

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Perusahaan**

Perusahaan adalah tempat terjadinya kegiatan produksi bahan dan tenaga kerja yang dikelola serta diproses untuk menghasilkan barang atau jasa kepada pelanggan. Menurut UU No. 13 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 6 dijelaskan bahwa perusahaan adalah:

- a. Setiap bentuk usaha yang berbadan hukum atau tidak, milik orang perseorangan, milik persekutuan, atau milik badan hukum, baik milik swasta maupun milik negara yang mempekerjakan pekerja/buruh dengan membayar upah atau imbalan dalam bentuk lain;
- b. Usaha-usaha sosial dan usaha-usaha lain yang mempunyai pengurus dan mempekerjakan orang lain dengan membayar upah atau imbalan dalam bentuk lain.

#### **2.2 Tenaga Kerja**

Tenaga kerja merupakan penduduk yang berada dalam usia kerja. Menurut UU No. 13 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 2 disebutkan bahwa tenaga kerja adalah setiap orang yang mampu melakukan pekerjaan guna menghasilkan barang dan jasa baik untuk memenuhi kebutuhan sendiri maupun untuk masyarakat. Batas usia kerja yang berlaku di Indonesia adalah berusia antara 15 tahun sampai dengan 64 tahun. Menurut pengertian ini, setiap orang yang mampu bekerja disebut sebagai tenaga kerja. Ada banyak pendapat mengenai usia dari para tenaga kerja ini, ada yang menyebutkan di atas 17 tahun ada pula yang

menyebutkan di atas 20 tahun, bahkan ada yang menyebutkan di atas 7 tahun karena anak-anak jalanan sudah termasuk tenaga kerja.

Sedangkan menurut Santoso (2012), pengertian tenaga kerja adalah orang yang mampu untuk bekerja, tetapi ia belum tentu sudah bekerja. Pengertian pekerja berbeda dengan pengertian tenaga kerja. Pengertian pekerja dalam Pasal 1 angka 2 UUK yaitu setiap orang yang bekerja dengan menerima upah atau imbalan dalam bentuk lain.

Dari berbagai pengertian diatas mengenai tenaga kerja dapat disimpulkan bahwa tenaga kerja merupakan orang yang mampu melakukan pekerjaan untuk dapat memenuhi kebutuhan.

### **2.3 Ketenagakerjaan**

Berdasarkan UU No.13 Tahun 2003 Bab I, definisi ketenagakerjaan adalah segala hal yang berhubungan dengan tenaga kerja pada waktu sebelum, selama, dan sesudah masa kerja.

Tujuan dari adanya pembangunan ketenagakerjaan adalah:

- a. Memberdayakan dan mendayagunakan tenaga kerja secara optimal dan manusiawi.
- b. Mewujudkan pemerataan kesempatan kerja dan penyediaan tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan nasional dan daerah.
- c. Memberikan perlindungan kepada tenaga kerja dalam mewujudkan kesejahteraan dan;
- d. Meningkatkan kesejahteraan tenaga kerja dan keluarganya.

## **2.4 Pengawas Ketenagakerjaan**

Ada banyak referensi mengenai pengertian pengawas ketenagakerjaan baik yang disampaikan para ahli maupun yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan. Dalam peraturan perundang-undangan yang menuliskan pengertian tentang pengawas ketenagakerjaan dapat dilihat dalam Undang-Undang No. 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan yang menuliskan bahwa yang dimaksud dengan pengawasan ketenagakerjaan adalah kegiatan mengawasi dan menegakkan pelaksanaan peraturan perundang-undangan dibidang ketenagakerjaan. Pengertian ini merupakan pengertian yang juga digunakan di semua peraturan yang mengatur tentang pengawasan ketenagakerjaan sehingga pengertian ini merupakan pengertian yang baku dalam mendefinisikan pengawasan ketenagakerjaan.

## **2.5 Laporan Ketenagakerjaan**

Berdasarkan Pasal 1 Peraturan Menteri Tenaga Kerja dan Transmigrasi Nomor PER-14/MEN/IV/2006 tentang Tata Cara Pelaporan Ketenagakerjaan di Perusahaan, laporan ketenagakerjaan adalah laporan yang memuat data tentang keadaan ketenagakerjaan di perusahaan. Data keadaan ketenagakerjaan di perusahaan digunakan sebagai bahan penentuan kebijakan ketenagakerjaan. Sedangkan berdasarkan Pasal 2 Permenaker No.14/2006, pengusaha wajib membuat laporan ketenagakerjaan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya baik pada kantor pusat, cabang maupun pada bagian perusahaan yang berdiri sendiri. Pada Pasal 7 Permenaker No.14/2006, pengawasan terhadap data Wajib Laporan Ketenagakerjaan di perusahaan dilakukan oleh Pegawai Pengawasan Ketenagakerjaan.

## 2.6 Wajib Laport

Wajib laport perusahaan merupakan salah satu peraturan pemerintah yang terdapat dalam UU No.7 Tahun 1981 pasal 6 ayat (1), yaitu mewajibkan setiap pengusaha atau pengurus untuk melaporkan secara tertulis kepada Menteri atau pejabat yang ditunjuk selambat-lambatnya dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari setelah mendirikan, menjalankan kembali atau memindahkan perusahaan. Dan kemudian pengusaha atau pengurus harus melakukan wajib laport setiap tahun. Hasil pengolahan data wajib laport menjadi bahan informasi resmi bagi pemerintah (Disnaker) untuk menetapkan kebijaksanaan di bidang ketenagakerjaan. Karena memiliki informasi yang sangat penting bagi pemerintahan, maka informasi wajib laport perlu dikelola dengan baik dan benar, sebagaimana pada UU No.7 Tahun 1981 ayat Pasal 10 (1) mengenai ketentuan pidana, bagi pengusaha atau pengurus yang tidak melakukan wajib laport diancam dengan pidana kurungan selama-lamanya 3 (tiga) bulan atau denda setinggi-tingginya Rp1.000.000,- (satu juta rupiah).

## 2.7 Data

Menurut Mulyanto (2009), data didefinisikan sebagai representasi dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. Dengan kata lain, data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan yang nyata. Data merupakan material atau bahan baku yang belum mempunyai makna atau belum berpengaruh langsung kepada pengguna sehingga perlu diolah untuk dihasilkan sesuatu yang lebih bermakna.

Menurut Kadir (2009), data adalah suatu bahan mentah yang kelak dapat diolah lebih lanjut untuk menjadi suatu yang lebih bermakna.

Dari berbagai pengertian diatas mengenai data dapat disimpulkan bahwa data merupakan bahan yang akan diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan bermanfaat.

## **2.8 Sistem Informasi**

Menurut O'Brien dan Marakas (2014), sebuah sistem informasi (SI) bisa terdiri atas kombinasi terorganisasi apa pun dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber data, dan kebijakan serta prosedur yang terorganisasi yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan memisahkan informasi dalam sebuah organisasi. Manusia bergantung pada sistem informasi modern untuk berkomunikasi dengan yang lainnya menggunakan berbagai perangkat fisik (perangkat keras), instruksi dan prosedur pemrosesan informasi (perangkat lunak), saluran komunikasi (jaringan), dan data yang tersimpan (sumber data).

Sedangkan menurut Laudon dan Laudon (2005), sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai satuan komponen yang saling berhubungan, yang mengumpulkan (atau mendapatkan kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi.

Dari berbagai pengertian diatas mengenai sistem informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan

komunikasi, sumber data, kebijakan dan prosedur) yang saling berhubungan, yang diproses dan dimaksudkan untuk dapat membantu dalam pengambilan keputusan.

## 2.9 Komponen dan Tipe Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012), sistem Informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

### a. Blok Masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud dengan input di sini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

### b. Blok Model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematika yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

### c. Blok Keluaran (*Output Block*)

Prosedur dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

### d. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi merupakan *tool box* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan

mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), dan perangkat keras (*hardware*).

e. Blok Basis Data (*Database Block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*database management system*).

f. Blok Kendali (*Control Block*)

Banyak hal dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak-efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dicegah dan bila terlanjur maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.

## 2.10 System Flow

Menurut Jogiyanto (2003), *System flow* digunakan untuk menggambarkan proses dari sistem yang lama atau sistem baru yang diusulkan.

*System flow* juga menunjukkan arus dari dokumen-dokumen yang ada di organisasi, sehingga disebut juga dengan *document flow*.

### **2.11 Data Flow Diagram (DFD)**

Menurut Sutabri (2012), pengertian secara umum dari *data flow diagram* (DFD) adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem automat/komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambarannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Keuntungan penggunaan dari DFD adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level yang lebih rendah (dekomposisi).

Langkah-langkah di dalam membuat DFD dibagi menjadi 3 (tiga) tahap atau tingkatan konstruksi DFD, yaitu sebagai berikut:

#### **1. Diagram Konteks**

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan sumber serta tujuan data yang akan diproses atau dengan kata lain diagram tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem secara umum/global dari keseluruhan sistem yang ada.

#### **2. Diagram Nol**

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan tahapan proses yang ada di dalam diagram konteks, yang penjabarannya lebih terperinci.

#### **3. Diagram Detail**

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data secara lebih mendetail lagi dari tahapan proses yang ada di dalam diagram nol.



## 2.12 Database

Menurut Fathansyah (2012), basis data (*database*) terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya.

Sebagai satu kesatuan istilah, basis data (*database*) sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti:

Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.

Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

Kumpulan *file*/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

## 2.13 PHP

Menurut Sibero (2012), PHP (*Personal Home Page*) adalah pemrograman (*interpreter*) adalah proses penerjemahan baris sumber menjadi kode mesin yang dimengerti komputer secara langsung pada saat baris kode dijalankan.

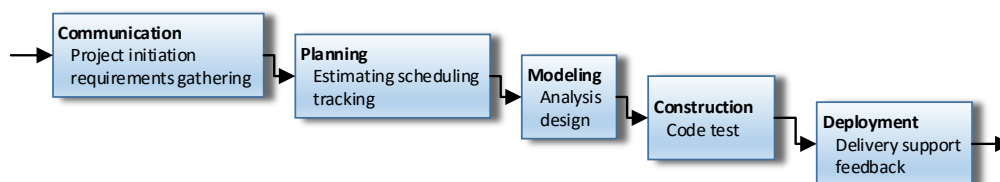
Sedangkan menurut Kustiyahningsih (2011), PHP (atau resminya PHP: *Hypertext Preprosesor*) adalah skrip bersifat *server-side* yang di tambahkan ke

dalam HTML. Skrip ini akan membuat suatu aplikasi dapat diintegrasikan ke dalam HTML sehingga suatu halaman web tidak lagi bersifat statis, namun menjadi bersifat dinamis. Sifat *server side* berarti pengerjaan *script* dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser*.

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML.

#### 2.14 System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Pressman (2015), Model Air Terjun (*waterfall*) kadang dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.



Gambar 1.1 System Development Life Cycle (SDLC) Model Waterfall

Berikut ini adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam Model *Waterfall* menurut Pressman (2015):

a. *Communication*

Langkah pertama diawali dengan komunikasi kepada konsumen. Langkah awal ini merupakan langkah penting karena menyangkut pengumpulan informasi tentang apa kebutuhan konsumen.

b. *Planning*

Alur kerja yang rumit dapat disederhanakan jika terdapat suatu peta. Suatu proyek perangkat lunak pada dasarnya adalah suatu alur yang rumit, dan kegiatan perencanaan perangkat lunak tersebut menciptakan suatu peta yang membantu membimbing tim perangkat lunak ketika mereka melakukan suatu perjalanan. Peta perangkat lunak tersebut disebut sebagai rencana proyek perangkat lunak.

c. *Modelling*

Pada tahapan ini dibuat sketsa yang bertujuan untuk menggambarkan garis besarnya tampilan-tampilan pada perangkat lunak secara terstruktur. Seorang rekayasawan perangkat lunak melakukan proses *modelling* ini dengan cara membuat model-model atau sketsa untuk memahami kebutuhan perangkat lunak tersebut.

d. *Construction*

Merupakan proses penggabungan pembentukan code (*code generation*) bisa secara manual ataupun secara otomatis dan pengujian yang sangat dibutuhkan untuk menemukan kekeliruan-kekeliruan atau kesalahan-kesalahan pada kode komputer yang dihasilkan sebelumnya.

e. *Deployment*

Perangkat lunak diserahkan kepada konsumen yang kemudian akan mengevaluasi produk yang diserahkan dan akan memberikan umpan balik pada evaluasi tersebut.

