Kami bersedia bekerjasama dengan konsumen baik dari industry, instansi, universitas, sekolah, perkantoran maupun individu atau masyarakat umum. Nama SINAR SEKAWAN sendiri mengambil dari nama keempat penggagas perusahaan dan kedekatan dalam bersahabat (kawan).

Kami menyimpulkan bahwa kita melakukan sebuah produksi, pelayanan atau proses dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kesempurnaan. Dimana pemikiran-pemikiran tersebut harus didasari oleh pikiran yang kreatif dan mempunyai jiwa seni yang tinggi. Sehingga pelayanan kami dapat memuaskan anda. Sesuai dengan motto kami "*We Serve Anything and Everything*" (Kami melayani segalanya dan semuanya)

Kami seluruh crew terus-menerus bekerja keras untuk memberikan pelayanan yang terbaik dan lebih memuaskan dalam situasi kerja yang akrab juga diselimuti nuansa kekeluargaan. Bagi seluruh crew, kepuasan tidak hanya pada konsumen tetapi kepuasan rekan kerja adalah tujuan

palig utama. Karena kerja keras kami serasa ringan pada saat para rekan tersenyum puas.

### 3. Visi

Memberikan pelayanan dengan membangun kualitas dan kuantitas kerja berlandaskan pada bidang dan divisi-divisi yang dimiliki sehingga membentuk jaringan yang kuat dan luas untuk dapat memenuhi kebutuhan para rekan kerja di segala bidang.

### 4. Misi

Menjadi partner utama bisnis para rekan, khususnya di bidang pelayanan jasa baik dengan klien, sesama penyedia jasa maupun dengan perusahaan yang bertujuan melakukan promosi ataupun pemasaran promosi produk dengan selalu memberikan ide-ide kreatif dan bermutu.

## **B. Pengertian Sistem**

Sistem adalah setiap kumpulan dari komponen atau sub-sistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Sutabri, 2003). Sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan yang saling berinteraksi untuk melakukan suatu tugas untuk mencapai suatu tujuan. (Williams & Sawyer, 2007). Sistem adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan dengan batasan yang jelas, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan dengan menerima input dan menghasilkan output dalam suatu proses transformasi yang terorganisasi. Dalam sistem terdapat 3 komponen dasar yang terdapat didalamnya (O'Brian & Marakas, 2009), seperti:

1. *Input*, memasukkan elemen-elemen (data mentah) yang akan diproses.

2. *Process*, proses transformasi input menjadi output.
3. *Output*, mengirimkan elemen-elemen (data mentah) yang telah diproses ke tujuannya.

Jadi, sistem adalah sekumpulan komponen yang saling terkait dan bekerja sama melakukan suatu tugas untuk mencapai suatu tujuan.

### **C. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang telah dirangkum atau dimanipulasi dalam bentuk lain dengan tujuan untuk mengambil keputusan, misalnya: jumlah suara untuk setiap kandidat yang digunakan dalam menentukan pemenang pemilu (Williams & Sawyer, 2007).

Menurut Jogiyanto (2005) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. Menurut Sutabri (2005) mendefinisikan informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan

### **D. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sekumpulan komponen terpisah yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyediakan tugas-tugas dalam bisnis. Sistem Informasi merupakan kombinasi teratur apapun dari orang-orang, hardware, software, jaringan komputer, dan sumber daya data

yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. (Satzinger, Jackson, & Burd, 2010).

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam 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. (Sutabri, 2005).

Menurut Jogiyanto (2005) Sistem 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. Komponen sistem informasi terdiri dari beberapa hal sebagai berikut:

1. Blok Masukan
2. Blok Model
3. Blok Keluaran
4. Blok Teknologi
5. Blok Basis Data
6. Blok Kendali

## **E. *Company Profile***

### **1. *Definisi Company Profile***

Menurut (Agustrijanto, 2001) *company profile* atau *profile* perusahaan yaitu gambaran umum mengenai diri suatu perusahaan yang

hendak melakukan serangkaian promosi terpadu melalui sebuah buku. *Company profile* akan menyiratkan jiwa berusaha perusahaan tersebut. Dalam bahasa Indonesia *company profile* dapat diartikan sebagai profil perusahaan.

*Company profile* merupakan penjelasan mengenai perusahaan termasuk produknya secara verbal maupun grafik yang mengangkat corporate value dan product value serta keunggulan perusahaan dibandingkan pesaing berdasarkan kedua value diatas (Budiman, 2008).

*Company profile* terdiri dari dua kata yang mempunyai pengertian yang berbeda namun memiliki keterkaitan, yakni kata “*Company*” dan “*Profile*”, dimana kedua kata tersebut diartikan berdasarkan kamus Inggris-Indonesia Indonesia Inggris (Untara, 2012).

Jadi *company profile* atau profil perusahaan dapat diartikan sebagai gambaran khusus tentang sebuah perusahaan yang bekerja secara teratur dengan tujuan untuk mencari keuntungan yang menyiratkan jiwa berusaha dari perusahaan tersebut. *Company profile* memang identik sebagai kerangka dasar berbisnis antar perusahaan, meski bisa saja ditujukan kepada target audience individual, atau kelompok tertentu dengan pertimbangan-pertimbangan khusus. (Agustrijanto, 2001).

## 2. Tujuan dan Fungsi *Company Profile*

Adapun tujuan dan fungsi *company profile* antara lain:

1. Representasi dari perusahaan, gambaran tentang perusahaan.
2. Dapat digunakan untuk melengkapi komunikasi lisan demi terciptanya mutual-*understanding* (kesamaan pemahaman).

3. Dapat mengkomunikasikan perusahaan atau organisasi pada khalayak umum, sehingga masyarakat memiliki pandangan dan mengerti akan keberadaan perusahaan atau organisasi.
4. Membangun citra dan identitas perusahaan

## **F. *Web Programming***

*Web programming* merupakan bahasa program yang digunakan untuk membuat sebuah situs *web*. (Rudianto, 2011). Dibawah ini merupakan contoh bahasa pemrograman yang digunakan dalam membuat sebuah situs web, yaitu:

### 1. HTML (*HyperText Markup Language*)

Sebuah sistem yang digunakan untuk menandai atau menandakan sebuah dokumen, sehingga dapat dipublikasikan dalam *web*. Dimana, HTML mendefinisikan apa yang pada umumnya ditransmisikan di antara node dalam jaringan. (Connolly & Begg, 2010). Sebuah file HTML ditulis menggunakan tag-tag dasar HTML yang terdiri dari `<html></html>`, `<head></head>`, dan `<body></body>` untuk membentuk sebuah halaman HTML.

### 2. AJAX (*Asynchronous Java Script and XML*)

AJAX merupakan sekelompok teknik pengembangan web yang saling terkait, dimana digunakan pada client untuk menciptakan aplikasi web yang interaktif. (Surhone, Tennoe, & Henssonow, 2011).

### 3. *JavaScript*

Bahasa pemrograman yang sangat sederhana yang memungkinkan halaman HTML untuk memasukkan fungsi dan skrip yang dapat mengenali dan menanggapi peristiwa pengguna, seperti : klik *mouse*, input *user*, dan navigasi halaman. (Connolly & Begg, 2010).

### 4. *CSS (Cascading Style Sheet)*

CSS adalah bahasa sederhana yang mendefinisikan konstruksi *style*, seperti : tulisan, warna, dan posisi, yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana pada informasi pada halaman *web* yang diformat dan ditampilkan. (Meloni, 2012).

## G. *PHP (Hypertext Preprocessor)*

### 1. *Pengertian PHP (Hypertext Preprocessor)*

*PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa *server side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman *web* yang dinamis. (Rudianto, 2011). Karena *PHP* merupakan *server side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* yang dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format *HTML*. Dengan demikian kode program yang ditulis dalam *PHP* tidak akan terlihat oleh *user* sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. *PHP* dirancang untuk membentuk halaman *web* yang dinamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini, seperti menampilkan isi basis data ke halaman *web*.



*PHP* termasuk dalam *open source product*, sehingga *source codePHP* dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. Versi terbaru *PHP* dapat diunduh secara gratis di situs resmi *PHP*: <http://www.PHP.net>. *PHP* juga dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti *IIS (Internet Information Server)*, *Apache*, dan *Xitami*. *PHP* juga mampu lintas *platform*. Artinya *PHP* dapat dibangun sebagai modul pada *web server Apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai *CGI (Common Gateway Interface)*. (Rudianto, 2011).

Keunggulan *PHP* adalah :

- a. *PHP* memiliki tingkat akses yang lebih cepat
- b. *PHP* mampu berjalan di beberapa *server web*, seperti *Apache, Microsoft IIS*, dan *Xitami*
- c. *PHP* mendukung akses ke beberapa *database* baik yang bersifat gratis atau komersial, seperti *mSQL, MySQL*, dan *MicrosoftSQL Server*
- d. *PHP* bersifat *Open Source*

## **2. Sintaks *PHP***

Sintaks *PHP* ditulis dalam apitan tanda khusus *PHP*. Ada empat macam pasangan tag *PHP* yang digunakan :

- a. `<?PHP....?>`
- b. `<script language="PHP">...</script>`
- c. `<?....?>`
- d. `<%....%>`

*Pointa* dan *b* merupakan cara yang paling umum yang digunakan sekalipun cara *c* lebih praktis karena cara *c* tidak selalu diaktifkan pada konfigurasi *file PHP* yang terdapat pada direktori *c:\apache\php*. Cara *d* juga memungkinkan kemudahan bagi anda yang sudah terbiasa dengan *ASP (Active Server Pages)*. Namun, bila itu dikenal harus dilakukan pengaktifan file konfigurasi *PHP*.

## **H. Basis Data**

### **1. Pengertian Basis Data**

Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data merupakan representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya. Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan atau mempunyai relasi. (Yakub, 2008). Menurut Janner (2007:2), Basis Data adalah koleksi data yang bisa mencari secara menyeluruh dan secara sistematis memelihara dan *me-retrieve* informasi.

### **2. Manfaat Basis Data**

- a. Kecepatan dan kemudahan (*Speed*), pemanfaatan basis data memungkinkan untuk dapat, menyimpan, merubah, dan menampilkan kembali data tersebut dengan lebih cepat dan mudah.

- b. Efisiensi ruang penyimpanan (*space*), dengan basis data efisiensi atau optimalisasi penggunaan ruang penyimpanan dapat dilakukan, karena penekanan jumlah redundansi data, baik dengan sejumlah pengkodean atau dengan membuat tabel-tabel yang saling berhubungan.
- c. Keakuratan (*accuracy*), pembentukan relasi antar data bersama dengan penerapan aturan atau batasan (*constraint*) tipe, domain dan keunikan data dapat diterapkan dalam sebuah basis data.
- d. Ketersediaan (*availability*), dapat memilah data utama atau master, transaksi, data histori hingga data kadaluwarsa. Data yang jarang atau tidak digunakan lagi dapat diatur dari sistem basis data yang aktif.
- e. Keamanan (*security*), untuk menentukan siapa-siapa yang berhak menggunakan basis data beserta objek-objek di dalamnya dan menentukan jenis-jenis operasi apa saja yang boleh dilakukan.
- f. Kebersamaan pemakai (*sharebility*), basis data dapat digunakan oleh beberapa pemakai dan beberapa lokasi. Basis Data yang dikelola oleh sistem (aplikasi) yang mendukung *multiuser* dapat memenuhi kebutuhan, akan tetapi harus menghindari inkonsistensi data. (Yakub, 2008)

### **3. Operasi Basis Data**

Pada sebuah *disk (hard disk)*, basis dapat diciptakan dapat pula ditiadakan. Pada sebuah *disk* juga dapat menempatkan beberapa basis data, misalnya basis data kepegawaian, akademik, penjualan,

perpustakaan dan lain-lain. Sementara dalam sebuah basis data dapat ditempatkan pada satu file atau tabel barang, faktur, pelanggan dan transaksi barang. Operasi-operasi dasar yang dapat dilakukan basis data adalah :

- a. Pembuatan basis data baru (*CREATE DATABASE*)
- b. Penghapusan basis data (*DROP DATABASE*)
- c. Pembuatan *file* atau tabel baru ke suatu basis data (*CREATE TABLE*)
- d. Penghapusan *file* atau tabel dari suatu basis data (*DROP TABLE*)
- e. Penambahan atau pengisian data baru di sebuah basis data (*INSERT*)
- f. Pengambilan data dari sebuah *file* atau tabel (*RETRIEVE* atau *SEARCH*)
- g. Pengubahan data dalam sebuah *file* atau tabel (*UPDATE*)
- h. Penghapusan data dari sebuah *file* atau tabel (*DELETE*)

Operasi pembuatan basis data dan tabel merupakan operasi awal yang hanya dilakukan sekali dan berlaku seterusnya. Sedangkan untuk operasi pengisian data merupakan operasi rutin yang dilakukan berulang ulang. (Yakub, 2008).

#### **4. Sistem Basis Data**

##### **a. Pengertian Sistem Basis Data**

Sistem basis data (*database*) merupakan sistem yang terdiri dari kumpulan file atau tabel yang saling berhubungan dan memungkinkan beberapa mengakses dan memanipulasinya. Sistem

basis data juga merupakan suatu sistem yang menyusun dan mengelola data organisasi perusahaan, sehingga mampu menyediakan informasi yang diperlukan oleh pemakai. Istilah sistem basis data tentu saja berbeda dengan istilah basis data, sistem basis data merupakan lingkup yang lebih luas daripada basis data. (Yakub, 2008)

**b. Komponen Sistem Basis Data**

Sistem basis data terdapat komponen-komponen utama yaitu; perangkat keras (*hardware*), sistem operasi (*operating system*), basis data (*database*), program aplikasi (*application program*), *Database Management System*(DBMS), dan pemakai (*user*).

**c. *Database Management System* (DBMS)**

*Database Management System (DBMS)* merupakan kumpulan program aplikasi yang digunakan untuk membuat dan mengelola basis data. DBMS berisi suatu koleksi data dan satu set program untuk mengakses data. DBMS merupakan perangkat lunak (*software*) yang menentukan bagaimana data tersebut diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali. Perangkat ini juga menerapkan mekanisme pengamanan data, pemakaian data bersama, dan konsistensi data.

**I. *MySQL***

*Database* adalah sistem penyimpanan beragam jenis data dalam sebuah entitas yang besar untuk diolah sedemikian rupa agar mudah

dipergunakan lagi. Data yang disimpan bisa sangat variatif (angka, teks, gambar, suara, dan jenis data multi-media lainnya). Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. *Database* merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi, karena merupakan basis dalam menyediakan informasi bagi para pemakai. (Sucipto, 2010).

*MySQL* adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language (SQL)*. *MySQL* dalam operasi *client-server* melibatkan *server daemon MySQL* disisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi *client*. *MySQL* mampu menangani data yang cukup besar. Dengan menggunakan *SQL*, proses pengaksesan database lebih *user-friendly* dibandingkan dengan yang lain, misalnya *dBase* atau *Clipper* karena mereka masih menggunakan perintah-perintah pemrograman murni, perintah yang digunakan biasanya adalah : *INSERT*, *DELETE*, *UPDATE*, dan *SELECT*.

1. *INSERT*

Menambah baris pada tabel. *Syntax* yang paling sering digunakan :  
*INSERT INTO* namatabel *VALUES* (nilai1, nilai2, nilai-n);

2. *DELETE*

Menghapus baris pada tabel. *Syntax* : *DELETE FROM* namatabel  
[*where* kondisi];

3. *UPDATE*

Mengubah isi beberapa kolom pada tabel. *Syntax* : *UPDATE* namatabel *SET* kolom1=nilai1, kolom2=nilai2 [where kondisi];

4. *SELECT*

Menampilkan isi dari suatu tabel yang bisa dihubungkan dengan tabel yang lainnya;

Keunggulan *MySQL*

1. Program yang *multi-threaded*, sehingga dapat dipasang pada server yang memiliki *multi-CPU*.
2. Didukung bahasa pemrograman umum seperti *C, C++, Java, Perl, PHP, Python, TCL, APLs* dls.
3. Bekerja pada berbagai *platform*
4. Memiliki jenis kolom yang cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi *system database*
5. Memiliki *system* sekuriti yang cukup baik dengan verifikasi *host*
6. Mendukung *ODBC* untuk *OS Microsoft Windows*
7. Mendukung *record* yang memiliki kolom dengan panjang tetap
8. *Software* yang *free*
9. Saling terintegrasi dengan *PHP*.

Dilihat dari kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh program *database MySQL*, maka penulis memakai *database MySQL* dalam pembuatan situs *web* Bimbingan Belajar Nurul Ilni.

## **J. *Flowchart* (Diagram Alur)**

### **1. Pengertian *Flowchart* (Diagram Alur).**

Karena komputer membutuhkan hal-hal yang rinci, maka bahasa pemrograman bukanlah alat baik untuk merancang sebuah *algoritma* awal. Alat yang banyak dipakai untuk membuat *algoritma* adalah diagram alur (*flowchart*).

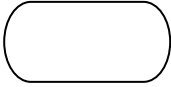

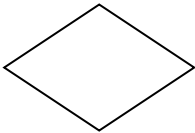
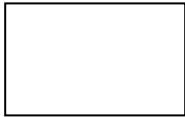
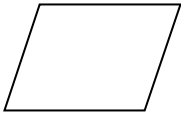

Diagram alur dapat menunjukkan secara jelas arus pengendalian suatu *algoritma*, yakni melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara *logis* dan *sistematis*. Suatu diagram alur dapat memberi gambaran dua *dimensi* berupa simbol-simbol grafis. Masing-masing simbol telah ditetapkan lebih dahulu fungsi dan artinya. Simbol-simbol tersebut dipakai untuk menunjukkan berbagai kegiatan operasi dan jalur pengendalian. Arti khusus dari sebuah *flowchart* adalah simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan urutan proses yang terjadi di dalam suatu program komputer secara *sistematis* dan *logis*. (Sutabri, 2004 : 21).

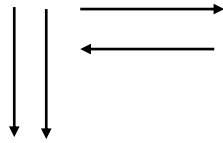
### **2. Simbol-simbol *flowchart*.**

Sudah dikemukakan di atas bahwa diagram alur atau *flowchart* memiliki beberapa simbol yang biasa digunakan untuk menggambarkan rangkaian proses yang harus dilaksanakan. Simbol-simbol tersebut dijelaskan di bawah ini: (Sutabri, 2004 : 21-22)



**Tabel 2.1.** Simbol *Flowchart*

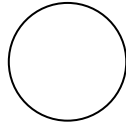
| Simbol <i>Flowchart</i>   | Fungsi   |
|---|--|
|   | <i>TERMINAL</i>  |
|    | Simbol ini digunakan untuk mengawali atau mengakhiri suatu proses/kegiatan.                                  |
|   | <i>PREPARATION</i>   |
|    | Simbol ini digunakan untuk mempersiapkan harga awal/nilai awal suatu variabel yang akan diproses.            |
|   | <i>DECISION</i>  |
|   | Simbol ini digunakan untuk pengujian suatu kondisi yang sedang diproses.                                     |
|   | <i>PROSES</i>  |
|  | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang sedang dieksekusi.                                |
|   | <i>INPUT/OUTPUT</i>  |
|  | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses input ( <i>read</i> ) maupun proses output ( <i>print</i> ). |
|   | <i>SUBROUTINE</i>  |
|  | Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan subprogram dari program.                         |



#### *FLOW LINE*

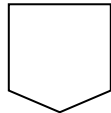
Simbol ini digunakan untuk menggambarkan arus proses dari suatu kegiatan ke kegiatan lain.

#### *CONNECTOR*



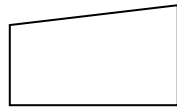
Simbol ini digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya yang ada di dalam suatu lembar halaman.

#### *PAGE CONNECTOR*



Simbol ini digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya, tetapi berpindah halaman.

#### *MANUAL OPERATION*



Simbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau proses bersifat manualisasi.

#### *PRINTER*



Digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan mencetak suatu informasi dengan mesin printer.

#### *CONSOLE*



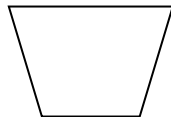
Simbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan menampilkan data atau informasi melalui monitor atau CRT (*Cathode Ray Tube*).

### *DISK*



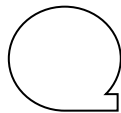
Simbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan membaca atau menulis data menggunakan media *magnetic disk*.

### *MANUAL INPUT*



Simbol ini digunakan untuk menggambarkan proses pemasukan data melalui media keyboard.

### *TAPE*



Simbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan membaca atau menulis data menggunakan media *magnetic tape*.

---

Sumber : (Sutabri, 2004 : 21-22)

### 3. Jenis *flowchart*.

Bentuk diagram alur (*flowchart*) yang sering digunakan dalam proses pembuatan suatu program komputer adalah sebagai berikut:

#### a. Program *flowchart*.

Simbol-simbol yang menggambarkan proses secara rinci dan detail antara intruksi yang satu dengan intruksi yang lainnya dalam suatu program komputer yang bersifat *logik*.


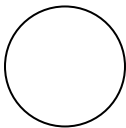

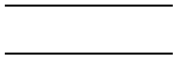
#### b. Sistem *Flowchart*.

Simbol-simbol yang menggambarkan urutan prosedur secara detail dalam suatu sistem komputerisasi. Bersifat fisik.

**K. Data Flow Diagram (DFD)**

*Data Flow Diagram(DFD)* adalah representasi grafik dari sebuah sistem. *DFD* menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut. Kita dapat menggunakan *DFD* untuk dua hal utama, yaitu untuk membuat dokumentasi dari sistem informasi yang ada, atau untuk menyusun dokumentasi untuk sistem informasi yang baru. Empat simbol yang digunakan :

**Tabel 2.2.** Simbol *Data Flow Diagram*

| Simbol  | Fungsi  |
|---|---|
|  | Simbol Entitas eksternal atau terminator menggambarkan asal atay tujuan data di luar sistem                         |
|  | Simbol lingkaran menggambarkan entitas atau proses dimana aliran data masuk ditransformasikan ke aliran data keluar |
|  | Simbol aliran data menggambarkan aliran data  |
|  | Simbol <i>file</i> menggambarkan tempat data disimpan   |

Ada 3 (tiga) jenis *DFD*, yaitu :

1. *Diagram Contex.*

Jenis pertama *Context Diagram*, adalah *data flow diagram* tingkat

atas (*DFD Top Level*), yaitu diagram yang paling tidak detail, dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem dan ke dalam dan ke luar *entitas-entitas eksternal*. (*CD* menggambarkan sistem dalam satu lingkaran dan hubungan dengan *entitas* luar).

## 2. *DFD* fisik.

*DFD* fisik adalah *representasi* grafik dari sebuah sistem yang menunjukkan *entitas-entitas internal* dan *eksternal* dari sistem tersebut, dan aliran-aliran data ke dalam dan keluar dari *entitas-entitas* tersebut. *Entitas-entitas internal* adalah *personal*, tempat (sebuah bagian), atau mesin (misalnya, sebuah komputer) dalam sistem tersebut yang *mentransformasikan* data. Maka *DFD* fisik tidak menunjukkan apa yang dilakukan, tetapi menunjukkan dimana, bagaimana, dan oleh siapa proses-proses dalam sebuah sistem dilakukan.

Perlu diperhatikan didalam memberikan keterangan di lingkaran-lingkaran (simbol proses) dan aliran-aliran data (simbol aliran data) dalam *DFD* fisik menggunakan label/keterangan dari kata benda untuk menunjukkan bagaimana sistem *mentransmisikan* data antara lingkaran-lingkaran tersebut.

## 3. *DFD* logis.

*DFD Logis* dalah *representasi* grafik dari sebuah sistem yang menunjukkan proses-proses dalam sistem tersebut dan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar dari proses-proses tersebut. Kita menggunakan *DFD logis* untuk membuat dokumentasi sebuah sistem informasi karena

*DFD logis* dapat mewakili logika tersebut, yaitu apa yang dilakukan oleh sistem tersebut, tanpa perlu menspesifikasi dimana, bagaimana, dan oleh siapa proses-proses dalam sistem tersebut dilakukan. Keuntungan dari *DFD logis* dibandingkan dengan *DFD* fisik adalah dapat memusatkan perhatian pada fungsi-fungsi yang dilakukan sistem.

#### **L. ERD (Entity Relationship Diagram)**

Model *Entity-Relationship* yang berisi komponen-komponen Himpunan Entitas dan Himpunan Relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari ‘dunia nyata’ yang kita tinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. (Sutabri, 2004).

#### **K. Wedding Organizer**

Wedding Organizer adalah suatu jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan supervise pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan, antara lain :

1. Memberikan informasi mengenai berbagai macam hal yang berhubungan acara pernikahan.
2. Membantu merumuskan konsep pernikahan.
3. Fasilitas, negosiasi dan koordinasi dengan pihak gedung/hotel dan supplier/vendor seperti : catering, dekorasi, fotografer, perias, grup music, dll.