

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Gaji

Kompensasi/upah adalah imbalan atas jasa yang dapat berbentuk secara langsung (berbentuk uang), atau secara tidak langsung (misalnya asuransi kesehatan, fasilitas liburan). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dimensi dari kompensasi ada dua, yaitu : kompensasi secara langsung (*direct compensation*), dan kompensasi secara tidak langsung (*indirect compensation*).

Gaji adalah suatu bentuk balas jasa ataupun penghargaan yang diberikan secara teratur kepada seorang pegawai atas jasa dan hasil kerjanya. Gaji sering juga disebut sebagai upah, dimana keduanya merupakan suatu bentuk kompensasi, yakni imbalan jasa yang diberikan secara teratur atas prestasi kerja yang diberikan kepada seorang pegawai. Perbedaan gaji dan upah hanya terletak pada kuatnya ikatan kerja dan jangka waktu penerimaannya. Seseorang menerima gaji apabila ikatan kerjanya kuat, sedang seseorang menerima upah apabila ikatannya kerjanya kurang kuat. Dilihat dari jangka waktu penerimaannya, gaji pada umumnya diberikan pada setiap akhir bulan, sedang upah diberikan pada setiap hari ataupun setiap minggu. Dalam hal ini, pengertian gaji untuk seterusnya disebut sebagai gaji pokok. (Abdillah, 2006:33).

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan gaji adalah upah/imbalan yang pantas kita terima setelah bekerja.

3.2 Perhitungan Gaji dan Upah

Istilah gaji biasanya digunakan untuk pembayaran kepada pegawai yang diberi tugas-tugas administratif dan pimpinan. Pada umumnya jumlah gaji ditetapkan secara bulanan atau tahunan. Imbalan diberikan kepada buruh-buruh yang melakukan pekerjaan kasar dan lebih banyak mengandalkan kekuatan fisik biasanya disebut upah. Pada umumnya jumlah upah ditetapkan secara harian atau berdasarkan unit pekerjaan yang diselesaikan. Perusahaan harus menaati pembayaran upah minimum yang ditetapkan oleh pemerintah. Disamping gaji dan upah, pegawai atau buruh mungkin memperoleh manfaat-manfaat lain yang diberikan dalam bentuk tunjangan, misalnya tunjangan jabatan, tunjangan perumahan, tunjangan pengobatan, tunjangan hari raya, uang transpor, uang makan, dan lain-lain. (Soemarso, 2005:307)

3.3 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Jogianto, 2005:8).

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan masa kini maupun yang akan datang. (Ladjamudin, 2005:8)

Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan informasi adalah data yang telah diolah sehingga menjadi bentuk yang bermanfaat dan berguna.

3.4 Software Aplikasi

Software aplikasi merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi dibidang tertentu. Misalnya dalam bidang database aplikasi yang digunakan dalam pengolahan data baik yang berukuran kecil atau besar dan bisa digunakan secara *stand alone* (tunggal) maupun sistem yang berbasis jaringan *local client server* (Daulay, 2007: 3).

Application software merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk digunakan pada aplikasi tertentu” (Sutanta, 2005: 21).




Berdasarkan definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa *software* aplikasi adalah perangkat lunak siap pakai yang dikembangkan untuk digunakan pada aplikasi tertentu.


3.5 Document Flowchart

flowchart (bagan alir) adalah bagan (*charts*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. *Document Flowchart* adalah Bagan alir dokumen atau bisa disebut juga sebagai bagan alir formulir yang merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya. Dalam pembuatannya *document*

flowchart memiliki ketentuan-ketentuan yang harus diperhatikan. Salah satunya adalah notasi-notasi yang ada di dalamnya. (Jogiyanto, 2005:795)

Tabel Error! No text of specified style in document..1 Pengertian *Document Flowchart*

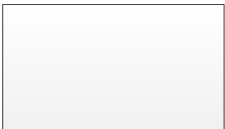
No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
1.		Terminator	Merupakan bentuk dari <i>terminator</i> simbol yang digunakan pada awal pembuatan <i>document flowchart</i> sebagai mengawali (<i>Start</i>) dan mengakhiri (<i>End</i>) <i>flowchart</i> ,
2.		<i>Manual Process</i> (Proses Manual)	Merupakan notasi dari proses manual yang pada <i>document flowchart</i> . Dinyatakan sebagai proses manual karena dalam notasi <i>document flowchart</i> segala bentuk proses masih belum dilakukan oleh komputer.
3.		Dokumen	Merupakan notasi dari dokumen pada <i>document flowchart</i> . Notasi <i>document</i> ini umumnya digambarkan sebagai bentuk lain dari arsip, laporan atau dokumen lainnya yang berbentuk kertas



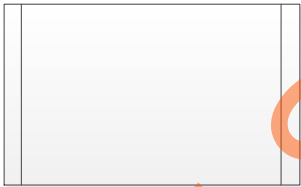

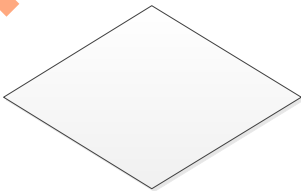
No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
4.		Decision (Keputusan)	Merupakan notasi dari suatu keputusan dalam pengerjaan <i>document flowchart</i> . Dalam penggambaran notasi <i>decision</i> ini selalu menghasilkan dengan keputusan ya atau tidak.




3.6 System Flowchart

Bagan alir program (*system flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem. Bagan ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem. Pembuatan *System Flowchart* memiliki aturan dan ketentuan yang harus diikuti. Seperti halnya dalam pembuatan *Document Flowchart* sebelumnya, *System Flowchart* memiliki notasi-notasi sebagai representasi dari proses kerja suatu sistem. Sebagian notasi dalam *System Flowchart* memiliki kesamaan dengan notasi yang ada pada *document flow* seperti, terminator (*start/end*), dan notasi laporan. Selain kedua notasi tersebut terdapat perbedaan secara bentuk dan fungsinya. (Jogiyanto, 2005:701)

Tabel Error! No text of specified style in document..2 Pengertian *System Flowchart*

No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
1.		Proses Komputerisasi	Simbol di samping merupakan representasi dari proses sistem. Menggambarkan sistem yang dikerjakan oleh komputer (otomatis).

No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
2.		<i>Database</i>	Gambar disamping adalah representasi dari <i>Database</i> yang mana fungsinya untuk menyimpan data dari proses sebelumnya.
3.		<i>Connector</i>	<i>Connector</i> difungsikan sebagai penunjak arah aliran dari satu proses ke proses yang lainnya yang saling berkaitan.
4.		<i>Sub-Process</i>	Simbol <i>Sub-Process</i> difungsikan untuk menunjukkan adanya proses yang lebih rinci dari suatu proses utama.
5.		<i>Document</i>	Simbol <i>Document</i> menunjukkan tentang dokumen yang dihasilkan
6.		<i>Decision</i> (Keputusan)	Simbol di samping difungsikan sebagai langkah pengambil keputusan . Keputusan yang ada terkait “ya” atau “tidak” keputusan diambil.


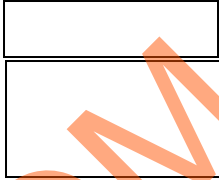

No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
7.		<i>Input/Output</i>	Simbol di samping difungsikan untuk menunjukkan masukan data (input) dan data yang dihasilkan (output).
8.		<i>Connector (On Page Reference)</i>	Untuk menunjukkan hubungan simbol yang saling terkait dalam <i>System Flowchart</i> . Selain itu juga sebagai pengganti garis <i>connector</i> untuk menghubungkan simbol yang saling berjauhan.
9.		<i>Connector (Off- Page Reference)</i>	Fungsinya hampir sama dengan connector (on page reference) perbedaannya adalah untuk menghubungkan simbol yang berada pada halaman yang berbeda.


3.7 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah “diagram yang menggunakan notasi simbol untuk menggambarkan arus data *system*”. DFD menggambarkan komponen-komponen yang ada pada suatu sistem serta aliran-aliran data. Fungsi utama dari DFD yaitu untuk memudahkan analisis sistem untuk menggambarkan suatu sistem sebagai satu fungsi yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Pada perancangannya, *Data Flow Diagram* berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi yang digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang memudahkan seorang profesional TI dalam

mengkomunikasikan rancangan sistem yang akan dibuat kepada pengguna atau pembuat program. (Jogiyanto, 2005:701)

Tabel **Error! No text of specified style in document.**3 Komponen *Data Flow Diagram*

No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
1.		Terminator	Untuk menggambarkan asal atau tujuan data di luar sistem. Sebagai penggambaran dari entitas eksternal (orang, sekelompok orang, organisasi, departemen organisasi, dsb) yang sama tetapi di luar kendali sistem yang akan dibuat.
2.		Proses	Untuk menggambarkan bagian dari sistem yang memproses inputan menjadi output. Setiap proses diberi nama dengan menggunakan kata kerja transitif, seperti ; menghitung gaji, menghitung penjualan, dsb.
3.		<i>Data Store</i>	Untuk menggambarkan media penyimpanan data, seperti file atau database. Media penyimpanan berkaitan dengan penyimpanan secara komputerisasi.

No	Simbol	Nama Simbol	Fungsi
4.		Alur Data	Untuk menggambarkan arah keluar masuknya dari suatu proses. Alur data digunakan untuk menjelaskan proses perpindahan data/informasi dari satu proses ke proses lain.

3.8 Visual Basic

Menurut (Kurniadi, 2003:6), beberapa kemampuan atau manfaat Visual basic diantaranya adalah seperti :

1. Untuk membuat program aplikasi berbasis windows.
2. Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti kontrol ActiveX, file Help, aplikasi Internet, dan sebagainya.
3. Menguji program (debugging) dan menghasilkan program akhiran berakhiran EXE yang bersifat executable, atau dapat langsung dijalankan.

Tampilan Microsoft Visual Basic:

1. Main menu

Main menu terdiri dari: dua komponen utama, yaitu menu bar dan title bar. Menu bar menampilkan menu berisi perintah-perintah pada Visual Basic.6.0, sedangkan title bar akan menampilkan judul proyek Visual Basic yang sedang di kerjakan.

2. Form

Form di Visual Basic ialah media tempat kita membuat aplikasi atau antar muka yang bersifat GUI (graphic User Inter face) kita dapat menampilkan berbagai macam objek form tersebut.

3. Toolbar

Toolbar berfungsi: menyediakan fasilitas yang umum digunakan oleh para programmer ketika sedang mendesain aplikasi, serta membuka atau menyimpan file, running, program dan lain-lain.

4. Tool box

Toolbox berisi komponen-komponen yang diperlukan di dalam membuat aplikasi seperti: text box, label, combo box dan command buttons.

5. Jendela project

Jendela project menampilkan form-form yang di buat dalam suatu object menambah file dan menghapus semua file dalam bentuk form bisa di lakukan di jendela project.

6. Jendela properties

Setiap komponen tentu di harapkan mempunyai klasifikasi atau sifat tersendiri, misalnya form yang kita inginkan, Visual Basic menyediakan jendela properties untuk mengatur properties dari tiap komponen

7. Code Editor

Untuk menulis listing program Visual Basic menggunakan Code editor, biasanya dengan mengklik view code atau menghasilkan ganda pada komponen tersebut.

3.9 *Crystal Report*

Crystal Report merupakan program khusus untuk membuat laporan yang terpisah dengan program *Visual Basic* 6.0, tetapi keduanya dapat dihubungkan (*linkage*). Mencatat dengan *Crystal Report* hasilnya lebih baik dan mudah, karena pada *Crystal Report* banyak tersedia objek-objek maupun komponen yang mudah digunakan. (Pramono, 2003:16)

3.10 Microsoft SQL Server 2008

Microsoft *SQL Server* merupakan salah satu *database relational* yang banyak digunakan oleh dunia usaha. (Darmayuda, 2007:19)

SQL Server adalah sebuah sistem berarsitektur terbuka yang memungkinkan para pengembang program memperluas dan menambahkan fungsi-fungsi ke dalam database tersebut. (Djuandi, 2002:5)