

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah adalah seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun guna menyelesaikan masalah secara sistematis. Pada bab ini akan membahas landasan teori yang membahas tentang ilmu dan landasan pemikiran yang terkait dan mendukung dalam kerja Praktik ini.

3.1 Sistem

Definisi sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto, 2009:1)

Sistem adalah sebagai sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima *input* serta menghasilkan *output* dalam proses transformasi yang teratur.

Suatu sistem mempunyai karakteristik yaitu komponen maupun elemen, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, pengolahan, keluaran, sasaran, tujuan. (Mulyanto, 2009:2)

Suatu sistem tidak berada dalam lingkungan yang kosong, tetapi sebuah sistem berada dan berfungsi di dalam lingkungan sistem lainnya. Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Apa bila suatu sistem merupakan dari sebuah

komponen sistem lainnya yang lebih besar, maka akan disebut dengan subsistem, sedangkan yang lebih besar tersebut adalah lingkungannya.

3.2 Informasi

Informasi dapat diartikan sebagai data yang telah diolah dan berguna bagi penggunaannya. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Jogiyanto, 2009:8)

Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Sedangkan kualitas dari informasi tergantung dari tiga hal yaitu informasi harus akurat, tepat pada waktunya, dan relevan.

Data adalah bentuk material atau bahan baku yang belum mempunyai makna atau belum berpengaruh langsung kepada pengguna hingga perlu diolah untuk menghasilkan sesuatu yang lebih bermakna. (Mulyanto, 2009:15)

3.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan komponen yang saling bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis masalah dan visualisasi dalam sebuah organisasi. (Laudon, 2010:46)

Sistem informasi dapat diartikan sebagai sistem yang menghasilkan *output* berupa informasi yang berguna bagi tingkatan manajemen. Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan

kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan. (Jogiyanto, 2009:11)

Sistem informasi merupakan merupakan suatu komponen terdiri dari manusia, tehnologi informasi, prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai tujuan. (Mulyanto, 2009:29)

Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi, kelima sumber daya tersebut adalah manusia, *hardwere*, *softwere*, data dan jaringan. Kelima komponen ini memainkan peranan yang sangat penting dalam sistem informasi. Namun dalam kenyataannya tidak semua sistem informasi mencakup lima komponen tersebut misalnya, sistem informasi pribadi yang mencakup jaringan telekomunikasi. (Mulyanto, 2009:31)

3.4 Parkir

Parkir adalah keadaan tidak bergerak dari suatu kendaraan yang bersifat sementara (Direktorat Jendral Perhubungan Darat, 1996:1). Selain pengertian di atas beberapa ahli memberikan definisinya tentang parkir, yaitu :

- a. Semua kendaraan tidak mungkin bergerak terus, pada suatu saat ia harus berhenti untuk sementara waktu (menurunkan muatan) atau berhenti cukup lama yang disebut parkir (Warpani, 2002).
- b. Jangka waktu parkir (parking duration) adalah lama parkir suatu kendaraan untuk satu ruang parkir (Warpani, 2002).

- c. Parkir adalah memangkalkan/menempatkan dengan memberhentikan kendaraan angkutan orang/barang (bermotor/tidak bermotor) pada suatu tempat parkir dalam jangka waktu tertentu. (Peraturan Pemerintah Daerah Kota Semarang No. 11, 2004:4).

Sistem Informasi Parkir adalah suatu sistem informasi yang mengorganisasikan serangkaian prosedur dan metode yang dirancang untuk menghasilkan, menganalisa, menyebarkan dan memperoleh informasi guna mendukung pengambilan keputusan mengenai perparkiran.

Dari definisi yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Parkir yaitu suatu sistem yang dapat memberikan informasi mengenai data yang diolah dalam proses per-parkiran beserta laporannya. Adapun prosesnya antara lain input data nomor kendaraan bermotor, data ketersediaan lahan parkir, data biaya parkir, beserta laporan – laporan yang menyertai dalam setiap proses parkir.

3.5 Progresif

Yang dimaksud “Pembayaran Parkir Progresif” adalah merupakan suatu bentuk pelayanan jasa parkir dengan pembayaran parkir bertambah setiap 1 (satu) satuan waktu berikutnya (Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 4, 2011:39). Dalam Peraturan Daerah Kota Surabaya Nomor 4 Tahun 2011 menyebutkan bahwa:

- a. Dasar Pengenaan Pajak Parkir adalah jumlah pembayaran atau yang seharusnya dibayar kepada penyelenggara tempat Parkir.

- b. Jumlah yang seharusnya dibayar sebagaimana yang dimaksud termasuk potongan harga parkir dan parkir cuma-cuma yang diberikan kepada penerima jasa parkir.
- c. Pembayaran Parkir sebagaimana yang dimaksud adalah jenis pembayaran untuk parkir tetap, progresif, vallet, dan parkir khusus termasuk penyediaan penitipan kendaraan bermotor.
- d. Dalam hal penyelenggara tempat parkir tidak memungut sewa parkir kepada penerima jasa parkir, maka dasar pengenaan pajak parkir sebagaimana yang dimaksud dihitung dengan memperhatikan luas area parkir, jumlah rata-rata kendaraan yang diparkir setiap hari, jumlah hari operasional tempat penyelenggaraan parkir dalam 1 (satu) bulan dan jenis tarif sewa parkir tetap.

3.6 Webcam

Webcam (singkatan dari *web camera*) adalah sebutan bagi kamera *real-time* (bermakna keadaan pada saat ini juga) yang gambarnya bisa diakses atau dilihat melalui *World Wide Web*, program *instant messaging*, atau aplikasi *video call*. Ada berbagai macam merek *webcam*, diantaranya *LogiTech*, *SunFlowwer*, dan sebagainya. *Webcam* biasanya beresolusi sebesar 352×288 / 640×480 *pixel*. Namun ada yang kualitasnya hingga 1 *Megapixel*. Sekarang hampir semua kamera *digital* dan HP bisa dijadikan sebagai kamera *web* (*webcam*).

Webcam atau *web camera* adalah sebuah kamera *video digital* kecil yang dihubungkan ke komputer melalui *port* USB ataupun *port* COM. Istilah *webcam* merujuk pada teknologi secara umumnya, sehingga kata *web* terkadang diganti dengan kata lain yang mendeskripsikan pemandangan yang ditampilkan di

kamera, misalnya *StreetCam* yang memperlihatkan pemandangan jalan. Ada juga *MetroCam* yang memperlihatkan pemandangan panorama kota dan pedesaan, *TraffiCam* yang digunakan untuk memonitor keadaan jalan raya, cuaca dengan *Weather Cam*, bahkan keadaan gunung berapi dengan *VolcanoCam*.

Sebuah *web camera* yang sederhana terdiri dari sebuah lensa standar, dipasang di sebuah papan sirkuit untuk menangkap sinyal gambar; *casing* (cover), termasuk *casing* depan dan *casing* samping untuk menutupi lensa standar dan memiliki sebuah lubang lensa di *casing* depan yang berguna untuk memasukkan gambar; kabel *support*, yang dibuat dari bahan yang fleksibel, salah satu ujungnya dihubungkan dengan papan sirkuit dan ujung satu lagi memiliki *connector*, kabel ini dikontrol untuk menyesuaikan ketinggian, arah dan sudut pandang *web camera*.

Sebuah *web camera* biasanya dilengkapi dengan *software*, *software* ini mengambil gambar-gambar dari kamera *digital* secara terus menerus ataupun dalam *interval* waktu tertentu dan menyiarkannya melalui koneksi *internet*. Sekarang ini *web camera* yang ada pada umumnya terbagi ke dalam dua tipe: *web camera permanen (fixed)* dan *revolving web camera*. Pada *web camera* permanen terdapat pengapit untuk mengapit lensa standar di posisi yang diinginkan untuk menangkap gambar pengguna. Sedangkan pada *revolving web camera* terdapat landasan dan lensa standar dipasang di landasan tersebut sehingga dapat disesuaikan ke sudut pandang yang terbaik untuk menangkap gambar pengguna.

3.7 Interaksi Manusia dan Komputer

Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) merupakan salah satu bidang ilmu yang menitik beratkan kajiannya ke berbagai interaksi yang terjadi antara manusia dengan komputer. Interaksi manusia dan komputer muncul ketika seorang pengguna menggunakan komputer. Pengguna melakukan perintah input yang selanjutnya diterima dan diproses oleh komputer. Perintah input ini menghasilkan berbagai macam hasil interaksi sesuai dengan perintah input yang dilakukan pengguna. Hasil interaksi dalam bentuk output menandakan terjadi interaksi balasan yang dilakukan semenjak pengguna mengirimkan perintah dari perangkat input komputer. Kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus dan membentuk sebuah dialog antara manusia dengan komputer. Bentuk dialog seperti ini kemudian dikategorikan ke dalam sebuah disiplin ilmu yang dikenal dengan nama Interaksi Manusia dan Komputer (Santoso, 2009) atau juga dikenal dengan nama *Human and Computer Interaction*.

Kajian IMK dipengaruhi oleh beberapa aspek, aspek manusia dan aspek komputer. Aspek lainnya yang memegang peranan penting adalah aspek lingkungan. Aspek lingkungan menjadi penting karena pola interaksi yang dilakukan seharusnya terjadi di dalam suatu keadaan yang nyaman dan aman. Sehingga aspek lingkungan adalah salah satu aspek penting dalam kajian IMK. Ketiga aspek ini kemudian dikenal dengan sebutan ergonomik (Santoso, 2009). Ketiga aspek ini memiliki tingkat keterkaitan yang tinggi. Mustahil terjadinya IMK jika tidak menggunakan perangkat yang didefinisikan sebagai komputer. Begitu juga untuk perangkat-perangkat lainnya.