

BAB III

LANDASAN TEORI

Adapun landasan teori atau kajian pustaka yang membangun system ini antara lain:

3.1 Aplikasi

Menurut Sutabri (2012:147), Aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Menurut Asropudin (2013:6), Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms.World, Ms.Excel.

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan Aplikasi adalah software atau alat terapan yang dibuat untuk mengerjakan tugas-tugas khusus.

3.2 Tunjangan Kinerja

Menurut draft RPP mengenai Tunjangan PNS yang dimaksud tunjangan kinerja adalah hak PNS yang diberikan oleh Pemerintah Pusat atau Pemerintah Daerah dalam bentuk uang sesuai dengan capaian kinerja.

3.3 Sistem Absensi Karyawan di KKP Kelas I Surabaya

Berdasarkan hasil survey sistem absensi karyawan di KKP Kelas 1 Surabaya sampai sekarang menggunakan sistem *finger print*. Tiap karyawan yang masuk harus melakukan finger print di jam 07:30 pagi. Sedangkan untuk jam keluar setelah 16:00 sore dan apabila ada karyawan yang datang lebih dari jam 07:30 akan dihitung

terlambat sesuai dengan kelebihan waktunya dalam hitungan menit dan dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu:

- a. 01-30 menit, dimana karyawan dapat mengurangnya dengan pulang lebih dari jam *off duty* perusahaan sesuai dengan jam terlambatnya, maka akan dihitung tidak telat.
- b. 31-60 menit
- c. 61-90 menit
- d. Lebih dari 90menit, apabila telat lebih dari 90 menit maka karyawan akan dianggap tidak masuk.

Sedangkan untuk perhitungan pulang mendahului juga memiliki 4 kategori yaitu:

- a. 01-30 menit
- b. 31-60 menit
- c. 61-90 menit
- d. Lebih dari 90 menit, apabila pulang mendahului lebih dari 90 menit maka karyawan akan dianggap tidak masuk.

Dibutuhkan suatu sistem yang dapat menunjang kebutuhan perusahaan dalam mengatur absensi untuk perhitungan tunjangan kinerja , uang makan dan lembur karyawan yang cepat dan akurat.

3.4 Kerja Lembur

Kerja lembur adalah pekerjaan yang dilakukan oleh karyawan atas dasar perintah atasan yang melebihi jam kerja biasa pada hari-hari kerja, atau pekerjaan yang dilakukan pada hari istirahat mingguan karyawan atau hari libur resmi.

Berikut ini adalah gaji lembur karyawan berdasarkan golongan yang di dapat dari hasil survey:

Tabel 3.1 Table Gaji Lembur Karyawan

Golongan	Upah Lembur	Potongan
Golongan 2	Rp.30000/jam	
Golongan 3	Rp.32000/jam	5%
Golongan 4	Rp.36000/jam	15%

Untuk hari libur termasuk tanggal merah nasional nilai uang lembur dikalikan 2.

3.5 Rule

Rule adalah aturan yang akan dijalankan pada sistem antara lain sebagai berikut:

3.5.1 Rule Dinas Luar

Rule dinas luar adalah aturan untuk seorang karyawan yang melakukan dinas luar akan dihitung masuk kerja.

If karyawan_A dinas luar = true

Then set clock_in = 07:30 and clock out = 16:00

Rule ini di dasarkan pada perhitungan sebenarnya.

3.5.2 Rule Mengurangi Keterlambatan 01-30 Menit

Rule mengurangi keterlambatan 01-30 menit adalah aturan yang di jalankan apabila karyawan telat 01-30menit dan dia pulang lebih dari jam Off dutty untuk mengurangi keterlambatanya.

If karyawan_A late ≤ 30 and ≥ 1 and clock_out $\geq 16:00$

Then set late – clock out

Rule ini di dasarkan pada perhitungan sebenarnya.

3.5.3 Rule Perhitungan Lembur Time

Rule perhitungan lembur time adalah rule yang di jalankan untuk menghitung waktu lembur karyawan. Jika karyawan sedang lembur maka akan di hitung jam lembur mulai dari waktu off_duty(adalah ketentuan waktu karyawan melakukan cekout jam pulang/aturan umum jam pulang) di kurangi clock_out adalah saat karyawan melakukan cekout.

If karyawan_A lembur = 'true'

Then set lembur_time = off_duty – clock_out

Rule ini di dasarkan pada perhitungan sebenarnya.

3.6 Basis Data

Basis data adalah dua atau lebih simpanan data dengan elemen-elemen data penghubung, yang dapat diakses lebih dari satu cara. Basis data dinyatakan dengan teknik-teknik formal dan manajemen basis data (Abdillah, 2012: 1).

Basis Data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logikal serta deskripsi dari data tersebut, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi. Basis Data adalah sebuah penyimpanan data yang besar yang bisa digunakan oleh banyak pengguna dan departemen. Semua data terintegrasi dengan jumlah duplikasi yang minimum. Basis Data tidak lagi dipegang oleh satu departemen, tetapi dibagikan ke seluruh departemen pada perusahaan. Basis Data itu sendiri tidak hanya memegang data operasional organisasi tetapi juga penggambaran dari data tersebut (Connolly & Begg, 2010:64).

Dapat disimpulkan basis data adalah penyimpanan data yang terstruktur, terintegrasi dan saling berkaitan dengan elemen-elemen penghubungnya dan dapat diakses dengan berbagai cara, oleh karena itu basis data juga bisa didefinisikan sebagai kumpulan yang menggambarkan sendiri dari catatan yang terintegrasi dan penggambaran dari data dikenal sebagai sistem katalog (atau kamus data atau metadata). Definisi data disini dibedakan dari program aplikasi, yang umumnya sama dengan pendekatan pengembangan modern perangkat lunak, dimana definisi internal dan eksternal dari sebuah objek dipisahkan. Salah satu keuntungan dari pendekatan tersebut adalah abstraksi data dimana kita dapat mengubah definisi internal dari sebuah objek tanpa mempengaruhi pengguna dari objek jika definisi eksternal objek tersebut tidak berubah.

3.7 System Development Life Cycle

System development life cycle (SDLC) adalah proses untuk memahami bagaimana sebuah sistem informasi dapat mendukung kebutuhan bisnis dengan merancang suatu sistem, membangun sistem tersebut dan menyampaikan kepada pengguna (Tegarden, Dennis, Wixon, 2013). SDLC memiliki empat fase dasar yaitu planning, analysis, design dan implementation. Setiap fase itu sendiri terdiri dari serangkaian langkah yang menggunakan cara tertentu dalam menghasilkan goal yang dicapai. Pada poin berikut akan dijelaskan secara singkat dari keempat fase tersebut.

a. Planning

Fase planning adalah proses dasar dalam memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana tim proyek akan membangun project tersebut.

b. Analysis Fase

Analysis adalah jawaban dari pertanyaan siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dilakukan oleh sistem, dan dimana serta kapan sistem tersebut akan digunakan. Pada fase ini pula tim proyek menginvestigasi sistem yang sudah ada sebelumnya, mengidentifikasi peluang untuk perbaikan dan mengembangkan konsep yang baru untuk sistem yang akan dibuat.

c. Design Fase

Design yaitu menentukan bagaimana sistem akan beroperasi, dalam hal ini antara lain perangkat keras, perangkat lunak, infrastruktur jaringan (user interface), forms dan laporan (database dan file yang dibutuhkan aplikasi).

d. Implementation

Fase implementation, yaitu pada saat sistem telah selesai dibuat. Implementasi pada fase ini biasanya paling banyak mengambil perhatian karena dalam keseluruhan sistem, tahap implementasi adalah tahap yang paling banyak memakan waktu serta biaya karena mencoba keseluruhan sistem.

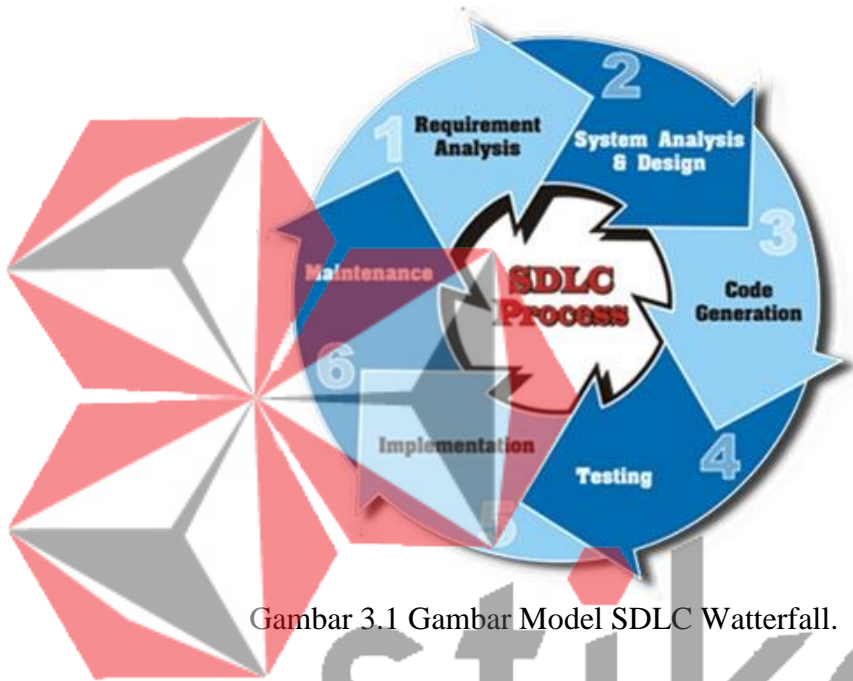
e. Integration & Testing

Menurut Connolly dan Begg (2010, p334), Testing merupakan proses implementasi aplikasi basis data pada periode tertentu, guna menemukan kesalahan yang ada pada sistem.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan Testing merupakan pengujian atau pengimplementasian terhadap suatu basis data untuk mencari apakah masih memiliki error agar dapat diambil tidak lanjut.

f. Operation & Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaiki implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru



Gambar 3.1 Gambar Model SDLC Watterfall.

stikom
Surabaya