



BAB II

LANDASAN TEORI



A. Tinjauan Pustaka

1. Sistem Infomasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Pengertian sistem informasi menurut Kenneth (2021:46), sistem informasi terdiri dari sekumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarluaskan data dan informasi.

Ralph dan George (2018:9), membagi sistem informasi menjadi tiga tipe yaitu:

- a. *Personal IS*, adalah sistem informasi yang meningkatkan produktivitas pengguna individu dalam melakukan tugas yang berdiri sendiri. Contohnya seperti perangkat lunak produktivitas pengolah kata, presentasi, dan *spreadsheet*.
- b. *Group IS*, adalah sistem informasi yang meningkatkan komunikasi dan mendukung Gerakan kolaborasi di antara anggota kelompok kerja. Contohnya perangkat lunak konferensi web.
- c. *Enterprise IS*, adalah sistem informasi yang digunakan organisasi untuk mendefinisikan interaksi terstruktur di antara karyawannya sendiri dan/atau dengan pelanggan eksternal, pemasok, lembaga pemerintah, dan mitra bisnis lainnya.



2. Sistem

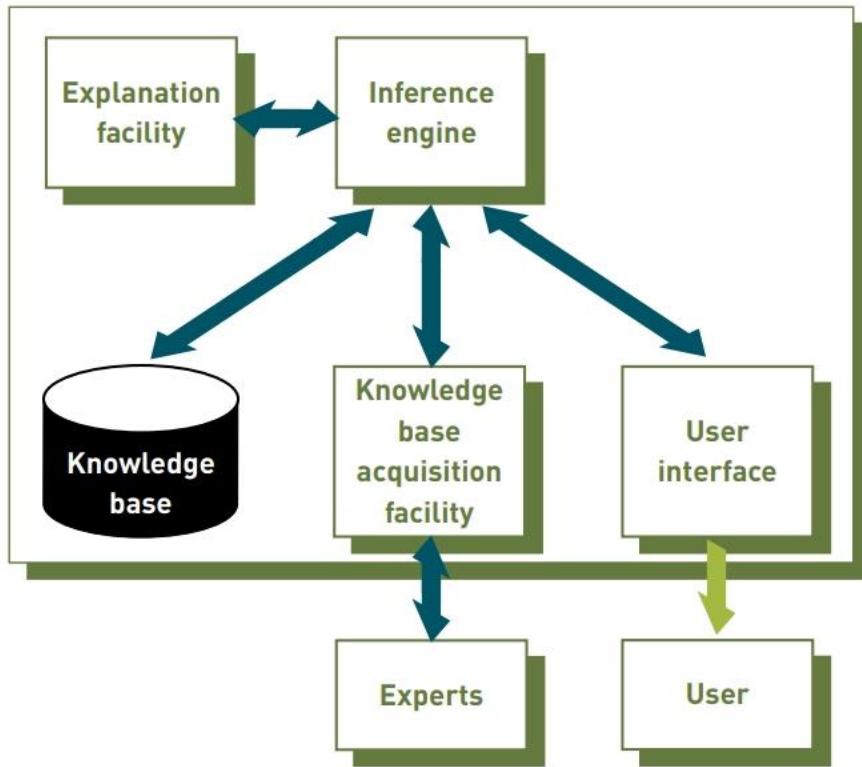
Menurut Kenneth (2021:631-632), menjelaskan sebuah sistem yang dimana merupakan kumpulan komponen yang saling terkait dan bekerja bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Teori tentang sistem melibatkan pemahaman tentang bagaimana komponen-komponen ini berinteraksi satu sama lain untuk menciptakan perilaku sistem secara keseluruhan. Penjelasan definisi tentang sistem mencakup pemahaman tentang pengujian, analisis, desain, pengembangan, dan siklus hidup sistem sebagai proses utama dalam memahami, merencanakan, dan mengimplementasikan solusi-solusi informasi untuk masalah atau peluang organisasi.

Ralph dan George (2018:422-426), menjelaskan sebuah sistem yang lebih berkembang seperti:

- a. *Artificial intelligence system* atau sistem kecerdasan buatan, yaitu orang-orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, data, dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem komputer dan mesin yang dapat mensimulasikan proses kecerdasan manusia, termasuk pembelajaran, penalaran, dan koreksi diri.
- b. *Perceptive system* atau sistem perceptif, yaitu sistem yang mendekati cara seseorang melihat, mendengar, dan merasakan objek.
- c. *Expert system*, sebuah sistem ahli yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang menyimpan pengetahuan dan membuat kesimpulan, memungkinkan seorang pemula untuk tampil di tingkat ahli (*expert*). Komponen dari sistem ini antara lain seperti pengetahuan dasar, mesin inferensi, fasilitar penjelasan, fasilitas



akuisisi pengetahuan dasar, dan antaramuka pengguna, atau lebih jelas lihat gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Component of An Expert System

Sumber: Ralph dan George (2018:426)

3. Data

Pengertian data menurut Ralph. M. Stair dan George W. Reynolds (2018:4),

data terdiri dari fakta mentah, seperti jumlah karyawan, total jam kerja dalam seminggu, nomor bagian inventaris, atau jumlah unit yang diproduksi. Dengan kata lain, data adalah fakta mentah yang belum diolah.

Ralph. M. Stair dan George W. Reynolds (2018:5) juga membagi tipe data ke

dalam beberapa bagian yaitu:

©

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

a. Data Alfanumerik

Data alfanumerik diwakili oleh angka, huruf, dan karakter lainnya.

b. Data Audio

Data audio diwakili oleh suara, kebisingan, atau nada.

c. Data Gambar

Data gambar diwakili oleh gambar grafis dan gambar.

d. Data Video

Data video diwakili oleh gambar bergerak atau gambar.

Sebuah data nantinya akan diolah menjadi sebuah informasi. Untuk mengolah data menjadi sebuah informasi merupakan sebuah proses. Ralph. M. Stair dan George

W. Reynolds (2018:5) mendefinisikan proses sebagai serangkaian tugas yang berhubungan secara logis yang dilakukan untuk mencapai hasil yang ditentukan. Proses mendefinisikan hubungan antar data untuk menciptakan informasi yang berguna membutuhkan pengetahuan, yaitu kesadaran dan pemahaman tentang sekumpulan informasi dan cara-cara di mana informasi tersebut dapat berguna untuk mendukung tugas tertentu atau mencapai keputusan.

Ralph dan George (2018:15), membagi satuan ukuran data menjadi beberapa satuan ukuran seperti tabel berikut:

Tabel 2.1 Satuan Ukuran Data

Satuan Ukuran	Ukuran	Setara dengan
Byte	1 byte	Satu karakter alfanumerik
Kilobyte	1000 byte	Cerita singkat

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Megabyte	1000 kilobyte	800 halaman teks
Gigabyte	1000 megabyte	7 menit menonton video kualitas <i>HD</i> .
Terabyte	1000 gigabyte	Teleskop luar angkasa Hubble
Petabyte	1000 terabyte	Video berkualitas DVD selama 50 tahun
Exabyte	1000 petabyte	44 miliar 25 gigabyte cakram <i>blu-ray</i>
Zettabyte	1000 exabyte	Jumlah teks yang dibuat orang di bumi secara terus-menerus selama 100 tahun
Yottabyte	1000 zettabyte	Seribu kali banyaknya butiran pasir di semua pantai bumi

Sumber: Ralph and George (2018:15)

Pengertian data menurut Vermaat dkk (2018:21), “Data adalah kumpulan item

yang belum diproses, yang dapat berupa teks, angka, gambar, audio, dan video”.

4. Informasi

Menurut Kenneth (2021:626), “Informasi adalah menyampaikan makna kepada pengguna”. Dengan adanya akses instan, informasi dapat diakses dari mana saja di dunia ini sehingga dalam hal pengambilan keputusan akan didapat keputusan yang terbaik.

Informasi menurut Ralph. M. Stair dan George W. Reynolds (2018:4), “informasi adalah kumpulan data yang diorganisasikan dan diolah sehingga memiliki nilai tambah melebihi nilai fakta individual”. Nilai dari suatu informasi yang dibuat bergantung pada hubungan yang ditentukan di antara data yang ada.



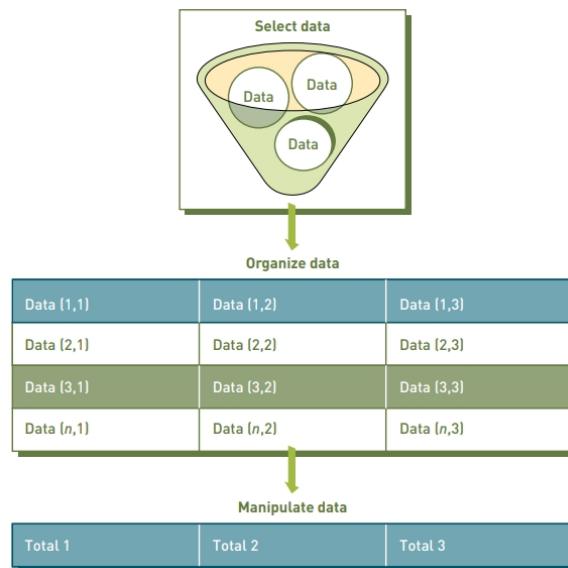
Nilai sebuah informasi berkaitan langsung dengan bagaimana informasi

tersebut akan membantu dalam pengambilan keputusan dalam mencapai suatu tujuan yang ditentukan seperti tujuan organisasi. Informasi yang berharga membantu orang dalam melakukan tugasnya menjadi lebih efektif dan efisien. Kualitas informasi yang baik menjadi dasar dalam pengambilan keputusan yang berkualitas.

Mengubah data menjadi sebuah informasi dilalui dengan beberapa tahapan

seperti:

1. *Selecting Data*
2. *Organizing*
3. *Manipulating*



Gambar 2.2 Process of Transforming Data Into Information

Sumber: Ralph and George (2018:6)

Pada gambar 2.2 dibawah ini, dijelaskan bagaimana sebuah data diproses hingga menjadi sebuah informasi.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Ralph dan George (2018:7) juga menjabarkan karakteristik dari kualitas sebuah

informasi yaitu:

Tabel 2.2 Karakteristik Kualitas Informasi

Hak cipta Milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)	Accessible	Informasi harus mudah diakses oleh pengguna yang berwenang sehingga mereka dapat memperolehnya dalam format dan waktu yang tepat untuk memenuhi kebutuhan mereka.
	Accurate	Informasi harus akurat dan bebas dari kesalahan.
	Complete	Informasi lengkap dengan semua fakta penting.
	Economical	Informasi harus relatif ekonomis untuk diproduksi.
	Flexible	Informasi harus fleksibel sehingga dapat digunakan untuk berbagai tujuan.
	Relevant	Informasi harus relevan karena akan digunakan untuk pengambilan keputusan.
	Reliable	Informasi yang handal dapat dipercaya oleh penggunanya.
	Secure	Informasi harus aman dari akses oleh pihak yang tidak berwenang.
	Simple	Informasi harus sederhana dan tidak rumit. Informasi yang terlalu banyak akan menyebabkan <i>overload information</i> sehingga akan menyulitkan pengambilan keputusan penting.
	Timely	Informasi harus tepat waktu disampaikan ketika dibutuhkan.
	Verifiable	Informasi harus bisa diverifikasi. Artinya, kebenaran suatu informasi dapat dipastikan dan diperiksa.

Sumber: Ralph and George (2018:7)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

5. Sistem Informasi Berbasis Komputer

(C) Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Pengertian sistem informasi berbasis komputer atau *computer-based information system* (CBIS) menurut Ralph. M. Stair dan George W. Reynolds (2018:8), adalah satu set perangkat keras, perangkat lunak, basis data, jaringan, orang, dan prosedur yang dikonfigurasikan untuk mengumpulkan, memanipulasi, menyimpan, dan memproses data menjadi informasi.

Barang yang biasa digunakan seperti jam tangan, kamera digital, ponsel, pemutar musik, dan perangkat lainnya sangat bergantung pada CBIS untuk menghadirkan fitur terbaru dan terhebat untuk penggunanya.

6. Komputer

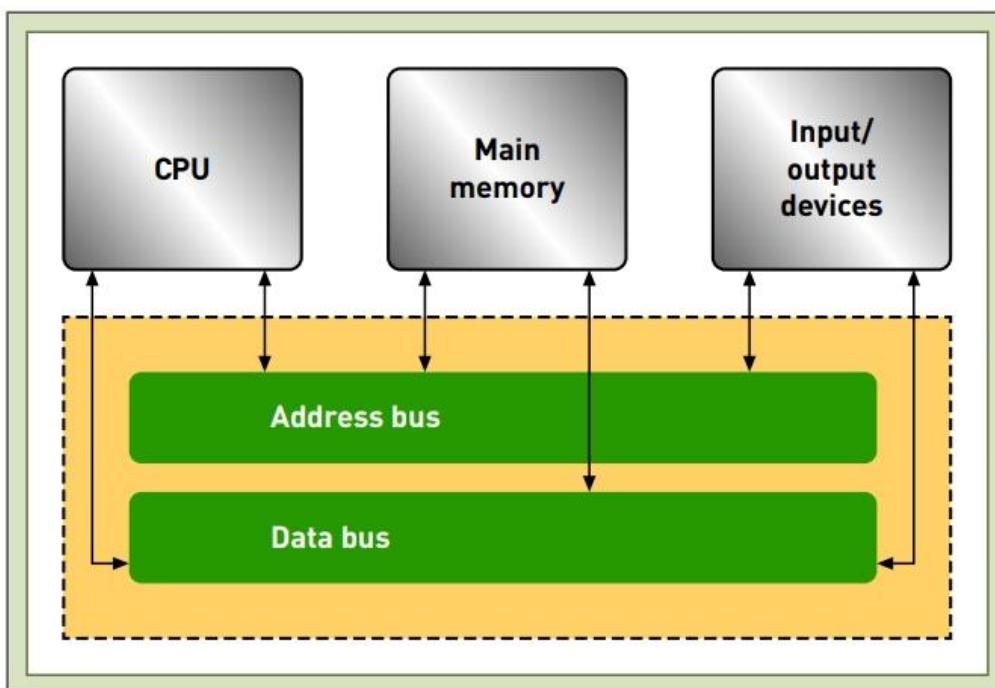
Menurut Vermaat dkk (2018:14), dia menjelaskan bahwa komputer adalah perangkat elektronik yang beroperasi di bawah kendali instruksi yang disimpan dalam memorinya sendiri, yang dapat menerima data (*input*), memproses data sesuai dengan aturan yang ditentukan, menghasilkan informasi (*output*), dan menyimpan informasi untuk digunakan di masa mendatang.

Komputer mengandung banyak komponen listrik, elektronik, dan mekanik yang dikenal sebagai perangkat keras. Vermaat dkk (2018:14), juga menjelaskan bahwa komputer elektronik dalam computer proses data menggunakan instruksi, yaitu langkah-langkah yang memberitahu komputer cara melakukan tugas tertentu. Kumpulan instruksi ini disebut dengan perangkat lunak atau program. Dengan menggunakan perangkat lunak, banyak aktivitas yang dapat dilakukan, seperti mencari informasi, mengetik makalah, membuat presentasi, bahkan bermain *game*.



Salah satu kategori terpopuler komputer adalah *personal computer* (PC) atau komputer pribadi. Jenis komputer ini termasuk di dalamnya adalah laptop, tablet, dan *desktop*, di mana dua yang pertama terkadang disebut *mobile computer*. *Mobile computer* atau komputer seluler adalah komputer pribadi *portable*, yang dirancang agar pengguna dapat membawanya dari satu tempat ke tempat lain.

Ralph dan George (2018:113) mengartikan bahwa komputer *portable* adalah komputer kecil untuk dapat dibawa dengan mudah. Mereka juga menggambarkan struktur anatomi dasar dari sebuah komputer.



Gambar 2.3 5 Anatomi Struktur Komputer

Sumber: Ralph and George (2018:86)

Gambar 2.3 merupakan gambaran struktur anatomi dasar sebuah komputer yang digambarkan oleh Ralph dan George.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

7. Perangkat Lunak (*Software*)



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Perangkat lunak menurut Ralph dan George (2018:12), Perangkat lunak terdiri dari program komputer yang mengatur pengoperasian perangkat komputasi tertentu, baik itu komputer *desktop*, laptop, tablet, *smartphone*, atau perangkat lainnya. Ralph dan George (2018:12) juga menjelaskan ada dua jenis perangkat lunak yaitu:

- a. “Perangkat lunak sistem”, seperti misalnya Android milik Google atau iOS milik Apple. Perangkat lunak ini menempatkan operasi komputer dasar seperti *start-up*, mengontrol akses ke sumber daya sistem, dan mengelola memori dan file.
- b. “Perangkat lunak aplikasi”, seperti misalnya Microsoft Office yang memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu termasuk mengedit dokumen teks, membuat grafik, dan bermain *game*.

Perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi diperlukan untuk semua jenis komputer, dari perangkat genggam kecil hingga superkomputer besar. Dalam pemilihan perangkat lunak, harus disesuaikan dengan sistem operasi yang bekerja pada perangkat komputasi.

Menurut Vermaat dkk (2018:35), perangkat lunak juga disebut program, yang terdiri dari serangkaian instruksi terkait, diatur untuk tujuan bersama, yang memberi tahu komputer tugas-tugas apa yang harus dilakukan dan bagaimana cara melakukannya.

Vermaat dkk (2018:35) juga membagi perangkat lunak ke dalam dua kategori, yaitu perangkat lunak sistem dan perangkat lunak aplikasi. Perangkat lunak sistem yang terdiri dari program yang mengontrol atau memelihara operasi komputer



dan perangkatnya. Contoh dari perangkat lunak sistem adalah sistem operasi.

Perangkat lunak aplikasi biasanya disebut dengan *tools* yang memungkinkan untuk melakukan tugas jenis perawatan yang berkaitan dengan pengelolaan perangkat, media, dan program yang digunakan oleh komputer dan perangkat seluler.

8. *Server*

Menurut Ralph dan George (2018:116), *server* adalah komputer yang digunakan oleh banyak pengguna untuk melakukan tugas tertentu, seperti menjalankan aplikasi jaringan atau internet. Sebuah komputer server memiliki fitur khusus yang membuatnya lebih cocok untuk beroperasi di lingkungan multi pengguna. Fitur-fitur ini mencakup kapasitas memori dan penyimpanan yang lebih besar, kemampuan berkomunikasi yang lebih cepat dan efisien, serta kemampuan pencadangan yang handal. Ralph dan George (2018:116), mencontohkan beberapa contoh *server* yaitu:

- a. *Server web* adalah salah satu *server* yang dirancang khusus untuk menangani lalu lintas dan komunikasi internet.
- b. *Server* perusahaan, menyimpan dan menyediakan akses ke program yang memenuhi kebutuhan seluruh organisasi perusahaan.
- c. *File server*, berfungsi untuk menyimpan dan mengkoordinasikan program dan *file* data.

Sebuah sistem *server* terdiri dari komputer *multi user*, termasuk di dalamnya superkomputer, *mainframe*, dan *server* lainnya.



Hak cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

9. Aplikasi

Definisi aplikasi menurut Vermaat dkk (2018:155), aplikasi merupakan program yang dibuat untuk membantu pekerjaan pengguna dan membuat penggunanya menjadi lebih produktif. Aplikasi terbagi menjadi beberapa kategori yaitu seperti:

Tabel 2.3 Kategori Aplikasi

Kategori	Contoh Aplikasi	Contoh Penggunaan
Produktivitas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi pengolah data - Aplikasi penyajian data. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan laporan, mengetik surat. - Membuat desain visual dan tata letak presentasi.
Grafis & Media	<ul style="list-style-type: none"> - Penyunting foto - Pemutar video 	<ul style="list-style-type: none"> - Memodifikasi foto - Memutar film
Ketertarikan Pribadi	<ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi penyajian peta - Hiburan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menandai lokasi tujuan - Membaca novel, bermain <i>game</i>.
Komunikasi	<ul style="list-style-type: none"> - Browser - <i>Email</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengakses dan menampilkan sebuah halaman <i>web</i>. - Mengirim dan menerima pesan



I
BIKKG

I
BI



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Keamanan	<ul style="list-style-type: none"> - Antivirus - <i>Firewall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mencegah penyerangan virus ke dalam perangkat komputer - Mendeteksi adanya penyusup Yang masuk tanpa izin ke perangkat komputer.
File, Sistem, dan Manajemen Disk	<ul style="list-style-type: none"> - <i>File manager</i> - Penampil gambar 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelola berkas dalam penyimpanan. - Menampilkan, menyalin, dan mencetak media grafis.

Sumber: Vermaat dkk (2018:160)

Vermaat dkk (2018:157), ada tiga *platform* untuk membangun dan

menjalankan aplikasi, yaitu:

- Aplikasi *desktop*, yaitu sebuah aplikasi yang dijalankan langsung di dalam perangkat komputer.
- Aplikasi *web*, yaitu aplikasi yang dijalankan melalui *browser* karena aplikasi tersebut terdapat di dalam server sebuah *web*.
- Aplikasi *mobile*, yaitu aplikasi yang diunduh melalui sebuah *software* penyedia aplikasi ataupun dari sebuah *website* untuk dipasang dan diakses melalui perangkat *mobile*.

10. *Database*

Definisi *database* menurut Vermaat dkk (2018:459), “Database adalah kumpulan data yang diatur dengan cara yang memungkinkan akses, pengambilan, dan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

penggunaan data itu”. Vermaat menjelaskan dengan perangkat lunak basis data atau biasa sering disebut dengan *database management system* (DBSM), pengguna dapat membuat basis data yang terkomputerisasi untuk membuat, memodifikasi, dan menghapus data dalam basis data, serta mengurutkan dan mengambil data dari database, membuat formulir dan laporan dari data dalam *database*.

Menurut Ralph dan George (2018:13), basis data adalah kumpulan fakta dan informasi yang terorganisir, biasanya terdiri dari dua atau lebih file data terkait. Misal, *database* organisasi berisi fakta dan informasi tentang pelanggan, karyawan, inventaris, penjualan, pembelian online, dan banyak lagi.

Sveta dan Alkin (2022:34), menjelaskan salah satu sistem basis data yang dapat digunakan yaitu MySQL. Menurut mereka, *database* MySQL ini memiliki *server* bernama mysql, yang adalah program yang benar-benar memanipulasi *database*. Untuk memberitahu *server* apa yang harus dilakukan, digunakan program klien untuk berkomunikasi yang ditulis dalam *Structured Query Language* (SQL). MySQL adalah sistem basis data jaringan yang inheren, sehingga klien dapat berkomunikasi dengan server yang berjalan secara lokal di mesin pengguna.

11. Perangkat Seluler/*Mobile*

Menurut Meikang Qiu, Wenyun Dai, and Keke Gai (2018:4), “Sistem seluler mencakup perangkat seluler, sistem operasi seluler, jaringan nirkabel, aplikasi seluler, dan platform aplikasi”. Perangkat *mobile* tidak hanya terdiri dari *smartphone* tetapi juga komputer genggam lainnya, seperti tablet dan *Personal Digital Assistant* (*PDA*).

Meikang Qiu, Wenyun Dai, and Keke Gai (2018:9) juga mengartikan



perangkat seluler adalah sistem yang tersemat yang khas, yang mencakup prosesor seluler, penyimpanan, memori, grafik, sensor, kamera, baterai, dan chip lain untuk berbagai fungsi. Meikang Qiu, Wenyun Dai, and Keke Gai (2018:9), juga menambahkan bahwa perangkat seluler adalah sintesis tingkat tinggi untuk sistem tertanam waktu nyata menggunakan unit fungsional heterogen.

Menurut Tellez dan Zeadally (2017:19), “Perangkat seluler, yang biasa disebut juga perangkat ponsel, perangkat genggam, atau komputer genggam, biasanya merupakan perangkat komputasi kecil yang dapat melakukan berbagai tugas, atau seringkali disebut sebagai komputer berukuran saku karena cara pengoperasiannya dan pengangkutannya”. Tellez dan Zeadally (2017:19), juga menjelaskan bahwa perangkat seluler zaman dahulu tidak menyerupai perangkat seluler zaman sekarang karena perangkat seluler zaman dahulu dirancang hanya untuk satu aplikasi atau tugas tertentu, sedangkan perangkat seluler sekarang ini dapat menjalankan berbagai tugas. Selain itu, perangkat seluler sekarang ini dilengkapi dengan fitur-fitur seperti konektivitas jaringan, *email*, yang menjadikannya sekuat komputer.

Tellez dan Zeadally (2017:19-21), menjabarkan bahwa perangkat seluler saat ini digunakan secara ekstensif untuk hiburan seperti bermain *game*, menonton film, dan mendengarkan music, dan ada pula yang digunakan untuk berkomunikasi dalam bentuk *email*. Lanjut, Tellez dan Zeadally juga menjelaskan karakteristik umum perangkat seluler seperti portabilitas, layer yang kecil, daya pemrosesan terbatas, dan baterai terbatas. Oleh karena karakteristik ini, mereka mengklasifikasikan perangkat seluler ke dalam tujuh kelas seperti berikut ini:

©

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie



- a. 'Notebooks', adalah komputer kecil dan *portable* yang biasanya berada diantara laptop dan PDA dalam hal ukuran dan fungsionalitas. *Notebook* tidak dilengkapi dengan keyboard lengkap, tetapi sering menyertakan karakteristik tambahan seperti layar sentuh.
- b. 'Tablet', komputer tablet adalah jenis komputer berkemampuan internet yang bekerja dengan cara yang mirip dengan telepon pintar (*smartphone*). *Tablet* memiliki bentuk yang ramping dan ringan yang membuatnya lebih *portable* daripada laptop standar.
- c. 'Mobil Media Player', pemutar media seluler adalah perangkat seluler yang dirancang khusus untuk mengakses konten multimedia, seperti musik dan video, saat bepergian. Sebagian besar pemutar media seluler dilengkapi dengan sistem operasinya sendiri, yang tidak mengizinkan penginstalan perangkat lunak tambahan.
- d. 'Mobile Gaming Devices', adalah perangkat seluler ringan dengan layar bawaan, kontrol *game*, dan speaker, yang pada dasarnya dirancang untuk bermain *game* komputer. Perangkat ini dapat memutar berbagai konten multimedia, dan memungkinkan menampilkan koneksi nirkabel untuk mendukung permainan multi pemain.
- e. 'Mobile Phone', adalah perangkat yang pada dasarnya dapat melakukan dan menerima panggilan telepon serta mengirim dan menerima pesan teks sambil bergerak di sekitar wilayah geografis yang luas. Ponsel menjalankan sistem operasi yang sangat sederhana dan beberapa diantaranya menawarkan fitur seperti sinkronisasi kontak atau kalender dengan komputer (desktop atau laptop).
- f. 'Personal Digital Assistants (PDA)', adalah perangkat seluler yang dilengkapi

(C) Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

dengan prosesor cepat, layar sentuh besar, perangkat audio internal, sistem operasi umum yang memungkinkan penginstalan perangkat lunak tambahan, nirkabel koneksi, dan sebagainya. PDA digunakan untuk mengelola tugas sehari-hari seperti rapat, janji pertemuan, pengingat, dan kontak, serta untuk melakukan tugas yang rumit.

‘Smartphone’, adalah ponsel yang memiliki kemampuan untuk menjalankan aplikasi lokal tanpa memerlukan jangkauan jaringan. *Smartphone* menyediakan antarmuka dan *platform* standar untuk pengembangan aplikasi dengan menjalankan sistem operasi lengkapnya sendiri.

Berikut ini adalah gambar contoh dari *mobile device*:

12. Prototype

Menurut Kenneth (2021:630), menjelaskan dalam kamusnya bahwa *prototype* adalah Versi awal kerja dari sistem informasi untuk tujuan demonstrasi dan evaluasi.

Metodologi *prototyping* merupakan metodologi berbasis *prototyping* dengan melakukan fase analisis, desain, dan implementasi secara bersamaan, dan ketiga fase tersebut

Menurut Dennis (2015:9), “Metodologi *prototyping* merupakan metodologi berbasis *prototyping* dengan melakukan fase analisis, desain, dan implementasi secara bersamaan, dan ketiga fase tersebut dilakukan berulang kali dalam satu siklus hingga sistem selesai”. Dengan metodologi ini, dasar-dasar analisis dan desain dilakukan, dan pekerjaan dengan segera dapat dimulai pada sistem prototipe, serta program dapat dengan cepat digunakan walaupun menyediakan fitur dalam jumlah yang minim.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



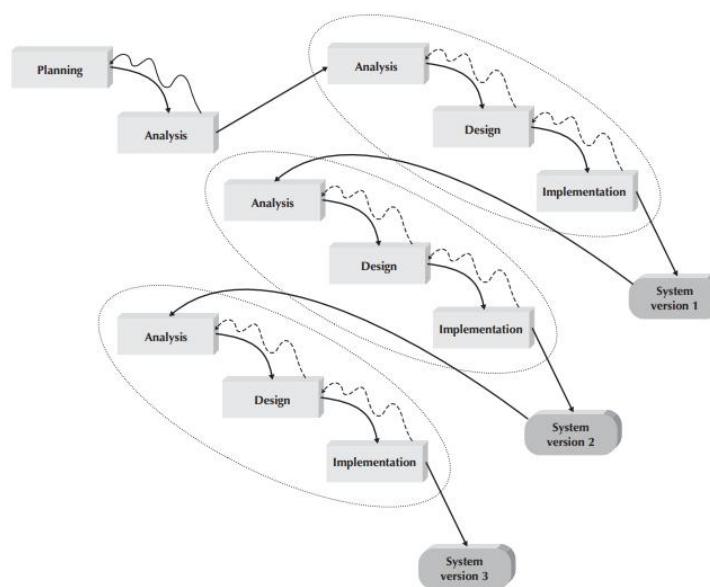
Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)



Gambar 2.4 Metodologi Prototype

Sumber: Dennis (2015:10)

Dennis (2015:10), menjelaskan keuntungan utama dari metodologi berbasis *prototyping* adalah sangat cepat menyediakan sistem yang dapat digunakan pengguna untuk berinteraksi, bahkan jika pada awalnya tidak siap digunakan untuk penggunaan organisasi secara luas. Pembuatan prototipe meyakinkan pengguna bahwa tim proyek sedang mengerjakan sistem, dan pembuatan prototipe membantu memperbaiki persyaratan nyata dengan lebih cepat.

Menurut Rod (2015:78-79), prototipe adalah maket dari beberapa atau semua aplikasi. Idenya adalah untuk memberi pelanggan perasaan langsung yang lebih intuitif tentang seperti apa tampilan aplikasi yang sudah selesai dan perilaku yang bisa didapatkan. Prototipe fungsional adalah prototipe yang berfungsi, bertindak, dan terlihat seperti aplikasi yang sudah selesai tetapi masih diizinkan untuk manipulasi.

Rod (2015:287-289), menjelaskan bahwa biasanya prototipe perangkat lunak



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

adalah program yang meniru bagian dari aplikasi yang ingin dibuat. Menurut Rod, terdapat dua fakta penting tentang tipe prototipe ini yaitu, bahwa prototipe ini tidak perlu bekerja dengan cara yang sama seperti aplikasi akhir. Fakta kedua adalah prototipe tidak perlu menerapkan semua fitur aplikasi akhir. Tipe prototipe ini sekilas hanya memberikan pandangan terhadap pengguna tentang aplikasi akhir. Prototipe tidak akan bekerja secara sama dengan aplikasi yang telah selesai dibuat. Jika cara kerja prototipe sama dengan cara kerja aplikasi yang sudah selesai, maka itu bukanlah sebuah prototipe tetapi sudah menjadi aplikasi yang sebenarnya. Terkadang, prototipe tidak memiliki antarmuka pengguna.

Ada dua jenis prototipe yang dijelaskan Rod (2015:288-289) yaitu:

- Prototipe sekali pakai, yaitu menggunakan prototipe untuk mempelajari beberapa aspek dari sistem dan kemudian dibuang dan kode ditulis ulang dari awal.
- Prototipe evolusioner, prototipe yang menunjukkan beberapa fitur aplikasi. Saat pembuatan aplikasi berlangsung, aplikasi tersebut dapat disempurnakan fitur-fiturnya dan menambahkan yang baru sehingga prototipe ini berubah dan bukan lagi menjadi prototipe melainkan aplikasi yang sudah selesai.

13. UML

Menurut Suriya (2021:1), UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa grafis standar yang digunakan untuk merancang, menggambarkan, membangun, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Ini membantu dalam memahami secara lebih baik perangkat lunak yang akan dikembangkan, baik bagi pengembang maupun pelanggan. UML menggunakan berbagai jenis diagram, seperti Diagram Kasus



Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



Pengguna, Diagram Aktivitas, dan Diagram Kelas, untuk menyajikan berbagai aspek dari sistem secara visual. Rod (2015:105), juga berpendapat bahwa UML bukanlah bahasa terpadu

Menurut Rod (2015:77), *Unified Modeling Language (UML)* memungkinkan untuk menentukan bagian-bagian dari sistem yang harus bekerja. Rod (2015:105), juga berpendapat bahwa UML bukanlah bahasa terpadu, melainkan mendefinisikan beberapa jenis diagram yang dapat digunakan untuk mewakili bagian sistem yang berbeda.

14. Use Case Diagram

Menurut Suriya (2021:3), *use case diagram* berfokus pada identifikasi kebutuhan fungsional dari sistem yang sedang dipertimbangkan.

Menurut Dennis dkk (2015:124), *use case diagram* adalah gambaran dari proses utama yang dilakukan oleh sistem dan memiliki manfaat bagi penggunanya. *Use case diagram* diberi label dengan menggunakan kata kerja dan kata benda yang deskriptif dan mudah dipahami. Selain itu, menurut Dennis dkk (2015:121), *use-case diagram* menggambarkan fungsi utama dari sistem dan penggunanya secara sederhana. Elemen-elemen yang dimiliki oleh *use case diagram* adalah aktor, *use case*, batas subjek (*subject boundaries*), dan kumpulan hubungan (*relationships*) antar aktor, aktor dengan *use-case*, maupun antar *use case*.

Adapun Langkah-langkah dalam pembuatan *use case diagram* menurut Dennis dkk (2015:146-148) terdapat pada penjelasan dibawah ini:

- Memilih *use case*, pilihlah salah satu *use case* untuk didokumentasikan dengan deskripsi *use case*.



- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- b. Membuat ringkasan deskripsi, tahapan ini adalah dengan menamai aktor, menetapkan tipe *use case*, membuat data seluruh pemangku kepentingan di dalam *use case* dan keterkaitannya di dalam diagram, serta membuat daftar hubungan-hubungan yang akan dimasukan ke dalam *use case diagram* tersebut.
- c. Menjelaskan alur normal *event*, langkah ini berfokus kepada apa yang proses bisnis lakukan untuk menyelesaikan *use case*, sementara pengguna ataupun entitas-entitas lainnya juga melakukan sesuatu.
- d. Memeriksa alur *event*, tahap ini memastikan langkah-langkah yang tertulis di dalam sebuah alur peristiwa tidak terlalu panjang dan kompleks.
- e. Mengidentifikasi alur alternatif dan istimewa, adalah tahap dimana kedua alur tersebut mewakili perilaku alternatif dan istimewa di dalam sebuah *use case*.
- f. Tinjau kembali deskripsi *use case*-nya, tahap ini *use case* harus ditinjau kembali dengan hati-hati agar deskripsi yang ditulis sudah sesuai sehingga setiap langkah yang dibuat sudah tepat. Dalam penerapannya, pihak yang terlibat dalam peninjauan *use case* harus mencari peluang untuk menyederhanakan *use case*.
- g. Ulangi hingga selesai, langkah ini dilakukan untuk memastikan bahwa *use case* selesai dirancang tanpa ada perubahan pemikiran setelahnya.
- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan,
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

(C) Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

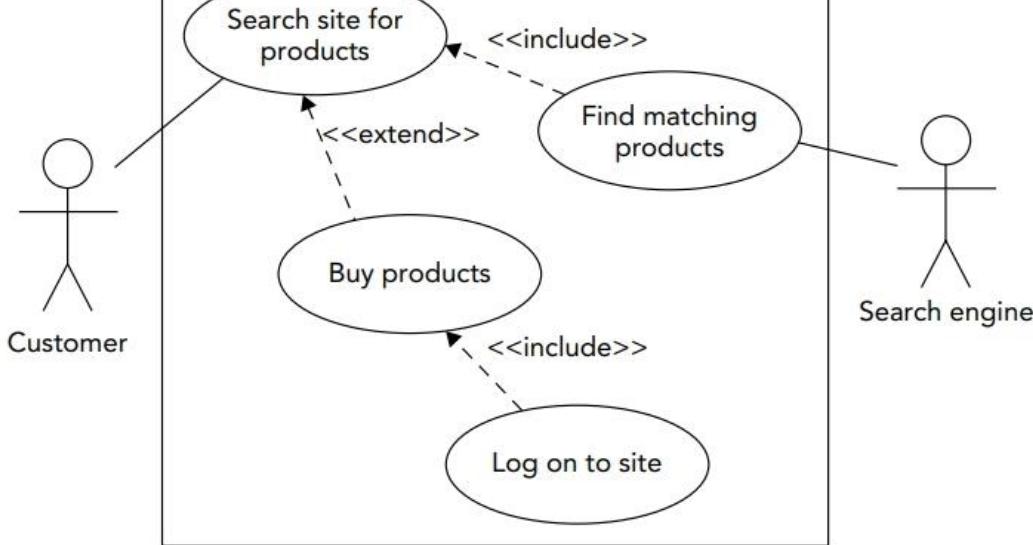
Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Menurut Rod (2015:111), *use case diagram* mewakili interaksi pengguna

dengan sistem. *Use case diagram* menunjukkan figure tongkat yang mewakili aktor.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)



Gambar 2.5 Contoh Use Case Diagram

Sumber: Rod (2015:112)

(seseorang atau sesuatu yang melakukan tugas) yang terhubung ke tugas yang diwakili oleh elips.

Pada gambar 2.6 merupakan contoh dari penggunaan *use case diagram*.

Berikut ini adalah penjelasannya:

- Notasi <<include>>, untuk mengartikan tugas penyertaan sub tugas. Dalam hal ini, berdasarkan contoh pada gambar 2.6, saat aktor *customer* ingin melakukan "buy products" maka *customer* harus "log on to site" terlebih dahulu.
- Notasi <<extend>>, digunakan jika subtugas mungkin terjadi hanya dalam keadaan tertentu, sambungkan ke tugas utama. Pada gambar 2.6, saat *customer* melakukan aktivitas "Search site for product". Jika *customer* menemukan barang yang disukai, *customer* melakukan *extension*. Untuk membeli produk *customer* harus masuk ke situs, sehingga aktivitas "Buy products" mencakup aktivitas "Log

- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
- Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



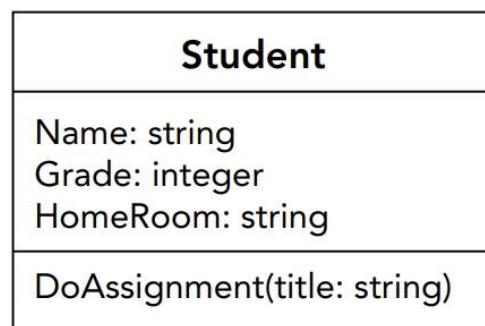
on to site”.

- c. Aktor *search engine* bertugas dalam aktivitas “*Find Matching Product*”. Aktivitas “*Search*” tidak dapat berfungsi tanpa melakukan aktivitas “*Find*”, sehingga aktivitas “*Find*” disertakan dalam aktivitas “*Find*”.

15. *Class Diagram*

Menurut Suriya (2021:7), *class diagram* ini menggambarkan struktur sistem

dalam hal kelas-kelas dan objek-objek. Menurut Rod (2015:107-108), *class diagram* bertujuan untuk menjelaskan *class* yang menyusun sistem, property, dan metodenya, serta hubungannya. *Class diagram* sering menunjukkan hubungan antar *class* yang dihubungkan oleh garis. Garis ini memiliki gaya, simbol, mata panah, dan anotasi yang memberikan informasi tentang jenis hubungan. Setiap *class diagram* memiliki *method* dan *class properties*. Untuk lebih jelasnya seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 2.6 Contoh *Class Diagram*

Sumber: Rod (2015:108) Pada gambar di atas “*Name*”, “*Grade*”,

“*HomeRoom*”, merupakan atribut *class diagram*, “*Student*” merupakan nama *class*.

“*DoAssignment*” merupakan *method* dari *class diagram student*.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



16. Activity Diagram

Untuk activity diagram menurut Suriya (2021:7), *activity diagram* ini berfokus pada aktivitas-aktivitas berurutan dan paralel yang terlibat dalam setiap kebutuhan fungsional dari sistem.

Menurut Dennis dkk (2015:131), activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktivitas dan keterkaitan satu sama lainnya di dalam sebuah proses.

Menurut Dennis dkk (2015:137-138), ada lima langkah yang harus diperhatikan dalam membuat sebuah activity diagram yaitu sebagai berikut:

- a. Menentukan proses bisnis, pilihlah proses bisnis yang sudah diidentifikasi sebelumnya dan meninjau kebutuhan dan *use-case diagram* yang sebelumnya telah dibuat untuk merepresentasikan kebutuhan proses bisnis.
- b. Mengidentifikasi aktivitas, aktivitas perlu diidentifikasi untuk menentukan serangkaian aktivitas yang dibutuhkan di dalam proses bisnis.
- c. Mengidentifikasi aliran dan node kontrol, langkah ini digunakan untuk mendokumentasikan logika proses bisnis yang ada.
- d. Mengidentifikasi aliran dan node objek, tahap ini dilakukan untuk mendukung logika dari proses bisnis.
- e. Menyusun tata letak dan membuat diagram, tahap ini dilakukan agar gambar mudah dimengerti dan terkesan rapi. Penggambaran diagram harus diusahakan untuk menghindari dan meminimalisirkan garis-garis yang berpotongan.

Menurut Rod (2015:110-111), “*Activity diagram* mewakili alur kerja untuk sebuah aktivitas”. *Activity diagram* menyertakan beberapa jenis simbol yang dihubungkan dengan panah untuk menunjukkan arah alur kerja.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai simbol-simbol pada *activity diagram*:



Tabel 2.4 Simbol Activity Diagram

Simbol	Penjelasan
Rounded Rectangle	Tindakan atau tugas
Diamond	Pilihan/keputusan
Thick bar	Awal atau akhir dari aktivitas bersamaan
Black circle	<i>Start</i>
Circled black circle	<i>End</i>

Sumber: Rod (2015:110)

17. Android

Menurut Kenneth (2021:622), Android adalah sebuah sistem operasi *mobile* yang dikembangkan oleh Android, Inc. (dibeli oleh Google) dan kemudian oleh Open Handset Alliance sebagai platform perangkat *mobile* yang fleksibel dan dapat ditingkatkan.

Menurut Cardle (2017:9), android adalah sistem operasi seluler yang *open source* dan merupakan varian dari Linux sehingga memberikan keamanan,



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



18. Android Studio

Menurut Neil Smyth (2023:1-4), Android Studio merupakan perangkat lunak yang mencakup area seperti jendela alat, editor kode, dan alat Editor Layout. Pengantar tentang arsitektur Android diikuti dengan penjelasan mendalam tentang desain aplikasi Android dan antarmuka pengguna menggunakan lingkungan Android Studio.

Menurut Cardle (2017:14), android studio merupakan perangkat lunak yang adalah *Integrated Development Environment (IDE)* untuk membuat sebuah aplikasi android dengan *tool* yang sudah menjadi satu bagian didalamnya. Dalam pengembangan atau pembuatan aplikasi android digunakan bahasa pemrograman Java dan *Software Development Kit (SDK)* yang ada di dalam android studio.

Menurut DiMarzio (2017:8), android studio adalah salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi android yang di dalamnya terdapat *Software Development Kit (SDK)* yang merupakan kumpulan alat untuk membuat serta mengembangkan sebuah aplikasi android.

19. Visual Studio Code

Menurut Del Sole (2020:2), Visual Studio Code merupakan lingkungan pengembangan yang berfokus pada kode yang dirancang untuk mempermudah



penulisan dan perancangan aplikasi *mobile*, *desktop*, ataupun web. Visual Studio Code merupakan alat pengembangan pertama yang berbasis *cross-platform* yang dijalankan di sistem operasi Windows.

20. Hotel

Pengertian hotel menurut Yuniawati (2019:41), Hotel adalah “jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa bagi umum yang dikelola secara komersial”. Menurut Yuniawati menyimpulkan bahwa setiap hotel memiliki sistem manajemen yang berbeda-beda, dan menurut Yuliawati (2016:76), Hotel yang terklasifikasi hotel berbintang sebagian besar sudah menggunakan sistem informasi yang terintegrasi antar departemen, bahkan pada *Front Office Department* bagian *reservation* dan *check-in, check-out* sudah secara komputerisasi. Sedangkan hotel resort belum semuanya menggunakan sistem pengelolaan yang komputerisasi, sistem pengelolaan hotel dilakukan secara manual.

21. Manajemen

Menurut Herry dkk (2019:3), Kata Manajemen berasal dari bahasa Inggris, yakni kata *to manage* yang berarti mengurus, mengelola, dan mengatur. adalah “jenis akomodasi yang menggunakan sebagian atau seluruh bangunan untuk menyediakan jasa bagi umum yang dikelola secara komersial”. Menurut Herry dkk (2019:5), dikutip dari James F. Stoner (1996), manajemen dibutuhkan untuk mencapai alasan-alasan berikut:

- a. Mencapai tujuan organisasi dan tujuan setiap individu di dalam organisasi itu sendiri.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

©

B. Penelitian Terdahulu

Selain meninjau dan mengutip teori dari berbagai buku Pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini, peneliti juga melakukan tinjauan melalui jurnal penelitian terdahulu sebagai sumber data sekunder lainnya. Berikut ini merupakan satu penelitian terdahulu yang diperoleh peneliti:

1. Penelitian yang dilakukan Putu Arismawan Jaya Kusuma, I Ketut Adi Purnawan, Ni Made Ika Marini Mandenni (2015), yang berjudul Aplikasi Sistem Hotel Berbasis Android, diterbitkan di Jurnal Harian Regional. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya sistem informasi yang belum ada, dengan begitu peneliti ingin membuat sebuah aplikasi berdasarkan sistem informasi tersebut untuk mempermudah pengelola hotel dalam melakukan akses pada sistem informasi pada hotel. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode *rapid application development (RAD)*, yang dimulai dengan merancang kebutuhan, proses desain, dan implementasi. Hasil penelitian ini adalah adanya aplikasi sistem informasi pada hotel berbasis *android*. Pemodelan sistem dengan struktur tree/pohon dan UML(Unified Modelling Language) menggunakan Microsoft Visio 2010 selama fase analisis dan desain. 3) Perancangan dan pembuatan database menggunakan SQLyog v9.30. 4) Pemrograman web service dengan PHP dan perangkat lunak menggunakan aplikasi emulator tool yaitu Eclipse. 5)

Melakukan pengujian sistem informasi dalam perangkat lunak. 6) Implementasi program dalam perangkat lunak android.



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang waair IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian