BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Gambaran Umum Hubungan Talent Properti

Menurut (Ranta & Liris, 2021) Hub Talent adalah sebuah sistem yang mengumpulkan layanan - layanan pusat dan para aktor (seperti pekerja, artis, atau talenta) bersama-sama untuk berfungsi sebagai sebuah ekosistem. Sehingga jika dimodelkan ke dalam bidang properti maka berarti sebuah sistem yang dapat mengumpulkan layanan – layanan di bidang properti dan para aktor di balik layanan – layanan tersebut dalam hal ini juga bisa disebut dengan pekerja yang aktif di bidang properti contohnya dapat berupa jasa rancangan, pelaksanan dan pemeliharaan sebuah properti bangunan.

2.2 Landasan Kajian Penelitian Sejenis

Di bawah ini adalah penelitian sejenis dengan penelitian *hub* talent yang sama-sama memudahkan pekerja mencari pekerjaan nya namun tidak di bidang properti, Berikut ini adalah penelitian sejenis :

Penelitian pertama diambil dari jurnal yang dibuat oleh (Anggriawan & Yogi, 2013). Penelitian ini bertopik pada pembuatan Aplikasi yang digunakan sebagai tempat untuk penyedia pekerjaan dan para *freelancer* yang mencari kerja dengan melalui aplikasi. Kekurangan dalam penelitian ini adalah tidak ada manajemen proyek dan pembayaran.

Penelitian kedua diambil dari jurnal yang dibuat oleh (Maulana, 2013). Pada penelitian ini bertopik pada merancang dan membangun sistem informasi yang berguna untuk memposting pekerjaan-pekerjaan yang dapat dimasuki oleh para *freelancer* yang nantinya para pelamar ini akan diseleksi oleh pemilik tawaran kerja. Kekurangan dalam peneletian ini adalah tidak ada tempat untuk membuat portofolio pekerja sehingga indikator nya hanyalah rating para *freelancer* tersebut.

Penelitian ketiga diambil dari jurnal yang dibuat oleh Fadila, Sagita Denny, dan (Komang , Denny, Arka, & Fadila, 2019). Pada penelitian ini berfokus kepada talent marketplace dalam bidang software developer yang telah menerapkan workspace dan upload portofolio untuk para talent nya cukup lengkap untuk platform talent marketplace namun kekurungan penelitian ini hanyalah sebatas prototype yang dibuat, tidak sampai di komersial kan.

Maka dari itu, berdasarkan dari penelitian sejenis yang telah di jabarkan sebelumnya, perbedaan pada sistem yang akan penulis buat berfokus pada kemudahan dalam Organisir penawaran pekerjaan, Perencanaan kerja, Pembayaran, Kontrol Pengerjaan dan Penyelesaian Pengerjaan sehingga pengguna dan pekerja dapat mudah berinteraksi di sistem yang penulis ini buat.

2.3 Sistem Informasi

Pengertian sistem sendiri ada beberapa pendapat dari para ahli, Menurut (Sutabri, 2012) pada buku Analisis Sistem Informasi, pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erar *hub*ungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Selanjutnya menurut (Mcleod,

2012) mendefinisikan sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling ber*hub*ungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu.

Sistem berasal dari Bahasa Yunani yaitu "systeme" yang mempunyai pengertian :

1. Suatu keseluruhan yang tersusun dari sekian banyak bagian.

2. *Hub*ungan yang berlangsung diantara satuan-satuan atau komponen-komponen secara teratur.

Ciri-ciri atau sifat-sifat sistem adalah :

1. Terdiri dari komponen-komponen yang saling berinteraksi.

2. Mempunyai lingkungan luar.

3. Mempunyai interface (jalinan).

Sedangkan pengertian informasi sendiri adalah Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data.data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data atau item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan sesuatu yang terjadi pada saat tertentu (Yakub, 2012).

Sehingga dapat disimpulkan sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data,

dan kebijakan serta prosedur dalam menyimpan, mendapatkan kembali, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi (A James, 2017).

Menurut (Sutabri, 2012), sistem informasi merupakan sistem yang ada di dalam suatu organisasi diman kebutuhan pengolah transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dengan tujuan dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Dari dua pendapat diatas dapat dilihat bahwa sistem informasi adalah unsur yang cukup penting dalam organisasi sehingga tidak jarang organisasi-organisasi yang membuat sistem informasi untuk kebutuhan setiap organisasi karena tidak jarang masalah sebuah organisasi bisa diselesaikan dengan sistem informasi itulah yang membuat sistem informasi ini sangat dibutuhkan di era sekarang agar semua organisasi di berbagai bidang dapat berkembang dengan adanya sistem informasi.

2.4 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Rohi Abdulloh (Abdulloh, 2015) PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programing*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. PHP sendiri berfungsi untuk mengembangkan sebuah situs web statis atau dinamis yang biasanya disematkan ke dalam kode HTML sebagai *client-side* nya atau bahasa pemrograman yang menerima output dari *server-side programing*.

2.5 Database

Menurut Menurut (Rosa , 2013) *Database* adalah sistem yang sudah terkomputerisasi yang berguna menjadi media dan pemelihara dari data yang sudah diolah atau sebuah informasi. *Database* sendiri menjadi sebuah sistem penting dalam membangun sebuah sistem informasi karena sistem informasi membutuhkan banyak data yang harus dikelola yang akhir nya nanti bisa dijadikan sebuah informasi di sistem informasi oleh karena itu harus ada media penyimpanan data-data ini sehingga nanti nya dapat di kolaborasikan *server-side programing* yang bisa menjadikan sebuah sistem informasi.

2.6 DBMS

Menurut (Connolly, Thomas & Begg, & Carolyn, 2010) "Database Management System merupakan sebuah sistem software yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, memelihara dan mengontrol akses ke database". Dengan DBMS maka database dapat dikelola dengan lebih mudah berikut ini adalah keuntungan dengan adanya DBMS menurut (Connolly, Thomas & Begg, & Carolyn, 2010) Mengontrol pengulangan data.

1. Data yang konsiten.
2. Dapat memperoleh informasi yang lebih banyak dan jumlah data yang sama.
3. Pemakaian data secara bersama-sama.
4. Meningkatkan integritas data.

2.7 CodeIgniter

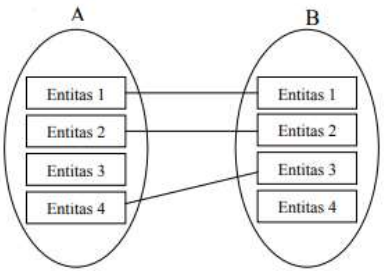
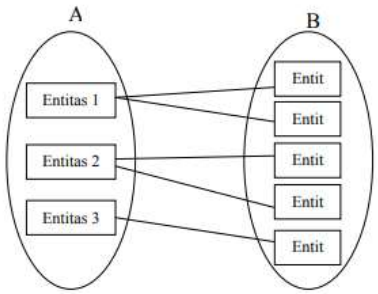
Menurut (Raharjo, 2015), "*CodeIgniter* adalah *framework* web untuk bahasa pemrograman PHP yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab. EllisLab adalah suatu tim kerja yang berdiri pada tahun 2002 dan bergerak di bidang pembuatan software dan tool untuk para pengembang web". Dengan adanya *CodeIgniter* pengembang aplikasi web dapat lebih dimudahkan karena terdapat fitur-fitur yang memudahkan dan mempercepat kinerja pengembang. Berikut ini adalah beberapa kemudahan yang bisa dirasakan oleh pengembang aplikasi:

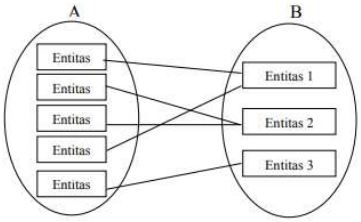
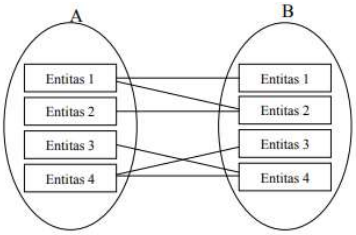
1. *CodeIgniter* adalah *framework* yang sifatnya open source atau gratis
2. Aplikasi yang dibuat dengan *CodeIgniter* dapat berjalan dengan lebih cepat karena coding nya sudah disediakan tempat untuk menyusun dengan sesuai MVC (Model View Controller)
3. *CodeIgniter* sudah menerapkan pola desain MVC (*Model View Controller*) yang menjadikan kode dapat dibaca dengan lebih mudah dipahami, dipelihara dan dibaca di kemudian hari.
4. *CodeIgniter* sudah memiliki dokumentasi yang lengkap untuk para pengembang jika ingin menggunakan fitur-fitur yang di sediakan oleh *framework*.

2.8 CDM (Conseptual Data Model)

Menurut (A.S & Shalahuddin, 2013), Concepttual Data Model (CDM) atau model konsep data merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data yang disimpan dalam basis data. CDM dibuat sudah dalam bentuk tabel-tabel tanpa tipe data yang menggambarkan relasi antar tabel untuk keperluan implementasi ke basis data. CDM merupakan hasil penjabaran lebih lanjut dari ERD.

Tabel 2. 1 Tabel symbol CDM dan PDM

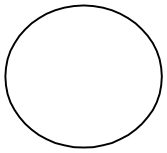
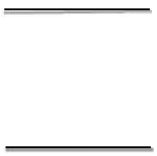
Simbol	Keterangan
	*One to One* setiap entitas pada himpunan A memiliki hubungan dengan hanya 1 entitas pada himpunan B, dan sebaliknya.
	*One to many* setiap entitas pada himpunan A memiliki hubungan 1 atau lebih dengan entitas pada himpunan B, tetapi entitas pada himpunan B hanya memiliki 1 hubungan dengan himpunan A.

	*Many to one* setiap entitas pada himpunan A memiliki hubungan hanya 1 dengan entitas pada himpunan B, tetapi entitas pada himpunan B dapat memiliki lebih dari 1 hubungan dengan himpunan A.
	Many to Many setiap entitas pada himpunan A dapat memiliki hubungan dengan banyak entitas pada himpunan B, dan sebaliknya.

2.9 DFD (Data Flow Diagram)

Menurut (Kristanto & Andri, 2008), "Data Flow Diagram merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.". Berikut adalah notasi dan keterangan yang terdapat di DFD.

Tabel 2. 2 Tabel Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

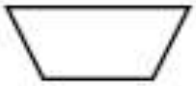
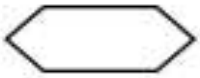
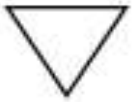
NOTASI	KETERANGAN
	Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
	*File* atau basis data atau penyimpanan (*storage*); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data (*Entity Relationship Diagram* (ERD), *Conceptual Data Model* (CMD), *Physical Data Model* (PDM)) Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda

NOTASI	KETERANGAN
	Entitas luar (*external enti*ty) atau masukan (*input*) atau keluaran (*output*) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (*input*) atau keluaran (*output)* biasanya berupa kata benda
	Aliran data; merupakan data yang dikirm antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (*input*) atau keluaran (*output*) Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya "data siswa" atau tanpa kata data misalnya "siswa"

3.0 Flowchart

Menurut (Indrajani, 2011), Flowchart merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program,. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khusunya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Lalu untuk simbol – simbol flowchart akan dijelaskan pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. 3 Tabel Simbol-simbol *Flowchart*

No	Symbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi
2		Symbol manual	Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh computer (manual)
3		*Decision* / Logika	Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu, dgn dua kemungkinan, YA / TIDAK
4		*Predefined Process*	Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
5		Terminal	Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
6		*Offline Storage*	Untuk menunjukkan bahwa data dalam symbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
7		*Manual Input*	Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyword