BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang berada didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005).

3.1.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi berbasis komputer dalam sebuah organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut (Fatta, 2007):

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yaitu komponen yang mencakup peranti-peranti secara fisik.

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yaitu program dan instruksi yang diberikan ke komputer.

c. *Database*

Database yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna sistem informasi.

d. Telekomunikasi

Telekomunikasi yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

e. Manusia

Manusia disini berperan sebagai personel sistem informasi, meliputi manajer, programmer, dan operator, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

3.2 Upah

Menurut Undang-undang Nomor 13 tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yang selanjutnya disebut UUKK pada bab 1 pasal 1 angka 30 menyatakan Upah adalah Hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan (Adisu, 2008).

Bentuk perlindungan untuk pekerja/buruh berupa :

a. Penetapan Upan Minimum
b. Upah kerja lembur
c. Upah tidak masuk kerja karena berhalangan
d. Upah tidak masuk kerja karena melakukan kegiatan di luar pekerjaannya
e. Upah menjalankan hak waktu istirahat kerja
f. Bentuk dan cara pembayaran upah
g. Denda dan pemotongan upah
h. Hal-hal yang dapat diperhitungkan dengan upah
i. Struktur dan skala pengupahan yang proporsional
j. Upah untuk pembayaran pesangon
k. Upah untuk penghitungan pajak penghasilan.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.3 *Outsourcing*

Menurut Sembiring (2010), *outsourcing* adalah karyawan yang dipekerjakan tidak berstatus sebagai karyawan tetap, tetapi karyawan kontrak, dan karyawan tersebut bukan merupakan karyawan dari perusahaan yang menyewa, dia merupakan karyawan dari perusahaan yang menyewakan.

Umumnya, perusahaan yang bergerak dalam bidang *outsourcing* menyeleksi calon karyawan yang akan direkrut dan kemudian dipekerjakan ditempat lain. Perekrutan yang dilakukan tentunya berdasarkan kemampuan dan keterampilan dari karyawan tersebut. serta sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Karenanya, tenaga kerja yang tersedia di perusahaan *outsourcing* umumnya tenaga kerja yang telah memiliki keterampilan sehingga pada saat dipekerjakan, tidak diperlukan lagi pengarahan-pengarahan secara mendalam yang membutuhkan waktu yang lama.

3.3.1 Awal Timbulnya *Outsourcing*

Sebenarnya prinsip-prinsip *outsourcing* telah dijalankan sejak dahulu. Pada waktu itu, bangsa Yunani dan Romawi menyewa prajurit asing untuk bertempur pada peperangan mereka serta menyewa ahli bangunan untuk membangun kota beserta istana. Dengan perkembangan sosial yang ada, prinsip *outsourcing* mulai diterapkan dalam dunia usaha (Suwondo, 2004).

3.3.2 Tahap-tahap *Outsourcing*

Tahap *outsourcing* saat ini adalah untuk mengembangkan strategi kerjasama. Semua contoh *outsourcing* dibentuk sedemikian rupa guna untuk meningkatkan efisiensi, dan tidak ada yang melibatkan nasabah. Hingga saat ini, tidak ada organisasi yang melakukan *outsource* untuk kemampuan intinya, yaitu fungsi yang

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

memberi keuntungan strategis atau membuat perusahaan menjadi unik. Sering kali kemampuan inti juga didefinisikan sebagai upaya untuk mendekati nasabah.

Sementara itu, fokus saat ini adalah berkurangnya kepemilikan dan penekanan pada pengembangan strategi kerjasama yang akan membawa hasil yang besar. Karena itu, banyak organisasi yang lebih memilih *outsourcing* karena hasilnya yang lebih efektif untuk fungsi-fungsi spesifik daripada memikirkan fungsi inti atau bukan (Suwondo, 2004).

3.3.3 Keuntungan Jangka Panjang *Outsourcing*

Lima keuntungan menurut Suwondo (2004) :

1. Meningkatkan fokus bisnis perusahaan.
2. Masuk pada kemampuan kelas dunia.
3. Mempercepat keuntungan dari teknologi baru (*re-engineering*).
4. Membagi risiko usaha.
5. Menggunakan sumber-sumber yang ada untuk aktivitas yang lebih strategis.

3.3.4 Keuntungan Jangka Pendek *Outsourcing*

Lima keuntungan menurut Suwondo (2004) :

1. Mengurangi dan mengendalikan biaya-biaya operasional.
2. Membuat tersedianya dana-dana modal.
3. Menghasilkan pemasukan dana tunai.
4. Sumber daya tidak perlu tersedia secara internal
5. Pemberdayaan fungsi yang sulit diatur atau diluar kendali.

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

3.4 *Framework* Laravel

Laravel adalah *framework* MVC pengembangan web yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman PHP. Laravel telah dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya, baik biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, serta memberikan sintaks ekspresif yang jelas dan set fungsi inti yang akan menghemat waktu pengerjaan.

Laravel adalah salah satu dari beberapa kerangka bahasa pemrograman PHP yang menawarkan *code* modular. Hal ini dicapai melalui kombinasi *driver* dan sistem *bundle*-nya. *Driver* memungkinkan kita untuk dengan mudah mengubah dan memperluas *caching, session, database,* dan fungsi otentikasi. Penggunaan *bundle* mampu mengemas hingga segala jenis kode untuk digunakan kembali atau untuk memberikan kepada seluruh pengguna Laravel. Laravel sangat menarik, karena apapun yang ditulis dalam Laravel dapat dikemas dalam sebuah kemasan (McCool, 2012).

3.5 *System Flowchart*

System Flowchart adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara menyeluruh dari sebuah sistem, dimana bagan ini menjelaskan mengenai urutan-urutan prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dalam pembuatan *system flowchart* sebaiknya ditentukan pula fungsi-fungsi yang melaksanakan atau bertanggung jawab terhadap sub-sub sistem (Jogiyanto, 2005).

Berikut adalah beberapa simbol yang digunakan dalam pembuatan *system flowchart* :

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

a. Simbol Proses

Gambar 3.1 Simbol Proses

b. Simbol Input Keyboard

Gambar 3.2 Simbol Input Keyboard

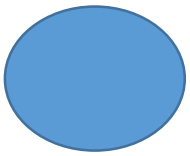
c. Simbol Dokumen

Gambar 3.3 Simbol Dokumen

d. Simbol Keputusan (*Decision*)

Gambar 3.4 Simbol Keputusan (*Decision*)

e. Simbol Transformasi Proses



Gambar 3.5 Simbol Transformasi Proses

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

f. Simbol *Storage*

Gambar 3.6 Simbol *Storage*

g. Simbol Sambungan Halaman Berbeda (*Off Page*)

Gambar 3.7 Simbol Sambungan Halaman Berbeda (*Off Page*)

3.6 *Context Diagram*

Menurut (Kusrini dan Koniyo, 2007) *Context Diagram* merupakan diagram dari sebuah sistem yang bertujuan untuk menggambarkan aliran data yang masuk dan keluar dari sistem dan yang masuk dan keluar dari entitas luar. Hal yang harus diperhatikan :

1. Memberikan gambaran tentang seluruh sistem
2. Terminal yang memberikan masukan ke sistem disebut *source*
3. Terminal yang menerima keluaran disebut *sink*
4. Hanya ada satu proses
5. Tidak boleh ada *data store*

3.7 *Data Flow Diagram* (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) menggambarkan aliran data atau informasi dimana didalamnya terdapat keterkaitan diantara data-data yang ada. DFD adalah

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA

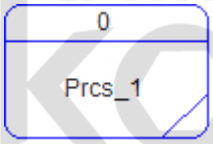
salah satu alat analisis dan teknik pemodelan terbaik untuk menggambarkan proses dan kebutuhan fungsional suatu sistem. (Marimin, tanjung, & prabowo, 2005)

DFD merupakan serangkaian diagram yang menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada dalam suatu sistem. Teknik pembuatan DFD dimulai dengan menggambarkan sistem secara global dan dilanjutkan dengan analisis masing-masing bagian. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan DFD :

a. Eksternal Entity

Gambar 3.8 Simbol Eksternal Entity

b. Proses



Gambar 3.9 Simbol Proses

c. Data Storage

Gambar 3.10 Simbol *Data Sorage*

d. Aliran Data

Gambar 3.11 Simbol Aliran Data

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA stikom SURABAYA