



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Judul

2.1.1. Kompensasi

Hasibuan (2005:118), mendefinisikan pengertian kompensasi sebagai “Semua pendapatan yang berbentuk uang, barang langsung atau tidak langsung, yang diterima karyawan sebagai imbalan atas jasa yang diberikan kepada perusahaan”.

Simamora (2006:442) “Kompensasi merupakan apa yang diterima oleh para karyawan sebagai ganti kontribusi mereka kepada organisasi”.

Dari penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kompensasi merupakan segala bentuk pendapatan, baik secara finansial maupun secara non finansial yang diterima oleh pekerja atau karyawan sebagai timbal balik atas semua kontribusi mereka yang telah diberikan kepada perusahaan.

2.1.2. Metode *Extreme Programming*

(Beck, 1999). Mendefinisikan Metode XP ini lahir dan terus berkembang sebagai jawaban atas masalah-masalah yang ditimbulkan pada lamanya pengembangan perangkat lunak dengan model pengembangan tradisional.

(Dzuhrov, dkk 2009). PXP adalah proses pengembangan perangkat lunak yang didesain untuk dapat dipergunakan oleh programmer secara individu. Pengembangan dalam PXP bersifat iteratif dan memberikan kebebasan programmer dalam menangani setiap perubahan requirement.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka disimpulkan metode XP atau Extreme Programming adalah model pengembangan perangkat lunak untuk programmer yang memiliki kebebasan menangani perubahan requirement.



2.2. Teori Program

2.2.1. World Wide Web (WWW)

MFathansyah (2012:464) “World Wide Web (WWW atau web merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext*”.

Muhammad Tohirudin (2011:3), WWW (World Wide Web) adalah kumpulan web server (penyedia web) dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi Melalui WWW atau bisa disebut web kita dapat mengakses informasi berupa teks, gambar, suara, video, dan animasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, WWW adalah sebuah kumpulan web atau sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext* yang berisi data dan informasi agar dapat mengakses teks, gambar, video.

2.2.2. PHP (Hypertext Preprocessor)

Anhar (2010:23) “PHP adalah (PHP Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman web berupa *script* yang dapat diintegrasikan dengan *HTML*”.

Agus Syaputra (2011:1), “PHP atau yang memiliki kepanjangan PHP Hypertext Preprocessor merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis”.

Berdasarkan penjelasan tersebut, PHP adalah bahasa pemrograman yang merupakan suatu bahasa programan web berupa *script* untuk membangun website dinamis.

2.2.3. MySQL

Anhar (2010:21) “MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL Database Management System atau DBMS dari sekian banyak DBMS seperti Oracle, MS SQL, Postagre SQL dan lainnya digunakan untuk membantu proses instalasi ketiga produk tersebut”.

Abdul kadir 2010:10 MySQL tergolong sebagai DBMS (Database Management System). Perangkat lunak ini bermanfaat untuk mengelola data dengan cara yang sangat fleksibel dan cepat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data manajemen sistem untuk mengelola data dengan cara yang cepat dan fleksibel.

2.2.4. DFD (*Data Flow Diagram*)

Berbagai definisi tentang *Data Flow Diagram* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.8 untuk memberikan penjelasan lebih lanjut tentang *Data Flow Diagram*.

Tabel 2.1. Definisi DFD (*Data Flow Diagram*)

Sumber	Definisi
(Bahra, 2013:64)	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil.
(Jogiyanto, 2005:700)	<i>Data Flow Diagram</i> (DFD) merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

Dari berbagai uraian pada Tabel 2.1. dapat disimpulkan bahwa pengertian *Data Flow Diagram* adalah pemodelan proses yang menggambarkan sistem ke modul yang lebih kecil.

Didalam DFD terdiri dari Beberapa Diagram yaitu (Bahra, 2013:64) :

1. 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.


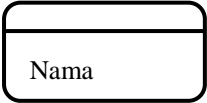
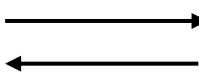
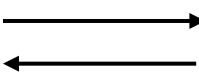
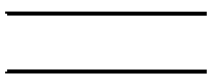



2. Diagram Nol/Zero (*Overview Diagram*) Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari *data flow diagram*. diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi atau proses yang ada, aliran data, dan eksternal entity.

3. Diagram Rinci (*Level Diagram*)

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram *zero* atau diagram level.

Berikut Tabel 2.2. penjelasan simbol-simbol DFD (Fatta, 2007:107):

Tabel 2.2. Simbol DFD (*Data Flow Diagram*)

Keterangan	Simbol De Macro and Jourdan	Simbol Gane and Sarson
Proses		
Data flow (Arus Data)		
Data Store (Simpanan Data)		
Entitas / Kesatuan Luar / Source		

4. ERD

Data model adalah cara formal untuk menggambarkan data yang digunakan dan diciptakan dalam suatu sistem bisnis (Fatta, 2007:121). Pemodelan data dibagi menjadi dua, yaitu model data logis (*logical data model*) dan model data fisik (*physical data model*). Model data logis menunjukkan pengaturan data tanpa

mengindikasikan bagaimana data tersebut disimpan, dibuat, dan dimanipulasi. Model data fisik menunjukkan bagaimana data akan disimpan sebenarnya dalam *database* atau *file*.

Berikut adalah definisi tentang *Entity Relationship Diagram* yang dikutip dari beberapa sumber yang dapat dilihat pada Tabel 2.3



Tabel 2.3 Definisi ERD (*Entity Relationship Diagram*)

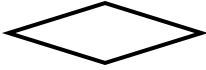
Sumber	Definisi
(Fatta, 2007:121)	ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis
(Whitten, 2005:281)	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) adalah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut.

Dari berbagai uraian pada Tabel 2.3.dapat disimpulkan bahwa pengertian ERD adalah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam konteks entitas dan hubungan yang dideskripsikan oleh data tersebut.

Entitas adalah kelompok orang, tempat, objek, kejadian atau konsep tentang apa yang kita perlukan untuk *men-capture* dan menyimpan data (Whitten, 2005:281). Entitas biasanya menggambarkan jenis informasi yang sama. Berikut simbol-simbol ERD (Fatta, 2007:124):

Tabel 2.4 Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Simbol	Keterangan
	Entitas : Orang, tempat, atau benda memiliki nama tunggal
	Attribut : Property dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail





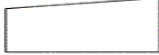

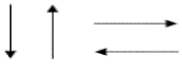
	<p>Relationship: Menunjukkan hubungan antar 2 entitas, dideskripsikan dengan kata kerja.</p>
---	--

Sumber: Hanif Al Fatah , 2007: 124

5. Block Chart

Berfungsi memodelkan masukan, keluaran, referensi, master, proses ataupun transaksi dalam simbol-simbol tertentu. Pada dasarnya tidak berorientasi pada fungsi, waktu ataupun aliran data tetapi lebih ke arah proses. Simbol-simbol yang digunakan dalam BC relatif umum digunakan dalam banyak sistem dan terdiri dari :

Tabel 2.5 Simbol Blockchart





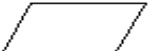
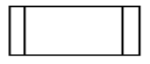



Simbol	Uraian
	<p><u>Proses</u> Proses digambarkan persegi panjang. Umumnya mendefinisikan mekanisme</p>
	<p><u>Dokumen</u> Menunjukkan dokumen input atau output baik untuk proses manual, mekanik atau komputer.</p>
	<p><u>Disket</u> Menunjukkan input atau output menggunakan disket.</p>
	<p><u>Display</u> Menunjukkan output yang ditampilkan di layar komputer.</p>
	<p><u>Keyboard</u> Menunjukkan input yang menggunakan keyboard.</p>
	<p><u>Harddisk</u> menggunakan harddisk.</p>
	<p><u>Garis Alir</u> Menunjukkan arus proses.</p>

Sumber : <http://bowol.blogspot.com/2010/03/block-chart-diagram.html>

6. Flowchart

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Berikut ini adalah beberapa simbol yang digunakan dalam menggambar suatu flowchart :

Tabel 2.6 Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan / akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROSES	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

Flowchart terbagi atas lima jenis, yaitu :

- Flowchart Sistem (*System Flowchart*)
- Flowchart Flowchart Dokumen (*Document Flowchart*)
- Flowchart Skematik (*Schematic Flowchart*)
- Flowchart Program (*Program Flowchart*)



- Flowchart Proses (*Process Flowchart*)

Sumber: <https://rahmatarifianto.wordpress.com/2014/11/20/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/>

2.3. Referensi Penelitian Sebelumnya

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Danny Hendra Irawan, Djamhur Hamid, dan Muhammad Faisal Riza pada tahun (2014) dalam jurnal yang berjudul Pengaruh Kompensasi Finansial dan Kompensasi Non Finansial terhadap kinerja bertujuan untuk menjelaskan pengaruh kompensasi finansial dan kompensasi non finansial terhadap kinerja pada agen AJB Bumiputera 1912 kantor cabang secara parsial dan simultan. artinya secara parsial kompensasi finansial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kinerja dan berdasarkan hasil uji parsial pada variabel kompensasi non finansial

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Agus Subhan Akbar pada tahun (2017) dalam jurnal yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Hotel dengan Metode *Extreme Programming* bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi administrasi untuk hotel dengan metode *extreme programming* (XP) yang merupakan salah satu dari Metode Pengembangan *Agile* Dengan keterlibatan yang maksimal dari pengguna menjadikan sistem ini adaptif terhadap perubahan kebutuhan yang ada.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sonny Ariyanto Prabowo, Sholiq dan Feby Artwodini Muqtadiroh yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi *Web* Informasi Eksekutif Pada Pemerintah Kabupaten XYZ bertujuan dilakukan pembangunan Aplikasi *Web* Informasi Eksekutif pada Pemerintah Kabupaten XYZ yang akan dikembangkan dengan menggunakan metode *Extreme Programming*. Hasil dari tugas akhir ini berupa desain aplikasi berdasarkan standar ReadySET dan Aplikasi *Web* Informasi Eksekutif pada Pemerintah Kabupaten XYZ.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Fatoni, dan Dhany Dwi yang berjudul Rancang bangun sistem *extreme programming* sebagai



metodelogi penembangan sistem ini bertujuan untuk memberikan informasi dasar mengenai konsep *Extreme Programming*, kelemahan dan kekurangan maupun penerapannya dalam dunia nyata. Metodologi penulisan paper yang digunakan adalah dengan mencari teori-teori yang mendukung yang diperoleh dari Metode Studi Kepustakaan (Library Research) dan Studi Web Browser (Web Research). Hasil yang dicapai adalah dengan adanya informasi mengenai *Extreme Programming* maka diharapkan tim *developer* dapat menentukan metodologi yang benar karena sudah mengetahui informasi dan kondisi seperti apa saat menerapkan *Extreme Programming*

Menurut Penelitian yang dilakukan oleh Arnie Nur Ramadhani, Yuli Adam P. ST., MT, Taufik Nur Adi Skom., MT. yang berjudul Pembangunan aplikasi *Web* Distribusi Kelompok Tani Katata Dengan Menggunakan Metode *Extreme Programming* bertujuan untuk menyiapkan dan mengirimkan barang ke customer. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi website yang akan membantu Katata dalam pengelolaan pemesanan, pengiriman, serta pengelolaan barang.