

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Definisi Visualisasi

Menurut (K., D.Mockinlay, & Scheiderman, 1998) *Visualisasi* adalah menggunakan teknologi komputer sebagai pendukung untuk melakukan penggambaran data *visual* yang interaktif untuk memperkuat pengamatan.

Berdasarkan pengertian diatas maka penulis simpulkan bahwa *Visualisasi* adalah sebuah metode yang terbaik untuk menampilkan sebuah data dimana dapat dengan mudah di pahami oleh pengguna. Data-data tersebut telah di olah dalam bentuk *Chart* , *Grafik* , pola dan warna.

3.2. Definisi Informasi

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima (Kristanto, 2003). Dapat disimpulkan bahwa informasi merupakan sebuah data-data yang telah diolah dan dapat dimengerti oleh setiap orang yang menerima informasi tersebut.

3.3. Definisi Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. (Rainer & Cegielski, 2011).

3.4. Definisi Visualisasi Informasi

Visualisasi Informasi adalah rekayasa dalam pembuatan gambar, diagram, atau animasi untuk menampilkan suatu informasi yang berguna bagi penggunanya.

3.5. Definisi *Dashboard*

Menurut Laudon (Kenneth C. & Jane, 2010) *Digital Dashboard* merupakan *dashboard* yang menampilkan pada suatu layar semua hasil pengukuran yang penting untuk mengarahkan perusahaan, mirip dengan kokpit pesawat atau *dashboard* mobil. *Dashboard* tersebut menampilkan indicator-indikator kinerja kunci sebagai grafik dan diagram dalam format *browser web*. Memberikan gambaran satu halaman dari semua pengukuran penting yang diperlukan untuk mengambil keputusan di tingkat eksekutif.

3.6. Karakteristik *Dashboard*

Karakteristik *Dashboard* menurut (W.Eckerson, 2006) yaitu: Model pemrosesan berdasarkan kejadian yaitu menangkap kejadian setiap saat dari beberapa system yang mencakup dan mempengaruhi proses bisnis.

3.7. *Java Script*

Menurut (Hakim, 2010) *Java script* merupakan Bahasa *scripting* yang dapat bekerja di sebagian besar *web browser*. *Java Script* dapat disisipkan di dalam *web* menggunakan *tag script*. *Java Script* dapat digunakan untuk banyak tujuan, misalnya untuk membuat efek *roolover* baik gambar maupun *text*, dan untuk membuat AJAX. *Java Script* adalah Bahasa yang digunakan untuk AJAX. Kode *java script* juga dapat diletakkan di *file* tersendiri yang berekstensi *java script* (*js*). *Script* tersebut akan ketika dipanggil berdasarkan *trigger* pada *event* tertentu.

3.8. Tujuan Penggunaan *Dashboard*

Tujuan penggunaan *dashboard* menurut (w.Eckerson, 2006a) yaitu:

1. Mengkomunikasikan Strategi

Mengkomunikasikan strategi dan tujuan yang dibuat oleh eksekutif kepada semua pihak yang berkepentingan sesuai dengan peran dan levelnya dalam organisasi.

2. Memonitor dan Menyesuaikan Pelaksanaan Strategi

Memonitor pelaksanaan dari rencana dan strategi yang telah dibuat. Memungkinkan eksekutif untuk mengidentifikasi permasalahan kritis dan membuat strategi untuk mengatasinya.

3. Menyampaikan Wawasan dan Informasi ke Semua Pihak

Menyajikan informasi menggunakan grafik, symbol, bagan dan warna yang memudahkan pengguna dalam memahami dan mempersepsi informasi secara benar.

3.9. Definisi *Bootstrap*

Bootstrap merupakan sebuah *framework* yang dapat memudahkan penggunaanya dalam mendesain sebuah *web* hanya dengan dasar HTML dan CSS. *Bootstrap* dilengkapi dengan beberapa komponen *Java Script* dalam bentuk *jQuery plugin*. *framework* ini juga *mensupport web responsive*, maka tampilan akan menyesuaikan resolusi *monitor device* yang akan digunakan oleh penggunaanya.