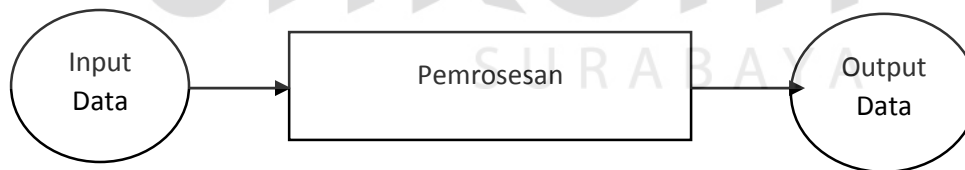


BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Menurut (Fatta, 2007) Sistem informasi adalah sebuah keterkaitan antara data dan informasi sebagai sebuah entitas penting. Data merupakan nilai, keadaan, atau sifat yang berdiri sendiri lepas dari konteks apapun. Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang mempunyai arti bagi *user* dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang. Sehingga dapat didefinisikan bahwa sebuah sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan sebuah informasi guna untuk pengambilan keputusan pada perencanaan, pemrakarsaan, pengorganisasian, pengendalian kegiatan operasi subsistem suatu perusahaan, dan menyajikan sinergi organisasi pada sebuah proses. Maka dari itu, konsep sistem informasi adalah berdasarkan konsep (*input, processing, output - IPO*) seperti pada gambar 3.1 di bawah ini.



Gambar 3.1 Konsep Sistem Informasi

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 untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data, dan keluaran data.

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.

e. **Manusia**

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

3.2 Arsip

Arsip berasal dari bahasa Yunani, yaitu *arche* yang kemudian berubah menjadi *archea*, lalu berubah lagi menjadi *archeon*. *Arche* berarti permulaan, jabatan, atau fungsi kekuasaan peradilan dan *archea* artinya dokumen atau catatan mengenai permasalahan. Dalam bahasa Indonesia, arsip berarti tempat menyimpan naskah atau dokumen penting. (Haryadi, 2009)

Menurut Undang-undang No. 7 tahun 1971, arsip adalah:

- a. Naskah-naskah yang dibuat dan diterima oleh Lembaga-lembaga dan Badan-badan Pemerintahan dalam bentuk corak apapun, baik dalam keadaan tunggal maupun berkelompok dalam rangka pelaksanaan kegiatan pemerintahan.
- b. Naskah-naskah yang dibuat dan diterima oleh Badan-badan swasta atau perorangan dalam bentuk corak apapun, baik dalam keadaan tunggal maupun berkelompok, dalam rangka pelaksanaan kehidupan kebangsaan.

Pada Undang-undang tersebut arsip dibedakan menurut fungsinya menjadi dua golongan, yaitu Arsip Dinamis dan Arsip Statis.

1. Arsip Dinamis: Arsip dinamis adalah semua arsip yang masih berada di berbagai kantor, baik kantor pemerintah, swasta, atau organisasi kemasyarakatan, karena masih dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan kegiatan administrasi lainnya. Arsip dinamis dalam bahasa Inggris disebut *record*.
2. Arsip Statis: Arsip statis adalah arsip-arsip yang disimpan di Arsip Nasional (ARNAS) yang berasal dari arsip dinamis dari beberapa kantor. Arsip statis ini dalam bahasa Inggris disebut *archive*.



Gambar 3.2 Pembagian Arsip

Apapun sebutan dan istilahnya, yang dimaksud dengan arsip disini adalah setiap catatan (*record/warkat*) yang tertulis, tercetak, atau ketikan dalam bentuk huruf, angka

atau gambar yang mempunyai arti dan tujuan tertentu sebagai bahan komunikasi dan informasi, yang terekam pada kertas (kartu, formulir), kertas film (*slide*, *film-strip*, *mikro-film*), media komputer, (pita *tape*, piringan, rekaman, disket), kertas *photocopy*, dan lain-lain.

Sesuai dengan perkembangan kemajuan peralatan data dan informasi yang sudah sampai pada era komputerisasi, maka arsip masa kini dapat terekam pada kertas, kertas film, dan media komputer. (Amsyah, 2005)

3.2.1 Penggolongan Dokumen

Berdasarkan penggunaannya, dokumen dapat digolongkan sebagai berikut (Sukoco, 2007):

1. Dokumen Aktif yaitu dokumen yang digunakan secara kontinyu minimal 12 kali dalam setahun.
2. Dokumen Inaktif yaitu dokumen jangka panjang dan dokumen semi aktif. Dokumen disebut semi aktif bila hanya digunakan minimal 5 kali dalam setahun. Dokumen jangka panjang memiliki nilai bersinambungan bagi pelaksanaan operasi perusahaan dan disimpan untuk jangka waktu tertentu sesuai dengan jadwal retensi dokumen. Contoh dokumen inaktif adalah berkas karyawan yang sudah pensiun, pembelian bahan baku yang sudah dibayar pada tahun anggaran yang lalu, dan dokumen lain yang telah berlalu.

Dari penjelasan di atas, dokumen maupun arsip tidak hanya terbatas pada satu klasifikasi saja, namun dapat berubah status sesuai dengan perjalanan waktu dan nilai dokumen itu sendiri bagi organisasi pemakainya. Perubahan status tersebut akan bergerak mundur, tidak dalam arah sebaliknya. Misalnya, dokumen aktif akan berubah

menjadi inaktif jika semakin jarang dipakai dalam operasional perusahaan. Sebaliknya, dokumen jangka panjang tidak akan mungkin berubah menjadi dokumen aktif lagi, kecuali terdapat pemeriksaan atau hal lain.

3.3 Perjanjian Kontrak Kerja

Perjanjian kerja menurut Undang-Undang Hukum Pidana, Acara Pidana, dan Perdata (KUHP, KUHPA, KUHPd) Pasal 1601a adalah suatu persetujuan bahwa pihak kesatu, yaitu buruh, mengikatkan diri untuk menyerahkan tenaganya kepada pihak lain, yaitu majikan, dengan upah selama waktu yang tertentu.

Sedangkan menurut (Jehani, 2008) perjanjian kerja adalah perjanjian antara pekerja dengan pemberi kerja atau pengusaha yang memuat syarat-syarat kerja, hak dan kewajiban para pihak mulai dari saat hubungan kerja itu terjadi hingga berakhirnya hubungan kerja. Dalam perjanjian kerja juga harus jelas apakah hubungan kerja tersebut termasuk hubungan kerja untuk waktu tertentu (PKWT) atau untuk waktu tidak tertentu (PKWTT).

Perlu diketahui terlebih dahulu perjanjian pada umumnya harus dibuat berdasarkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kesepakatan kedua belah pihak.
- b. Kecakapan para pihak untuk melakukan perbuatan hukum..
- c. Adanya pekerjaan yang dijanjikan.
- d. Pekerjaan yang diperjanjikan tersebut tidak bertentangan dengan ketertiban umum, kesusilaan, dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Sebagaimana telah dibahas di atas bahwa dalam konteks perjanjian kerja, ada dua jenis perjanjian kerja yakni:

- a. Perjanjian kerja untuk waktu tertentu (PKWT). PKWT biasa digunakan untuk mempekerjakan pekerja kontrak.
- b. Perjanjian kerja untuk waktu tidak tertentu (PKWTT). PKWTT biasa digunakan untuk mempekerjakan pekerja tetap.

Dari dua jenis perjanjian kerja ini, undang-undang tenaga kerja melarang mempekerjakan pekerja kontrak dengan perjanjian lisan. Untuk mempekerjakan pekerja kontrak, perjanjian kerjanya harus dibuat secara tertulis.

Untuk mempekerjakan pekerja kontrak terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi. Sebagian syarat sudah dijelaskan di atas. Syarat-syarat berikutnya diatur dalam Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, yaitu:

1. PKWT harus dibuat tertulis dan harus menggunakan bahasa Indonesia.
2. PKWT tidak mensyaratkan adanya masa percobaan. (Hal ini berbeda dengan PKWTT yang mengenal masa percobaan selama tiga bulan)
3. Apabila dalam PKWT ditetapkan masa percobaan maka akan batal demi hukum.
4. PKWT tidak dapat diadakan untuk pekerjaan yang bersifat terus-menerus atau tidak terputus-putus.

3.4 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 yang bersangkutan, 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 jangka waktu lama.

3.4.1 Awal Timbulnya *Outsourcing*

Sebenarnya prinsip-prinsip *outsourcing* telah dijalankan sejak dulu. 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)

3.4.2 Tahap-tahap *Outsourcing*

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

3.4.3 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.

3.4.4 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.

3.4.5 Alasan Transformasional (Perubahan)

Lima alasan transformasional menurut Suwondo (2004):

Dengan transformasi, kita menggunakan *outsourcing* untuk mengubah bisnis secara fundamental.

1. Membawa solusi baru kepada nasabah lebih cepat.
2. Reaksi untuk mempersingkat daur hidup produk.
3. Mendefinisikan ulang hubungan dengan penyedia jasa dan rekan bisnis.
4. Mengungguli pesaing.
5. Masuk ke pasar-pasar yang baru dengan risiko kecil.

3.5 Framework Laravel

Laravel adalah *framework* MVC pengembangan web yang ditulis menggunakan 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 dirancang dengan menggunakan filosofi konvensi diatas konfigurasi. Ini berarti bahwa Laravel membuat asumsi cerdas tentang apa yang ingin kita capai dengan penggunaan *code* yang jauh lebih sedikit. Tidak semua aplikasi dan *database* yang dikerjakan dirancang menggunakan konvensi ini. Untungnya, Laravel cukup fleksibel untuk bekerja dengan sistem apapun yang kita gunakan, tidak masalah dengan seberapa uniknya sistem kita. Laravel telah dirancang untuk menargetkan jalur antara minimalis dan fungsionalitas. Hal ini memudahkan dalam memahami basis kode yang lebih kecil, dan Laravel menerapkan solusi dengan cara yang bersih, sederhana, dan elegan. *Developer* PHP akan terbiasa dan akan menemukan banyak aspek pada Laravel karena Laravel merupakan evolusi dari kerangka kerja pengembangan PHP yang sebelumnya.

Laravel adalah salah satu dari beberapa kerangka 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)

3.6 System Flowchart

System Flowchart adalah bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara menyeluruh dari sebuah sistem yang 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).

Sedangkan menurut (Utami dan Sukrisno, 2005) *System Flowchart* menggambarkan tahapan proses dari suatu sistem. Dalam pemrograman kita juga mengenal *flowchart program*. Pada dasarnya *system flowchart* dan *flowchart program* itu berbeda. Inti dari *flowchart program* adalah menggambarkan urutan-urutan instruksi dari suatu program.

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

- a. Simbol Proses



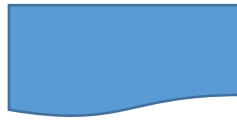
Gambar 3.3 Simbol Proses

- b. Simbol Input Keyboard



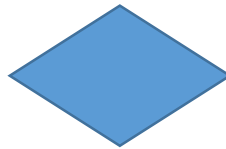
Gambar 3.4 Simbol Input Keyboard

c. Simbol Dokumen



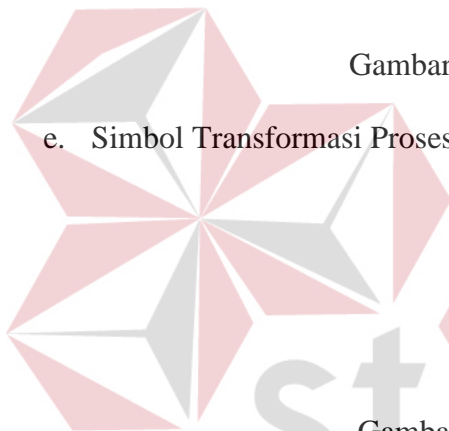
Gambar 3.5 Simbol Dokumen

d. Simbol Keputusan (*Decision*)



Gambar 3.6 Simbol Keputusan (*Decision*)

e. Simbol Transformasi Proses



Gambar 3.7 Simbol Transformasi Proses

f. Simbol *Storage*



Gambar 3.8 Simbol *Storage*

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



Gambar 3.9 Simbol Sambungan Halaman Berbeda (*Off Page*)

3.7 *Context Diagram*

Menurut (Kusrini dan Koniyo, 2007) *Context Diagram* adalah diagram tingkat atas, merupakan diagram dari sebuah sistem yang 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*

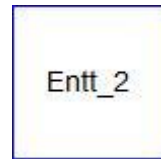
3.8 *Data Flow Diagram (DFD)*

Data Flow Diagram (DFD) menggambarkan aliran data atau informasi dimana didalamnya terlihat keterkaitan diantara data-data yang ada. Terdapat banyak simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan DFD. DFD adalah salah satu alat analisis dan teknik pemodelan terbaik untuk menggambarkan proses dan kebutuhan fungsional suatu sistem. (Marimin dkk, 2006)

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 3.10 Simbol Eksternal Entity

b. Proses



Gambar 3.11 Simbol Proses

c. Data Storage



Gambar 3.12 Simbol Data Storage

d. Aliran Data



Gambar 3.13 Simbol Aliran Data