

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Sistem

Sistem dapat dilakukan dengan 2 pendekatan komponen yaitu dengan pendekatan prosedur, sistem didefinisikan sebagai kumpulan dari beberapa prosedur yang mempunyai tujuan tertentu, sebagai contoh sistem informasi penjualan barang. (Soendoro Herlambang dan Haryanto Tanuwijaya; 2005: 116)

Mengenai data dan informasi sering rancu. Ada yang mengatakan bahwa data itu sama dengan informasi, atau data itu berisi informasi, data sebenarnya merupakan fakta-fakta atau kejadian yang dapat berupa angka-angka atau kode-kode tertentu. Data berupa angka atau wujud yang lain belum mempunyai arti bagi penggunanya. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah dan mempunyai arti bagi penggunanya. (Soendoro Herlambang dan Haryanto Tanuwijaya; 2005: 121-122)

Sistem sebagai pendekatan dan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dan prosedur-prosedur tertentu yang mempunyai tujuan tertentu. Dengan pendekatan komponen sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan. (Jogiyanto; 2008: 34)

II.2. Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan cara tertentu. Informasi disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan untuk menambah wawasan bagi pemakainya guna mencapai suatu tujuan. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo; 2006: 12)

II.2.1. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi ditentukan oleh beberapa factor yaitu:

1. Keakuratan dan Teruji Kebenarannya, yaitu informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan, tidak bias, dan tidak menyesatkan. Kesalahan-kesalahan itu dapat berupa kesalahan perhitungan maupun akibat gangguan (noise) yang dapat mengubah informasi tersebut.
2. Kesempurnaan Informasi , yaitu untuk mendukung faktor pertama diatas, maka kesempurnaan informasi menjadi faktor penting, dimana informasi disajikan lengkap tanpa pengurangan,penambahan, atau pengubahan.
3. Tepat Waktu, yaitu informasi harus disajikan secara tepat waktu, mengingat informasi akan menjadi dasar dalam pengambilan keputusan. Keterlambatan informasi akan mengakibatkan kekeliruan dalam pengambilan keputusan.
4. Relevansi, yaitu informasi akan memiliki nilai manfaat yang tinggi, jika informasi tersebut diterima oleh mereka yang membutuhkan, dan

menjadi tidak berguna jika diberikan kepada mereka yang tidak membutuhkan.

5. Mudah dan Murah, yaitu kini, cara dan biaya untuk memperoleh informasi juga menjadi bahan pertimbangan tersendiri. Bilamana cara dan biaya untuk memperoleh informasi sulit dan mahal, maka orang menjadi tidak berminat untuk memperolehnya, atau menjadi alternative substitusinya. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo; 2006: 16-17)

II.3. Sistem Informasi

Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Dengan kata lain Sistem Informasi kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan control terhadap jalannya perusahaan. (Budi Sutedjo Dharma Oetomo; 2006: 11)

II.4. Hutang

Hutang adalah kewajiban membayar kepada pihak lain sejumlah uang, barang atau jasa di masa mendatang akibat transaksi di masa lalu. (Rudianto; 2009: 17)

Hutang adalah kewajiban perusahaan untuk membayar kepada pihak lain sejumlah uang/barang/jasa di masa mendatang akibat transaksi di masa lalu. (Rudianto; 2009: 25)

Untuk dapat dikelompokkan sebagai hutang, suatu kewajiban harus memiliki kriteria:

1. Jumlah nominalnya jelas

Berarti hutang tidak dapat didasarkan pada taksiran besarnya kewajiban yang harus dibayar di masa mendatang.

2. Pihak penerimanya jelas

Pihak penerima uang barang jasa yang akan diberikan perusahaan di masa mendatang harus diketahui dengan pasti. Kewajiban yang tidak diketahui pihak penerimanya, seperti garansi purnajual, tidak dapat dikelompokkan sebagai hutang.

3. Berdasarkan transaksi yang telah terjadi di masa lalu

Hutang tersebut timbul akibat transaksi dan kesepakatan legal yang telah terjadi. Bukan karena suatu niat baik atau kewajiban sosial. (Rudianto; 2009: 292)

II.4.1. Pengelompokan Hutang

Hutang dapat dikelompokkan ke dalam beberapa jenis hutang berdasarkan kategori yang diciptakan, seperti:

1. Berdasarkan Jenis Aktivitas Transaksi yang menjadi penyebab munculnya hutang, maka hutang dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Hutang Usaha adalah hutang yang berasal dari transaksi pembelian barang dan jasa dalam rangka memperoleh pendapatan usaha perusahaan.
 - b. Hutang Bank adalah hutang yang timbul dari transaksi pemberian pinjaman bank kepada perusahaan. Hutang bank biasanya mencakup persyaratan pembayaran, jangka waktu pinjaman dan bunga pinjaman yang dibebankan.
 - c. Wesel Bayar adalah hutang yang disertai dengan janji tertulis kepada pihak kreditor, untuk membayar sejumlah uang di masa mendatang dalam jumlah yang telah disepakati beserta bunga yang ditentukan.
 - d. Obligasi adalah surat hutang yang diterbitkan oleh suatu perusahaan yang berisi kesediaan untuk membayar sejumlah uang di masa mendatang beserta sejumlah bunga sesuai dengan yang dijanjikan.
 - e. Hutang Dividen adalah kewajiban perusahaan kepada para pemegang sahamnya untuk membayar di masa mendatang dalam berbagai bentuknya, baik kas, surat berharga atau saham.
 - f. Hutang Pajak adalah kewajiban yang timbul akibat perusahaan belum membayar pajak yang dikenakan sesuai dengan perundangan yang berlaku, misalnya pajak pertambahan nilai, pajak penghasilan dan sebagainya.
2. Berdasarkan Jangka Waktu Jatuh Temponya, maka hutang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok:

- a. Hutang Jangka Pendek yaitu hutang yang harus dilunasi dalam tempo satu tahun. Termasuk dalam kelompok ini adalah: hutang dagang, hutang deviden, hutang jangka panjang yang segera jatuh tempo.
- b. Hutang Jangka Panjang adalah hutang yang jatuh temponya lebih dari satu tahun atau satu periode akuntansi. Jatuh temponya dapat terjadi dalam 1,5 tahun atau 2 tahun atau lima tahun atau lebih dari itu.
(Rudianto; 2009: 292-295)

II.5. Pajak

Pajak adalah iuran kepada Negara (yang dipaksakan) yang terutang oleh wajib membayar menurut peraturan-peraturan, dengan tidak mendapat prestasi kembali yang langsung dapat ditunjukkan, dan yang gunanya adalah untuk membiayai pengeluaran-pengeluaran umum berhubungan dengan tugas Negara yang menyelenggarakan pemerintahan. (Waluyo; 2011: 2)

Kutipan beberapa pengertian pajak yang dikemukakan para ahli lainnya adalah sebagai berikut:

1. Pengertian pajak menurut Mr. Dr. NJ. Feldmann dalam buku *De Overheidsmiddelen Van Indonesia* (terjemahan): Pajak adalah prestasi yang dipaksakan sepihak oleh dan terutang kepada pengusaha (menurut norma-norma yang ditetapkannya secara umum), tanpa adanya kontraprestasi, dan semata-mata digunakan untuk menutup pengeluaran-pengeluaran umum.

2. Pengertian pajak menurut Prof. Dr. MJH. Smeets dalam buku *De Economische Betekenis Belastingen* (terjemahan): Pajak adalah prestasi kepada pemerintah yang terutang melalui norma-norma umum dan yang dapat dipaksakannya, tanpa adanya kontraprestasi yang dapat ditunjukkan dalam hal yang individual, dimaksudkan untuk membiayai pengeluaran pemerintah.
3. Pengertian pajak menurut Dr. Soeparman Soemahamidjaja dalam disertasinya yang berjudul “Pajak Berdasarkan Asas Gotong Royong” menyatakan: “Pajak adalah iuran wajib berupa uang atau barang yang dipungut oleh penguasa berdasarkan norma-norma hukum, guna menutup biaya produksi barang-barang dan jasa-jasa kolektif dalam mencapai kesejahteraan umum”. Dari definisi di atas tidak tampak istilah “dipaksa karena bertitik tolak pada istilah “iuran wajib”. Sisi lainnya yang berhubungan dengan kontraprestasi menekankan pada mewujudkan kontraprestasi itu diperlukan pajak.
4. Prof. Dr. Rochmat. Soemitro, S.H. dalam bukunya *Dasar-dasar Hukum Pajak dan Pajak Pendapatan* (1990: 5) menyatakan: “Pajak adalah iuran kepada kas Negara berdasarkan undang-undang (yang dapat dipaksa) dengan tidak mendapat jasa timbal (kontraprestasi), yang langsung dapat ditunjukkan dan digunakan untuk membayar pengeluaran umum. (Waluyo; 2011: 2-3)

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri yang melekat pada pengertian pajak, adalah sebagai berikut:

1. Pajak dipungut berdasarkan undang-undang serta aturan pelaksanaannya yang sifatnya dapat dipaksakan.
 2. Dalam pembayaran pajak tidak dapat ditunjukkan adanya kontraprestasi individual oleh pemerintah.
 3. Pajak dipungut oleh Negara baik pemerintah pusat maupaun pemerintah daerah.
 4. Pajak diperuntukkan bagi pengeluaran-pengeluaran pemerintah, yang bila dari pemasukkannya masih terdapat surplus, dipergunakan untuk membiayai *public investment*.
 5. Pajak dapat pula mempunyai tujuan selain *budgeter*, yaitu mengatur.
- (Waluyo; 2011: 3)

II.6. Pajak Bumi dan Bangunan (PBB)

1. Pajak adalah kewajiban daripada orang atau badan untuk menyerahkan sebagian dari pada kekayaan kepada negara disebabkan oleh suatu keadaan, kejadian atau perbuatan yang memberikan kedudukan tertentu, tetapi bukan suatu hukuman dan tidak ditetapkan dengan peraturan hukum sehingga pelaksanaannya dapat dipaksakan dan tidak mendapatkan imbalan jasa.
2. Bumi adalah permukaan bumi dan tubuh yang ada dibawahnya.
3. Bangunan adalah konstruksi teknik yang ditanam atau diletakkan secara tetap pada tanah dan atau perairan.

4. Pajak Bumi dan Bangunan adalah kewajiban daripada orang atau badan untuk menyerahkan sebagian daripada kekayaan kepada negara karena secara nyata mempunyai hak atau memperoleh kenikmatan atas sebidang tanah atau sebuah bangunan/ pajak bumi dan bangunan adalah pajak yang dikenakan kepada subjek pajak atas kepemilikan tanah beserta bangunan yang berdiri di atasnya.

Unsur-unsur yang ada di pajak bumi dan bangunan (PBB), yaitu:

- a. Subjek pajak bumi dan bangunan adalah orang pribadi atau badan yang mempunyai hak kepemilikan atas tanah dan bangunan dan atau memperoleh manfaat bangunan dan disebut juga wajib pajak.
- b. Objek pajak bumi dan bangunan adalah tanah dan bangunan.
- c. NJOP-KP adalah nilai jual objek pajak kena pajak.
- d. NJOP-TKP adalah nilai jual objek pajak tidak kena pajak.
- e. NJKP adalah nilai jual kena pajak ($20\% \times \text{NJOP-PK}$)
- f. Rumus perhitungan pajak bumi dan bangunan adalah $0,5\% \times 20\% \times \text{NJKP}$. (Waluyo; 2011: 10)

II.7. Unified Modelling Language

UML (*Unified Modelling Language*) yang merupakan metode kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), serta OOSE (*Object Oriented Software Engineering*) dan beberapa metode lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk mengadaptasi maraknya

penggunaan bahasa ‘‘Pemrograman Berorientasi Objek’’ (OOP). (Adi Nugroho; 2009: 4-5)

Unified Modelling Language adalah bahasa standar yang digunakan untuk menjelaskan dan memvisualisasikan artifak dari proses analisa dan disain berorientasi objek. (Julius Hermawan; 2004: 7)

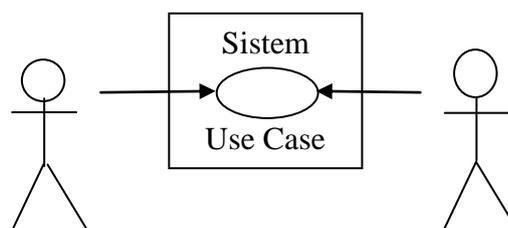
UML adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. Hal ini dikarenakan UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti dan dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan sistem dengan pengembang lainnya (Munawar; 2005: 17).

II.7.1. Diagram *Usecase*

Diagram *usecase* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dengan perspektif pengguna. *Usecase* bekerja dengan mendeskripsikan tipikal interaksi antar pengguna sistem dengan sistem itu sendiri melalui skenario bagaimana sistem itu digunakan. Setiap skenario mendeskripsikan urutan kejadian dan setiap kejadian diinisialisasikan oleh pengguna, sistem, mesin atau urutan waktu. Dengan demikian secara singkat dapat dikatakan diagram *usecase* adalah serangkaian skenario yang digabungkan bersama-sama oleh tujuan umum pengguna. (Munawar; 2005: 63)

Dalam pembicaraan tentang *usecase*, pengguna disebut dengan aktor, dimana aktor adalah sebuah peran yang dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

Diagram usecase menunjukkan tiga aspek dari sistem yaitu aktor, *usecase* dan sistem/sub sistem *boundary*. Aktor mewakili peran orang, *usecase* mewakili aktivitas aktor dan sistem mewakili alat berkomunikasi antara aktor dengan *usecase*. Notasi dan contoh diagram *usecase* dapat dilihat pada gambar II.1 dibawah ini:



Gambar II.1 *Usecase* Diagram

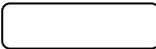
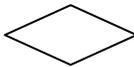
(Sumber: Munawar; 2005: 64)

II.7.2. Diagram Activity

Activity Diagram adalah teknik untuk mendiskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. *Activity Diagram* mempunyai peran seperti halnya *flowchart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flowchart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flowchart* tidak bisa.

Adapun simbol *activity diagram* dapat dilihat pada table II.1:

Tabel II.1. Simbol *Activity Diagram*

| Notasi | Keterangan |
|---|---|
|  | Titik Awal |
|  | Titik Akhir |
|  | <i>Activity</i> |
|  | Pilihan untuk pengambilan keputusan |
|  | <i>Fork</i> digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu |
|  | <i>Rake</i> menunjukkan adanya dekomposisi |
|  | Tanda waktu |
|  | Tanda pengiriman |
|  | Tanda penerimaan |
|  | Aliran Akhir (<i>Flow Final</i>) |

(Sumber: Munawar; 2005: 110)

II.7.3. Diagram *Class*

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (*atribut/properti*) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (*metoda/fungsi*).

Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class* memiliki tiga area pokok:

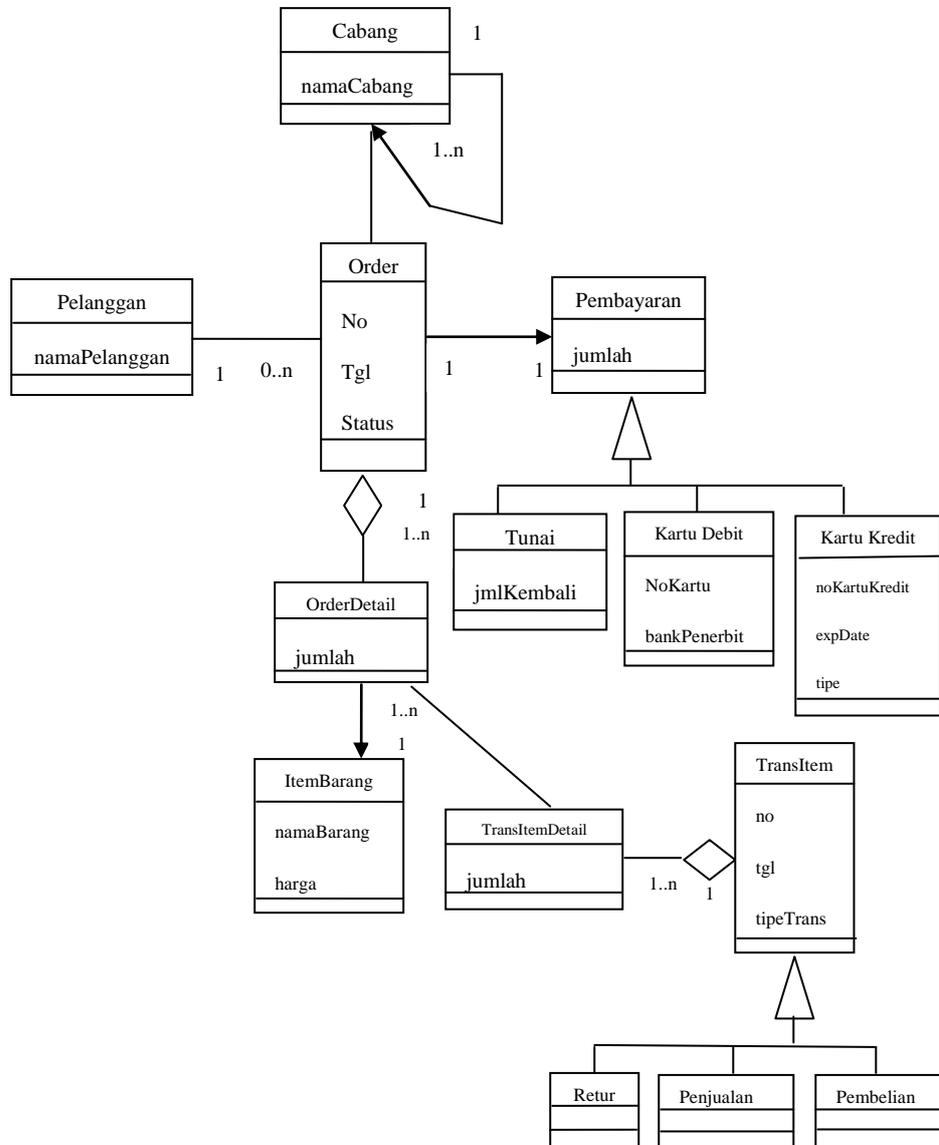
1. Nama kelas
2. Atribut
3. Metode

Atribut dan metode dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private*, tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan.
2. *Protected*, hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan.
3. *Public*, dapat dipanggil oleh siapa saja.

Class dapat merupakan implementasi dari sebuah *interface*, yaitu *class* abstrak yang hanya memiliki metode. *Interface* tidak dapat langsung diinstansiasikan, tetapi harus diimplementasikan dahulu menjadi sebuah *class*.

Contoh diagram *class* dapat dilihat pada gambar II.2 dibawah ini:



Gambar II.2 *Class* Diagram

(Sumber: Munawar; 2005: 220)

II.7.4. Diagram Sequence

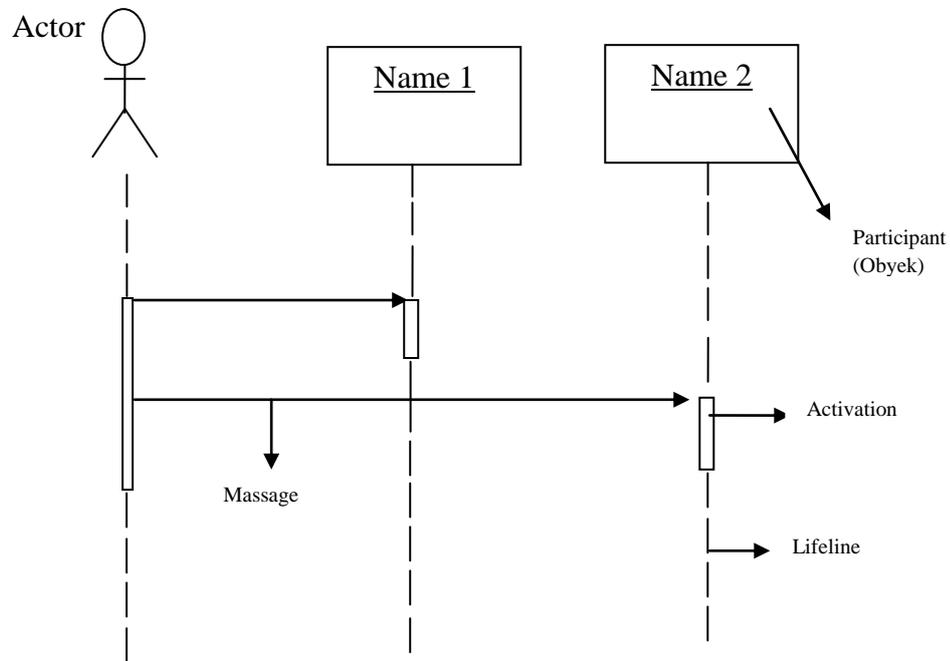
Sequence adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan pesan yang diletakkan diantara objek-objek ini di dalam *use case*.

Komponen utama *sequence* diagram terdiri dari objek yang dituliskan dengan kotak berbentuk segiempat dan memiliki nama. Pesan diawali oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan *progress vertical*.

Untuk membentuk diagram *sequence*, perlu diketahui notasi-notasi yang termasuk kedalam diagram *sequence*. Peraturan dalam membuat diagram *sequence* yaitu:

1. Objek atau partisipan diletakkan di dekat bagian atas diagram dengan urutan dari kiri ke kanan.
2. Setiap partisipan terhubung dengan garis titik-titik yang disebut *lifeline*. Pada *lifeline* terdapat kotak yang disebut *activation*. *Activation* mewakili sebuah eksekusi operasi dari partisipan. Panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi *activation*.
3. Sebuah message bergerak dari satu partisipan ke partisipan yang lain dan dari satu *lifeline* ke *lifeline* yang lain. Sebuah partisipan bisa mengirim sebuah pesan kepada dirinya sendiri.
4. *Time* adalah diagram yang mewakkili waktu pada arah vertikal waktu dimulai dari atas akan dijalankan terlebih dahulu.

Contoh diagram *sequence* dapat dilihat pada gambar II.3 dibawah ini:



Gambar II.3 *Sequence* Diagram

(Sumber: Munawar; 2005: 89)

II.8. Basis Data (*Database*)

Basis data adalah suatu susunan / kumpulan data operasional lengkap dari suatu organisasi / perusahaan yang diorganisir / dikelola dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu menggunakan computer sehingga mampu menyediakan informasi optimal yang diperlukan pemakainya.

(Linda Marlinda; 2004: 1)

Kutipan beberapa pengertian Basisdata yang dikemukakan para ahli lainnya adalah sebagai berikut:

1. Basisdata, menurut Stephens dan plew (2000), adalah mekanisme yang digunakan untuk menyimpan informasi atau data. Informasi adalah sesuatu yang kita gunakan sehari-hari untuk berbagai alasan. Dengan basisdata, pengguna dapat menyimpan data secara terorganisasi. Setelah data disimpan, informasi harus mudah diambil. Kriteria dapat digunakan untuk mengambil informasi. Cara data disimpan dalam basisdata menentukan seberapa mudah mencari informasi berdasarkan banyak kriteria. Data pun harus mudah ditambahkan ke dalam basisdata, dimodifikasi, dan dihapus.
2. Silberschatz, dkk., (2002) mendefinisikan basisdata sebagai kumpulan data berisi informasi yang sesuai untuk sebuah perusahaan. Sistem manajemen basisdata (DBMS) adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan kumpulan program untuk mengakses data. Tujuan utama sistem manajemen basisdata adalah menyediakan cara menyimpan dan mengambil informasi basisdata secara mudah dan efisien.
3. Ramakrishnan dan Gehrke (2003) menyatakan basisdata sebagai kumpulan data, umumnya mendeskripsikan aktivitas satu organisasi atau lebih yang berhubungan.
4. Definisi basisdata, menurut McLeod, dkk., (2001) adalah kumpulan seluruh sumber daya berbasis computer memiliki organisasi. Sistem manajemen basisdata adalah aplikasi perangkat lunak yang menyimpan struktur basisdata, hubungan antardata dalam basisdata, serta berbagai formulir dan laporan yang berkaitan dengan basisdata. Basisdata yang

dikendalikan oleh sistem manajemen basisdata adalah satu set catatan data yang berhubungan dan saling menjelaskan.

5. Basisdata warisan (*legacy database*) adalah basisdata yang sedang digunakan oleh sebuah perusahaan. Istilah warisan menyatakan bahwa basisdata telah dipakai selama beberapa tahun dan basisdata yang ada tidak sesuai dengan teknologi masa kini. Ketika sebuah perusahaan telah menentukan untuk merancang sebuah basisdata, basisdata yang ada dianggap sebagai basisdata warisan. (Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 1-2)

Dalam pembangunan *database*, analisis sistem harus dapat menentukan dalam model arsitektur mana *database* itu akan diletakkan. Dinilai dari penempatannya, arsitektur *database* dapat dikategorikan dalam beberapa bagian yaitu:

1. Terpusat dan Berbagai Data

Pada arsitektur ini, mengurangi penggunaan kertas, *file*, *folder*, dan juga kemungkinan kehilangan atau kesalahan saat menempatkan data. Sekali data disimpan dalam komputer, banyak pengguna bias mengaksesnya via jaringan komputer. Fisik pengguna atau lokasi geografis tidak lagi menjadi batasan.

2. Current Data

Pada arsitektur ini, pengguna bias cepat memperbarui data dan data yang tersedia siap untuk pengguna.

3. Kecepatan dan Produktivitas

Pada arsitektur ini, mengurutkan, *me-retrieve*, membuat perubahan, dan mencetak data, seperti halnya perhitungan jumlah total yang akan secara cepat dilakukan daripada jika melakukannya secara manual.

4. Akurasi Dan Konsistensi

Pada arsitektur ini, merancang basis data untuk memvalidasi masukan data, serta memastikan bahwa data yang dimasukkan adalah valid dan konsisten.

5. Analisis

Pada arsitektur ini, basis data bias menyimpan, menjejaki, dan memproses isi data yang besar dari sumber yang berbeda. Kumpulan data yang bervariasi untuk menjejaki performa dari area untuk menganalisis.

6. Keamanan

Pada arsitektur ini, memproteksi basis data dengan penetapan daftar kata sandi (*password*) dan identifikasi pengguna diotorisasi.

7. Pemulihan

Pada arsitektur ini, kegagalan sistem tidak bisa diremehkan/diacuhkan. Penggunaan basis data memungkinkan integritas data mengalami kegagalan.

8. Tansaksi

Pada arsitektur ini, transaksi menyediakan suatu mekanisme pemulihan kesalahan yang disamaratakan untuk memberikan konsekuensi atas kesalahan yang tidak terduga. Tansaksi memastikan bahwa suatu

kelompok perubahan basis data yang terkait selalu terjadi sebagai unit.
(Janner Simarmata; 2007: 4-5)

II.9. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah alat pemodelan data utama dan akan membuat mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas menghasilkan struktur basisdata yang baik sehingga data dapat disimpan dan diambil secara efisien. (Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 67)

Entity Relationship Diagram (ERD) terbagi atas beberapa yaitu:

1. Entitas (*Entity*)

Entitas adalah sesuatu yang nyata atau abstrak di mana kita akan menyimpan data. Ada 4 kelas entitas, yaitu misalnya pegawai, pembayaran, kampus, dan buku.

2. Relasi (*Relationship*)

Relasi adalah hubungan alamiah yang terjadi antara atau lebih entitas, misalnya proses pembayaran pegawai. Kardinalitas menentukan kejadian suatu entitas untuk satu kejadian pada entitas yang perhubungan.

3. Atribut (*Attribute*)

Atribut adalah cirri umum semua atau sebagian besar instansi pada entitas tertentu. Sebutan lain atribut adalah property, elemen data, dan field. Misalnya nama, alamat, nomor pegawai, dan gaji adalah atribut entitas pegawai. Sebuah atribut atau kombinasi atribut yang

mengidentifikasi satu dan hanya satu instansi suatu entitas disebut kunci utama atau pengenal. (Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 67)

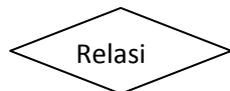
Sruktur logis (skema *database*) dapat ditunjukkan secara grafis dengan diagram ER yang dibentuk dari komponen-komponen berikut:



Persegi panjang mewakili kumpulan entitas.



Elips mewakili atribut.



Belah ketupat mewakili relasi.



Garis menghubungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi. (Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 60)

II.9.1. Pemetaan Kardinalitas

Pemetaan kardinalitas menyatakan jumlah entitas di mana entitas lain dapat dihubungkan ke entitas tersebut melalui sebuah himpunan relasi biner meskipun pemetaan dalam deskripsi himpunan relasi yang melibatkan lebih dari dua himpunan entitas.

Untuk suatu himpunan relasi biner R antara himpunan entitas A dan B , pemetaan kardinalitas harus salah satu dari berikut:

1. *One-to-One*, sebuah entitas pada A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada B dan sebuah entitas pada B berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada A . Misalnya pada pengajar privat, satu guru satu siswa, seorang guru mengajar seorang siswa, seorang siswa diajar oleh seorang guru.



Gambar II.4 Hubungan *one-to-one*

(Sumber: Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 64)

2. *One-to-Many*, sebuah entitas pada A berhubungan dengan nol atau lebih entitas pada B . Sebuah entitas pada B dapat dihubungkan dengan paling banyak satu entitas pada A . Misalnya dalam suatu perusahaan, satu bagian mempekerjakan banyak pegawai, satu bagian mempekerjakan banyak pegawai, satu pegawai kerja dalam satu bagian.



Gambar II.5 Hubungan *one-to-many*

(Sumber: Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 65)

3. *Many-to-One*, sebuah entitas pada A berhubungan dengan paling banyak satu entitas pada B . Sebuah entitas pada B dapat dihubungkan dengan nol

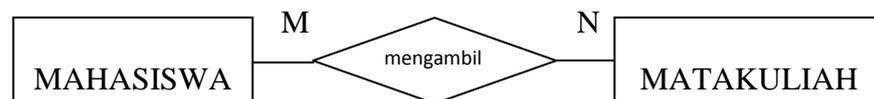
atau lebih entitas pada A. Misalnya dalam suatu perusahaan, banyak pegawai dipekerjakan pada satu bagian, banyak pegawai dipekerjakan pada satu bagian, satu pegawai bekerja dalam satu bagian.



Gambar II.6 Hubungan *many-to-one*

(Sumber: Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 65)

4. *Many-to-Many*, sebuah entitas pada A berhubungan dengan nol atau lebih entitas pada B dan sebuah entitas pada B dapat dihubungkan nol atau lebih entitas pada A. Misalnya dalam universitas, seorang mahasiswa dapat mengambil banyak mata kuliah, satu mahasiswa mengambil banyak mata kuliah dan satu mata kuliah diambil banyak mahasiswa.



Gambar II.7 Hubungan *many-to-many*
(Sumber: Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 66)

II.10. Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data adalah suatu daftar data elemen yang terorganisir dengan definisi yang tetap dan sesuai dengan sistem, sehingga *user* dan analis sistem mempunyai pengertian yang sama tentang *input*, *output*, dan komponen *data store*.

Kamus data ini sangat membantu analisis sistem dalam mendefinisikan data yang mengalir di dalam sistem, sehingga pendefinisian data itu dapat dilakukan dengan lengkap dan terstruktur. Pembentukan kamus data dilaksanakan dalam tahap analisis dan perancangan suatu sistem.

Pada tahap analisis, kamus data merupakan alat komunikasi antara *user* dan analisis sistem tentang data yang mengalir di dalam sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh *user*. Sementara itu, pada tahap perancangan sistem kamus data digunakan untuk merancang *input*, laporan dan *database*.

Pembentukan kamus data didasarkan atas alur data yang terdapat pada DFD. Alur data pada DFD ini bersifat global, dalam arti hanya menunjukkan nama alur datanya tanpa menunjukkan struktur dari alur data itu. Untuk menunjukkan struktur dari alur data secara terinci maka dibentuklah kamus data yang didasarkan pada alur data di dalam DFD. (Janner Simarmata dan Imam Prayudi; 2006: 67)

II.11. Normalisasi

Normalisasi adalah teknik perancangan yang banyak digunakan sebagai pemandu dalam merancang basisdata relasional. Pada dasarnya, normalisasi adalah proses dua langkah yang meletakkan data dalam bentuk tabulasi dengan menghilangkan kelompok berulang lalu menghilangkan data yang terduplikasi dari tabel relasional. (Janner Simarmata dan Iman Prayudi; 2006: 77)

Normalisasi merupakan proses mengubah perancangan basis data untuk menghasilkan skema table dalam bentuk normal. (Janner Simarmata; 2007: 77)

Normalisasi bisa dipakai oleh para perancang *database* untuk melakukan verifikasi terhadap tabel-tabel yang telah dibuat sehingga tidak menimbulkan suatu permasalahan saat data diperbaharui maupun saat data dihapus. Aturan-aturan normalisasi dinyatakan dalam istilah bentuk normal. Terbagi dalam beberapa bentuk yaitu:

1. Bentuk Normal Pertama (1 NF)

Skema tabel disebut dalam bentuk normal pertama jika nilai atribut tidak terpisahkan. Untuk mengilustrasikannya, semua penulisan buku di dalam atribut tunggal disebut penulis.

2. Bentuk Normal Kedua (2 NF)

Berdasarkan skema, table T memiliki bentuk normal kedua jika semua atribut informasi (atribut yang tidak memiliki kunci mana pun) adalah atribut dari entitas lain di dalam skema tabel dan bukan dari kelas entitas lainnya.

3. Bentuk Normal Ketiga (3 NF)

Untuk bentuk normal ketiga, maka relasi haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer dan tidak mempunyai hubungan yang transitif, dengan kata lain setiap atribut tergantung pada *subset* yang sesuai dengan kunci.

4. Bentuk Normal *Boyce Codd* (BCNF)

BCNF merupakan bentuk normal sebagai perbaikan terhadap 3NF. Suatu relasi BCNF selalu memenuhi 3NF, tetapi tidak sebaliknya. Suatu relasi yang memenuhi 3NF belum tentu memenuhi BCNF. BCNF adalah

perbaikan dari 3NF karena bentuk normal ketiga pun masih memungkinkan mengandung anomali sehingga masih perlu dinormalisasikan lebih lanjut. Skema tabel disebut bentuk ketiga apabila semua atribut harus bergantung pada *superkey*. (Janner Simarmata; 2007: 77-84)

II.12. Microsoft Visual Basic.NET

Visual Basic .NET merupakan versi *Visual Basic* yang mengalami perubahan drastic dan substansial. VB.NET mempertahankan kemudahan dan kesederhanaan dari VB versi sebelumnya ditambah dengan kemampuan berorientasi obyek yang mengikuti keandalan C++. Kemampuan berorientasi obyek di antaranya mendukung *abstraksi*, *enkapsulasi*, *inheritance*, *constructor*, *polymorphism*, dan *overloading*. Dalam VB.NET bias dibuat class, misalnya Pelanggan yang mengabstraksikan pelanggan dalam dunia. Inilah *Implementasi abstraksi* dalam VB.NET. *Enkapsulasi* bisa diwujudkan dalam VB.NET dengan menggunakan *keyword Interface* dan *Implementasi*. *Inheritance* bisa diwujudkan dengan penggunaan *keyword Inherits*. Sementara Polymorphism bisa diwujudkan dengan *keyword Overloads*. (Julius Hermawan; 2004: 8)

Dari namanya VB.NET, *Visual Basic* versi ini akan berjalan di atas *.NET Framework* yang memanfaatkan *Common Laguage Runtime (CLR)*. Dengan CLR ini maka VB.NET tidak lagi menggunakan *interpreter* seperti VB versi

sebelumnya tetapi sudah menggunakan *compiler* seperti bahasa pemrogram berorientasi obyek lainnya. (Julius Hermawan; 2004: 8)

Visual Basic merupakan bahasa pemrograman terbaru keluaran *Microsoft* yang merupakan kelanjutan dari *Visual Basic 6.0*. Seperti halnya pada *Visual Basic 6.0*, aplikasi yang dapat dikembangkan oleh *Visual Basic.NET* antara lain adalah aplikasi *database*. (Eko Priyo Utomo, ST; 2006: 11)

Untuk pembuatan aplikasi *database*, *Visual Basic.NET* memiliki komponen pendukung yaitu *ADO.NET*. Sedangkan untuk membuat laporan, *Visual Studio.NET* memiliki sebuah alat yaitu *Crystal Report*. Aplikasi lain yang bisa didukung oleh *Visual Basic.NET* antara lain aplikasi *mobile*, *web ASP*, dan layanan *web XML*. Aplikasi yang dihasilkan oleh *Visual Basic.NET* akan berjalan di lingkungan GUI (*Graphical User Interface*). (Eko Priyo Utomo; 2006: 11-12)

II.13. SQL Server 2005

SQL (Structure Query Language) pada dasarnya adalah bahasa komputer standar yang ditetapkan untuk mengakses dan memanipulasi sistem database. Sebuah *database* terdiri dari satu tabel atau lebih dan memiliki nama yang berbeda untuk masing-masing tabel. Masing-masing tabel memiliki satu kolom (*field*) atau lebih dan memiliki baris (*record*). *Query* digunakan untuk mengakses dan mengolah database. (Ema Utami dan Sukrisno; 2008: 1)

SQL terdiri dari 5 bagian utama, yaitu:

1. *Retrieving data*: perintah untuk menampilkan data dari database (SELECT).
2. *Data Definition Language* (DDL): bahasa yang digunakan untuk membuat dan menghapus tabel atau database itu sendiri (CREATE, DROP, ALTER)
3. *Data Manipulation Language*(DML): merupakan bahasa untuk memanipulasi/ mengubah isi tabel (INSERT, DELETE, UPDATE)
4. *Data Control Language* (DCL): bahasa yang berhubungan dengan pengendalian akses ke database (GRANT, REVOKE)
5. *Data Transaction Language* (DTL): bahasa yang digunakan untuk transaksi database (COMMIT, ROLLBACK).

Perbedaan dalam memandang data pada *SQL Server 2005* adalah suatu kebutuhan dan suatu tuntutan. Bukan zamanya lagi atasan anda menjalankan program dan menunggu proses laporan keluar. Laporan harus sudah tersedia sebelum atasan anda menjalankan komputer, baik format laporan lengkap maupun dalam bentuk *file HTML*. Dan itu adalah tugas *programmer* untuk melakukannya. Bedanya antara *SQL Server 2000* dan *SQL Server 2005* yaitu *SQL Server 2005* proses tersebut lebih mudah dilakukan dan diakomodir oleh *SQL Server 2005*.

Kehadiran era globalisasi dan jaringan (akses data dari mana saja dan berbasis 24 jam) mau tidak mau menuntut kita untuk melihat data/informasi yang ada di komputer dari sudut pandang yang berbeda. Kemajuan teknologi dan kehadiran *SQL Server 2005* memberi kesempatan pada kita mempraktekkan yang

sebelumnya memungkinkan hanya kita baca dari *textbox* saja. (Harip Santoso; 2005: 17)

II.14. *Crystal Reports*

Crystal Reports merupakan salah satu standar program yang digunakan untuk membuat, menganalisa, dan menerjemahan informasi yang terkandung dalam *database* atau program anda kedalam berbagai jenis laporan yang sangat fleksible.

Crystal Reports dirancang untuk membuat laporan yang dapat digunakan dengan bahasa pemrograman bersis Window, seperti *Borland Delfi*, *Visual Basic*, *Visual C/C++*, dan *Visual Interdev*.

Beberapa kelebihan dari *Crystal Reports* ini adalah:

1. Dari segi pembuatan laporan, tidak rumit yang memungkinkan para programmer pemula sekalipun dapat membuat laporan yang sederhana tanpa melibatkan banyak kode pemrograman.
2. Integrasi dengan bahasa-bahas pemrograman lain yang memungkinkan dapat digunakan oleh banyak programmer dengan masing-masing keahlian.
3. Fasilitas import hasil laporan yang mendukung format-format populer seperti Micorsoft Word, Excel, Access, Adobe Acrobat Reader, HTML dan sebagainya. (Rahadian Hadi; 2004: 1-13)