

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang digunakan untuk mendukung penyusunan laporan kerja praktik ini. Landasan teori yang akan dibahas meliputi permasalahan – permasalahan yang berlaku saat ini serta beberapa pengertian tentang ilmu yang berkaitan dengan permasalahan.

3.1 Pengertian Sewa

Sewa menyewa adalah suatu perjanjian/kesepakatan dimana penyewa harus membayar atau memberikan imbalan dari benda atau barang yang dimiliki oleh pemilik barang yang dipinjamkan. Hukum dari sewa menyewa adalah mubah atau diperbolehkan. Dalam sewa menyewa harus ada barang yang disewakan, penyewa, pemberi sewa, imbalan dan kesepakatan antara pemilik barang dan yang menyewa barang. Penyewa dalam mengembalikan barang atau aset yang disewa harus mengembalikan barang secara utuh seperti pertama kali dipinjam tanpa berkurang maupun bertambah, kecuali ada kesepakatan lain yang disepakati saat sebelum barang berpindah tangan.

3.2 Manajemen Jasa (Persewaan)

Schneider (2004) menegaskan bahwa manajemen jasa merupakan bidang multi-disiplin praktek dan riset berkenaan dengan kualitas jasa. Bidang-bidang terkait di dalamnya mencakup pemasaran jasa, manajemen operasi jasa, dan manajemen sumber daya manusia jasa. Schneider (2004) menekankan bahwa

pemasaran jasa berfokus pada pelanggan dan atribut jasa, manajemen operasi jasa berfokus pada proses penyampaian jasa, sedangkan manajemen sumber daya manusia jasa berfokus pada karyawan penyampaian jasa (*Human Service Delivers*). (Tjipto dan Chandra 2005:50) Manajemen jasa pada hakikatnya berfokus pada pemahaman atas cara mengelola bisnis dalam konteks kompetisi jasa, dimana jasa dalam pengertian luas merupakan kunci sukses dalam memenangkan pelanggan. Secara lebih spesifik Gronroos (2000) mendeskripsikan empat elemen utama manajemen jasa.

1. Pemahaman atas nilai-nilai yang didapatkan pelanggan melalui proses konsumsi atau penggunaan penawaran organisasi dan pemahaman atas kontribusi jasa/layanan, baik secara terpisah maupun terintegrasi dengan informasi, barang fisik atau bentuk *Tangible* lainnya, terhadap nilai-nilai pelanggan; pemahaman atas persepsi pelanggan terhadap kualitas total dalam relasi pelanggan yang memfasilitasi nilai-nilai tersebut dan dinamika persepsi pelanggan sepanjang waktu.
2. Pemahaman atas kemampuan organisasi (SDM, teknologi, sumber daya fisik, sistem dan pelanggan) dalam menghasilkan dan menyampaikan nilai dan persepsi kualitas tersebut.
3. Pemahaman atas cara mengembangkan dan mengelola organisasi dalam rangka mewujudkan nilai dan persepsi kualitas yang diharapkan.
4. Pengoperasian organisasi sedemikian rupa sehingga nilai dan persepsi kualitas yang diharapkan bisa diwujudkan dan tujuan semua pihak yang terlibat (organisasi, pelanggan dan pihak-pihak lain) dapat dicapai. (Tjipto dan Chandra 2005:52).

Dengan demikian, manajemen jasa berfokus pada identifikasi nilai-nilai dan persepsi kualitas yang diharapkan pelanggan dalam kompetensi jasa, pemahaman atas proses penciptaan dan penyampaian nilai dan kualitas tersebut, serta pengelolaan sumber daya organisasi dalam rangka mewujudkan kriteria nilai berbasis jasa tersebut. Perspektif manajemen jasa menuntut perubahan fokus manajerial dalam aspek-aspek tertentu :

1. Dari nilai berbasis produk (*Product-Based Value*) menjadi nilai total (*Total Value*) dalam relasi pelanggan.
2. Dari transaksi jangka pendek menjadi relasi jangka panjang.
3. Dari kualitas produk inti (kualitas teknis hasil barang atau jasa) menjadi *Total Customer Perceived Quality* terhadap relasi pelanggan berkesinambungan.

3.3 Alat - Alat yang Disewakan

Adapun alat – alat pesta yang disewakan pada CV. SUYONO meliputi banyak jenis, antara lain: Asbak rokok, bak kontainer, baki, *Bowl*, bunga plastik, cangkir dan lepek, *Coffee Maker*. *Cover* atau sarung kursi, dandang nasi, dispenser, entong nasi, garpu, gelas, gubuk atau joglo *Stainless*, guci air, inset pemanas, irus, jepitan kue, karpet, kipas angin, kompor, kuningan, kursi, mangkuk, meja, napkin, panci, pemanas, perlak, pring, pisau, pita, *Pitcher*, pundi uang, rempel meja, renda, rompi, *Scoop*, sendok, skal bulat dan oval, sofa, *Sound System*, sutil, taplak, termos, troli besi dan wajan.

3.4 Analisis dan Perancangan sistem

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

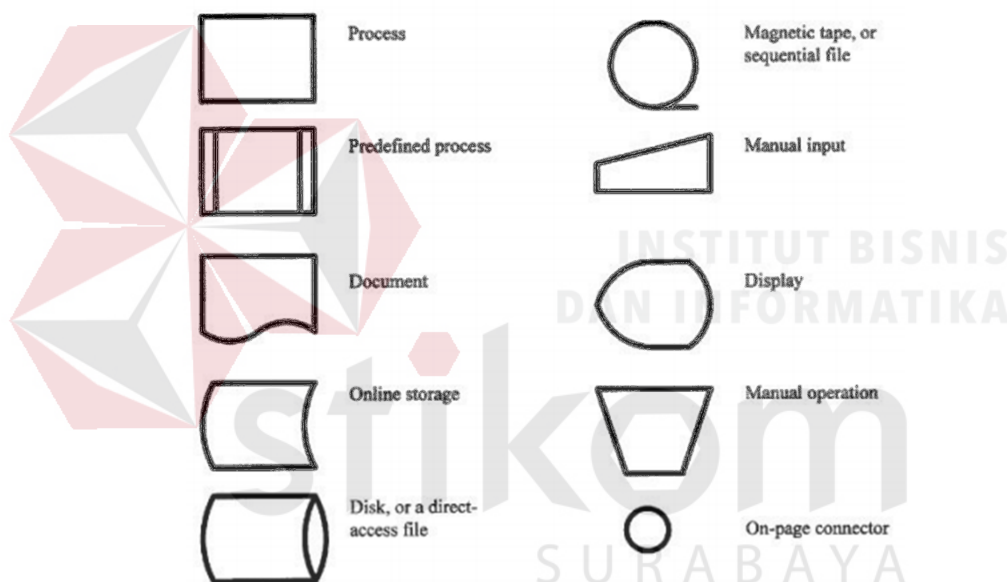
Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem (*System Planning*) dan sebelum tahap desain sistem (*System Design*). Tahap analisis merupakan tahap yang kritis dan sangat penting, karena kesalahan di dalam tahap ini juga akan menyebabkan kesalahan di tahap selanjutnya. Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem sebagai berikut:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis. Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka analis sistem telah mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tiba waktunya sekarang bagi analis sistem untuk memikirkan bagaimana membentuk sistem tersebut. Tahap ini disebut dengan desain sistem. Analisa dan Perancangan Sistem dipergunakan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan peningkatan-peningkatan fungsi bisnis yang dapat dicapai melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi

3.4.1 System Flow

System Flow atau bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *System Flow* menunjukkan urutanurutan dari prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan sistem (Kendal & Kendal, 2003:11). Simbol-simbol yang digunakan dalam *System Flow* ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Simbol-simbol pada *System Flow*

1. Simbol dokumen

Menunjukkan dokumen *input* dan *output* baik untuk proses manual atau komputer.

2. Simbol kegiatan manual


Menunjukkan pekerjaan manual.

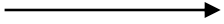
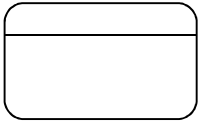
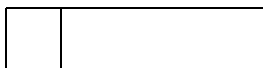
3. Simbol simpanan offline
Menunjukkan file non-komputer yang diarsip.
4. Simbol proses
Menunjukkan kegiatan proses dari operasi program komputer.
5. Simbol database
Menunjukkan tempat untuk menyimpan data hasil operasi komputer.
6. Simbol garis alir
Menunjukkan arus dari proses.
7. Simbol penghubung
Menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau ke halaman lain.

3.4.2 Document Flow

Document Flow adalah gambaran alur data atau informasi tanpa mengaitkan bentuk fisik media penyimpanan data atau hardware (Kendall dan Kendall, 2003). *Document Flow* merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menggambarkan secara rinci sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan kemana data mengalir serta penyimpanannya. Beberapa simbol yang digunakan dalam *Document Flow* terlihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Simbol *Document Flow*

Simbol	Arti
	Menunjukkan entitas

	Menunjukkan aliran data
	Menunjukkan proses
	Menunjukkan penyimpanan data

3.4.3 Context Diagram

Menurut Jogiyanto (2005) Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks

3.4 Konsep Basis Data

Menurut Yuswanto (2005:2), database merupakan sekumpulan data yang berisi informasi yang saling berhubungan. Pengertian ini sangat berbeda antara database Relasional dan Non Relasional. Pada database Non Relasional, sebuah database hanya merupakan sebuah file.

Menurut Marlinda (2004:1), database adalah suatu susunan/kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi/perusahaan yang diorganisir/dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan

metode tertentu menggunakan komputer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya.

Penyusunan satu database digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data yaitu redundansi dan inkonsistensi data, kesulitan pengaksesan data, isolasi data untuk standarisasi, *Multiple User* (banyak pemakai), masalah keamanan (*Security*), masalah integrasi (kesatuan), dan masalah data *Independence* (kebebasan data).

3.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan data atau file data. Sebuah ERD memiliki beberapa jenis model yaitu :

1. *Conceptual Data Model* (CDM) Merupakan model yang universal dan dapat menggambarkan semua struktur logic database (DBMS), dan tidak bergantung dari software atau pertimbangan struktur data storage. Sebuah CDM dapat diubah langsung menjadi PDM
2. *Physical Data Model* (PDM) Merupakan model ERD yang telah mengacu pada pemilihan software DBMS yang spesifik. Hal ini sering kali berbeda dikarenakan oleh struktur database yang bervariasi, mulai dari model schema, tipe data penyimpanan dan sebagainya. ERD memiliki 4 jenis objek, yaitu:

1. Entity

Suatu obyek yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai dalam konteks sistem yang telah dibuat.

2. Atribut

Elemen-elemen yang ada dalam entity dan fungsi. Atribut mendeskripsikan karakter entity.

3. Hubungan

Hubungan ini dinamakan relationship atau relasi. Hubungan harus dibedakan antara hubungan bentuk antara entity dengan isi dari hubungan ini sendiri.

4. Garis

Digunakan untuk menghubungkan entity dengan entity manapun entity dengan atribut.

Kerelasian menyatakan hubungan antar relasi dalam basis data. Kerelasian antar relasi ditulis oleh foreign key atau relasi-relasi bertipe transaksi yang digunakan dalam basis data. Jenis-jenis antar relasi meliputi :

a. Kerelasian satu ke satu (*one to one relationship*)

Kerelasian satu ke satu terjadi jika setiap nilai pada suatu relasi hanya mengimplementasikan sebuah nilai pada relasi lain yang direlasikan secara logik.

b. Kerelasian satu ke banyak (*one to many relationship*)

Kerelasian satu ke banyak terjadi jika setiap nilai pada suatu relasi mengimplementasikan banyak nilai pada relasi lain yang direlasikan secara logik.

c. Kerelasian banyak ke satu (*many to one relationship*)

Kerelasian banyak kesatu terjadi jika banyak nilai pada suatu relasi mengimplementasikan satu nilai pada relasi yang lain yang direlasikan secara logik.

d. Kerelasian banyak ke banyak (*many to many relationship*)

Kerelasian banyak ke banyak terjadi jika banyak nilai pada suatu relasi mengimplementasikan banyak nilai pada relasi lain yang direlasikan secara logik (Sutanta, 2004).

3.4.2 Sistem Basis Data

Menurut Marlinda (2004:1), sistem basis data adalah suatu sistem menyusun dan mengelola record-record menggunakan komputer untuk menyimpan atau merekam serta memelihara dan operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakai untuk proses mengambil keputusan.

Pada sebuah sistem basis data terdapat komponen-komponen utama yaitu Perangkat Keras (*Hardware*), Sistem Operasi (*Operating System*), Basis Data (*Database*), Sistem (Aplikasi atau Perangkat Lunak) Pengelola Basis Data (DBMS), Pemakai (*User*), dan Aplikasi (Perangkat Lunak) lain (bersifat opsional).

1. Kelebihan Sistem Basis Data

- a. Mengurangi kerangkapan data, yaitu data yang sama disimpan dalam berkas data yang berbeda-beda sehingga *update* dilakukan berulang-ulang.
- b. Mencegah ketidakkonsistenan.
- c. Keamanan data dapat terjaga, yaitu data dapat dilindungi dari pemakai yang tidak berwenang.
- d. Integritas dapat dipertahankan.
- e. Data dapat dipergunakan bersama-sama.
- f. Menyediakan recovery.

- g. Memudahkan penerapan standarisasi.
- h. Data bersifat mandiri (*Data Independence*).
- i. Keterpaduan data terjaga, memelihara keterpaduan data berarti data harus akurat. Hal ini sangat erat hubungannya dengan pengontrolan kerangkapan data dan pemeliharaan keselarasan data.

2. Kekurangan Sistem Basis Data

- a. Diperlukan tempat penyimpanan yang besar.
- b. Diperlukan tenaga yang terampil dalam mengolah data.
- c. Kerusakan sistem basis data dapat mempengaruhi departemen yang terkait.

3.4.3 Database Management System

Database Management System (DBMS) merupakan kumpulan *file* yang saling berkaitan dan program untuk pengelolanya. Basis Data adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data, dan melaporkan data dalam basis data. Bahasa – bahasa yang terdapat dalam DBMS adalah:

1. *Data Definition Language* (DDL) (Marlinda: 2004) Pola skema basis data dispesifikasikan dengan satu set definisi yang diekspresikan dengan satu bahasa khusus yang disebut DDL. Hasil kompilasi perintah DDL adalah satu set tabel yang disimpan di dalam file khusus yang disebut *data dictionary/directory*.
2. *Data Manipulation Language* (DML) (Marlinda: 2004) Bahasa yang memperbolehkan pemakai mengakses atau memanipulasi data sebagai yang diorganisasikan sebelumnya model data yang tepat.

3. Query pernyataan yang diajukan untuk mengambil informasi. Merupakan bagian DML yang digunakan untuk pengambilan informasi (Marlinda, 2004).

3.5 Visual Basic.Net

Microsoft Visual Basic pertama kali diluncurkan pada tahun 1991 dengan nama *Thunder*, yang merupakan *development* pertama yang berbasis visual yang dibuat oleh *Microsoft*, untuk menandingi bahasa pemrograman lainnya yang telah ada seperti pemrograman *C*, *C++*, *Pascal*, dan bahasa pemrograman lainnya.

Microsoft Visual Basic 2008 merupakan salah satu bahasa pemrograman aplikasi yang sangat dikenal dunia. Aplikasi Visual Basic diproduksi pertama kali pada tahun 1991. Pada tahun 1991 *Microsoft* mengeluarkan *Visual Basic* versi 2.0 yang mulai menarik perhatian para pengembang program. Dan ketika versi *Visual Basic* 3.0 diluncurkan, versi ini menjadi bahasa pemrograman yang paling pesat perkembangannya di pasaran, sehingga banyak diminati oleh *programmer*. Hal ini membuat jumlah peminatnya menjadi jutaan dan terus bertambah.

Pada tahun 1997, *Microsoft* mengeluarkan visual basic versi 5.0 yang memiliki kemampuan untuk menciptakan *Active Control* yang membuat kita mampu menempatkannya di internet dan membuat bahasa *HTML* lebih dinamis dan praktis. Kemudian pada tahun 1998, *Microsoft* mengeluarkan lagi *Visual Basic* versi 6.0. Dan pada tahun 2008 Visual Basic kembali mengeluarkan produk mereka dengan nama *Microsoft Visual Basic 2008*, Visual Basic 2008 memiliki tiga dimensi yang hampir sama dengan *Visual Basic 6.0* hanya saja tampilan *Microsoft Visual Basic 2008* lebih menarik dibandingkan dengan *Visual Basic 6.0*.

Tiga dimensi yang dimaksud tersebut, yaitu:

1. *Standart Edition*, yang merupakan *Produk Standart* (dasar) yang sudah mencakup berbagai sarana dasar dari *Visual Basic 2008* untuk pengembangan sebuah aplikasi.
2. *Professional Edition*, merupakan versi yang memberikan sarana ekstra yang dibutuhkan oleh *programmer*, misalnya kontrol-kontrol tambahan, dukungan untuk Pemrograman Internet, *compiler* untuk membuat *file help*, secara sarana-sarana pengembang database yang lebih baik.
3. *Enterprise Edition*, yang memungkinkan *Professional Programmer* untuk membuat aplikasi *client server* yang dapat terhubung ke internet. Biasanya versi ini digunakan untuk membuat aplikasi jaringan.

Lingkungan pemrograman *Visual Basic* mengandung semua sarana yang dibutuhkan untuk membangun program-program hebat untuk versi *Windows* dengan cepat dan efisien. *Visual Basic* merupakan bahasa pemrograman yang terstruktur. Struktur Aplikasi *Visual Basic* terdiri dari:

1. *Form*, yaitu *Windows* atau jendela dimana user akan membuat *User Interface* atau tampilan yang merupakan antar muka program
2. *Control*, yaitu tampilan berbasis grafis yang dimasukkan pada *form* untuk membuat interaksi dengan memakai *text*, *label*, *option*, *check*, *frame*, dan *command*.
3. *Properties*, yaitu nilai atau karakter yang dimiliki oleh sebuah objek *Visual Basic*. Contoh: *name*, *size*, *color*, *position*, dan *text*. *Property* dapat diubah saat mendesain program atau *run time* ketika program dijalankan.
4. *Methods*, yaitu serangkaian perintah-perintah yang telah tersedia dan dapat diminta untuk melakukan tugas tertentu.

5. *Even procedure*, yaitu kode yang berhubungan dengan suatu objek yang dapat diminta mengerjakan tugas khusus. Kode akan dieksekusi ketika ada respon dari pemakai ketika *event* tertentu.
6. *General Procedures*, yaitu kode yang tidak berhubungan dengan suatu objek tetapi pada *general procedures* ini sangat berhubungan dengan aplikasi.
7. *Module*, yaitu kumpulan dari prosedur umum, deklarasi variabel dan defenisi konstanta yang digunakan oleh aplikasi.

3.6 Microsoft SQL Server 2005

Microsoft SQL Server adalah sebuah Sistem Manajemen Basis Data Relasional (RDBMS) produk Microsoft. Bahasa kueri utamanya adalah Transact-SQL yang merupakan implementasi dari SQL standar ANSI/ISO yang digunakan oleh Microsoft dan Sybase. Umumnya SQL Server digunakan di dunia bisnis yang memiliki basis data berskala kecil sampai dengan menengah, tetapi kemudian berkembang dengan digunakannya SQL Server pada basis data besar.

Microsoft SQL Server dan Sybase/ASE dapat berkomunikasi lewat jaringan dengan menggunakan protokol TDS (*Tabular Data Stream*). Selain dari itu, Microsoft SQL Server juga mendukung ODBC (*Open Database Connectivity*), dan mempunyai driver JDBC untuk bahasa pemrograman Java. Fitur yang lain dari SQL Server ini adalah kemampuannya untuk membuat basis data *mirroring dan clustering*. Pada versi sebelumnya, MS SQL Server 2000 terserang oleh cacing komputer SQL Slammer yang mengakibatkan kelambatan akses Internet pada tanggal 25 Januari 2003.