

BAB 3

LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

3.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi suatu manajemen di dalam pengambilan keputusan. Untuk memahami arti dari sistem informasi, terlebih dahulu harus mengerti dua kata yang menyusunnya yaitu sistem dan informasi.

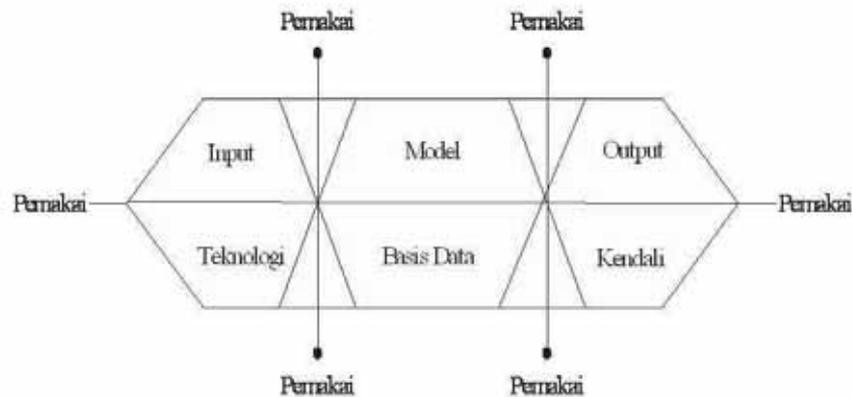
Setelah mengetahui definisi awal kata-kata yang menyusun, kita bisa mengetahui definisi dari kata "Sistem Informasi" itu sendiri. Kata sistem didefinisikan sebagai kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu sedangkan kata informasi itu sendiri didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Hartono, 2005).

Definisi sistem informasi adalah pengaturan orang, data, proses, dan *information technology (IT)* / teknologi informasi yang berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai output informasi yang diperlukan untuk mendukung sebuah organisasi (Whitten, 2004).

Sistem Informasi juga didefinisikan oleh Hartono (2005) sebagai suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan hal tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Organisasi menggunakan sistem informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka. Bank dan lembaga keuangan menggunakan sistem informasi untuk mengolah cek-cek pelanggan dan membuat berbagai laporan rekening dan transaksi yang ada seperti halnya dalam penyaluran kredit. Banyak perusahaan menggunakan sistem informasi untuk mempertahankan persediaan barang pada tingkat yang paling rendah agar konsisten dengan jenis barang yang tersedia.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan bergantung satu sama lain. Komponen yang tidak saling berhubungan tidak akan membentuk sebuah sistem. Dalam membentuk sebuah sistem informasi yang berbasis komputer, ada beberapa komponen yang saling terkait yang disebutnya dengan istilah "Building Block" (Gambar 3.1.), yaitu: blok masukan/*input*, blok proses/*model*, blok keluaran/*output*, blok basis data, blok kontrol/kendali, dan blok teknologi.



Gambar 3.1 Blok Sistem Informasi yang berinteraksi

(Hartono, 2005)

3.2 Konsep Dasar Penyewaan

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa Indonesia (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2001) adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh pakai dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa atau menyewakan. Yang dimaksud dengan sewa, yaitu balas jasa atas sewa ruang ruangan dalam keadaan kosong yang dapat ditagih dimuka (pada awal pemakaian mobil) atau dibelakang, sesuai dengan kontrak (perjanjian).

(R. Subekti, 1996) Sewa menyewa adalah perjanjian dimana pihak yang satu menyanggupi akan menyerahkan suatu benda untuk dipakai selama suatu jangka waktu tertentu, sedangkan pihak lainnya

menyanggupi akan membayar harga yang telah ditetapkan untuk pemakaian itu pada waktu-waktu yang ditentukan. Sesuai dengan yang dikemukakan R. Subekti, bahwa pihak penyewa memiliki dua kewajiban pokok, yaitu :

1. Membayar uang sewa pada waktunya.
2. Memelihara barang yang disewa itu sebaik-baiknya seolah-olah barang miliknya sendiri.

Sewa menyewa seperti halnya jual-beli, adalah suatu perjanjian yang sangat sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, baik jual beli maupun sewa menyewa adalah merupakan suatu upaya yang lazim dipergunakan oleh para warga masyarakat dalam rangka memenuhi kepentingan-kepentingannya (Noemin S, 1998).

3.3 Sistem Informasi Rental Mobil dan Motor

Dalam kegiatan suatu perusahaan, baik itu perusahaan kecil menengah maupun perusahaan besar. Pada umumnya memerlukan sistem informasi penyewaan mobil dan motor yang efisien dan efektif. Penyewaan mobil dan motor merupakan salah satu cara untuk mendukung proses bisnis dari suatu perusahaan khususnya perusahaan yang bergerak di bidang jasa transportasi. Secara klasik penyewaan mobil dan motor merupakan proses permintaan (*requisition*), pengelompokan (*classifying*), order pembelian (*purchase order*), penerimaan (*receiving*), dan pelaporan (*reporting*) dari

kegiatan penyewaan mobil dan motor (Halim Zufri, 2013).

Rental Kendaraan adalah penyedia layanan penyewaan kendaraan dengan cara sewa harian ataupun kontrak dengan menggunakan driver ataupun lepas kunci, pemanfaatan rental kendaraan ini dapat dikembangkan sebagai terobosan bagi masyarakat atau perusahaan yang tidak memiliki alat transportasi yang akan digunakan untuk operasional. Efektif bagi perusahaan karena tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk pemeliharaan alat transportasi, perusahaan tidak perlu mengeluarkan biaya tambahan untuk pemeliharaan alat transportasi (Online, 13 Juni 2013).

3.4 SMS (Short Messaging Service)

3.4.1 Pengenalan Dasar SMS

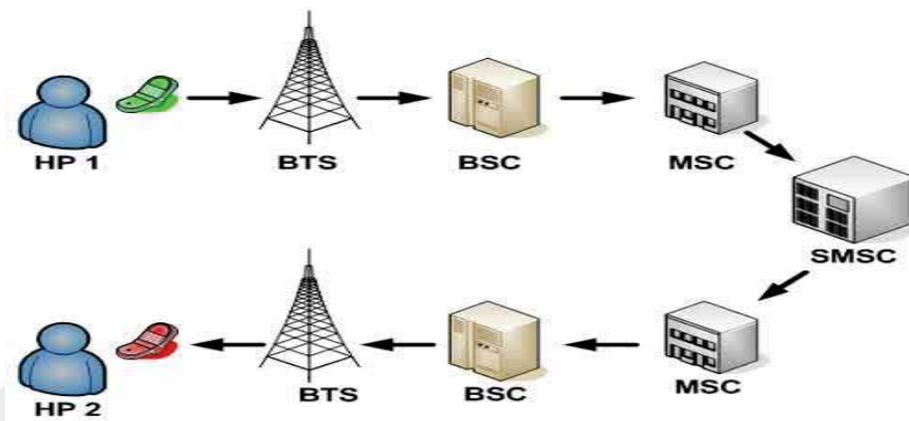
SMS (Short Messaging Service) merupakan salah satu media yang paling populer dan yang paling banyak digunakan saat ini. Teknologi SMS memungkinkan untuk mengirimkan dan menerima pesan dalam bentuk alphanumeric ke dan dari handphone, Personal Digital Assistants (PDAs) dan PC (Personal Computers).

Untuk dapat menggunakan Short Message Service, maka pengguna perlu melakukan pendaftaran atau langganan ke operator jaringan selular yang menyediakan layanan SMS dan memerlukan perangkat komunikasi mobile yang mendukung SMS.

Sebuah short message tunggal dapat mencapai panjang 160 karakter dari suatu teks ketika menggunakan alpabet non-Latin seperti Arabic dan Chinese. Panjang 160 karakter tersebut dapat meliputi kata atau angka atau kombinasi alphanumeric. Selain itu, short message juga ada yang tidak berbasis teks (misalnya, dalam format binary). Jenis short message ini digunakan untuk ringtone dan layanan logo (Rosidi, 2004).

3.4.2 Alur Pengiriman SMS

Setiap kita mengirimkan pesan melalui SMS, pesan tersebut tidak langsung sampai ke nomor handphone tujuan, tapi melewati beberapa proses terlebih dahulu, yaitu pesan akan ditangkap oleh BTS (Base Transceiver Station) terlebih dahulu dilanjutkan ke BSC (Base Station Controller) kemudian akan sampai ke tahap MSC (Mobile Switching Centre). MSC selanjutnya akan meneruskan atau mem-forward pesan tersebut kepada SMSC (Short Message Service Centre). Pada tahap inilah pesan tersebut disimpan untuk sementara jika nomor tujuan yang dituju sedang tidak aktif atau berada di luar jangkauan. Jika nomor tujuan sudah aktif maka akan diteruskan melalui MSC, BSC kemudian dikirimkan kepada pengguna nomor handphone tersebut (Saputra, 2011).



Gambar 3.2 Alur Pengiriman SMS

(Saputra, 2011)

3.4.3 SMS Gateway

SMS Gateway adalah sebuah perangkat lunak yang menggunakan bantuan komputer dan memanfaatkan teknologi seluler yang diintegrasikan guna mendistribusikan pesan-pesan yang di-generate lewat sistem informasi melalui media SMS yang di-handle oleh jaringan seluler. RCMS akan menggunakan Zenziva sebagai penyedia layanan SMS gateway. Zenziva adalah layanan online SMS Center & SMS Masking. Untuk menggunakan layanan Zenziva user harus melakukan registrasi terlebih dulu. Ada beberapa pilihan paket SMS yang disediakan oleh Zenziva dan bisa dipilih oleh user tergantung dari kebutuhan masing-masing user. Dengan memanggil web service dari Zenziva, secara sistem sudah dapat menggunakan layanan SMS gateway Zenziva.