BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Dari Personalia

Data personalia merupakan bagian dari manajemen personalia. Terdapat beberapa pengertian tentang manajemen personalia, diantaranya menurut :

1. **Drs. Manullang (1981) adalah**: *" Kegiatan yang menitik beratkan pada soal-soal kepegawaian dalam suatu organisasi."*

2. **Society For Personnal Management, Paul Pigors dan Charles A. Myers (1961) adalah**: *" Seni dari perolehan, pengembangan dan memelihara kerja yang cakap, berlaku seperti itu dengan cara di sempurnakan dengan efisiensi yang maksimal dan fungsi-fungsi ekonomi dan tujuan dari organisasi."*

3. **Edwin B. Flippo (1976) adalah**: *" Suatu perencanaan, pengorganisasian, tindakan untuk mengusahakan agar anggota aktif dan memperoleh pengawasan dari setiap usaha, perkembangan, konpensasi, integrasi, serta pemeliharaan dari sumber daya manusia dan yang berhubungan dengan organisasi maka dari itu tujuan sosial dapat di sempurnakan."*

4. **Balai Pembinaan Administrasi (BPA) Universitas Gajah Mada (UGM), Drs. The Liang Gie adalah**: *" Segenap aktivitas yang bersangkutan dengan masalah penggunaan tenaga kerja manusia dalam suatu usaha kerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.*

Manajemen personalia timbul sejak permulaan abad ke-20, walaupun telah di rintis oleh Taylor sebagai salah seorang Bapak dari manajemen, maka manajemen

personalia merupakan cabang dari manajemen yang telah di praktekkan sejak adanya hubungan superior-superdinates.

Masalah-masalah yang di hadapi oleh orang-orang pada masa itu ditandai dengan tiga karekteristik khusus, yakni: jumlah produksi dan penjualan adalah kecil, majikan dan bawahan sering bertemu dan berkomunikasi secara muka ke muka serta para pembantu merupakan benih yang menjadi produsen.

Pada akhirnya malapetaka ekonomi pada tahun 1930 dimana terjadi depresi besar yang di derita oleh hampir seluruh dunia dan terjadi pengangguran besar-besaran sehingga timbul perhatian terhadap manajemen personalia.

Dalam masalah ini, data personalia di buat untuk mempermudah pendataan dalam masalah ke pegawaian yang terjadi pada perusahaan tersebut.

2.2. Sistem Komputer Dengan Bahasa Pemrograman

2.2.1. Sejarah Dan Perkembangan Komputer

Sebelum tahun 1970-an komputer hanya di nikmati oleh kalangan tertentu saja, yaitu perusahaan-perusahaan besar, Universitas, Lembaga penelitian, serta kalangan yang mampu menyediakan dana cukup besar.Perkembangan teknologi telah berhasil menjadikan komputer sebagai barang yang saat ini dapat di nikmati oleh hampir semua orang. Komputer IBM-PC (International Bussiness Machine Coorporation).

Generasi selanjutnya dari komputer pribadi IBM-PC adalah komputer IBM-PC/XT (eXTendet) serta IBM-PCjr (junior), dan terakhir IBM-PC/AT (Advanced Technology).

Sebelum mempelajari DOS, kita harus mengenal sedikit tentang "Hardware" (perangkat keras) dan "Software" (perangkat lunak) dari komputer yang di gunakan. Untuk keperluan tersebut dapat mendekati pengertian tentang hardware suatu komputer secara garis besar melalui diagram di bawah ini. Diagram tersebut akan menerangkan bagian-bagian dari suatu komputer secara umum.

2.2.2. Sistem Komputer

Komputer di susun dari komponen Digital yang jutaan jumlahnya, tetapi ada yang sudah di satukan di dalam satu chip IC, dan bekerja berdasarkan urutan instruksi yang telah diberikan sebelumnya.

TABEL 1

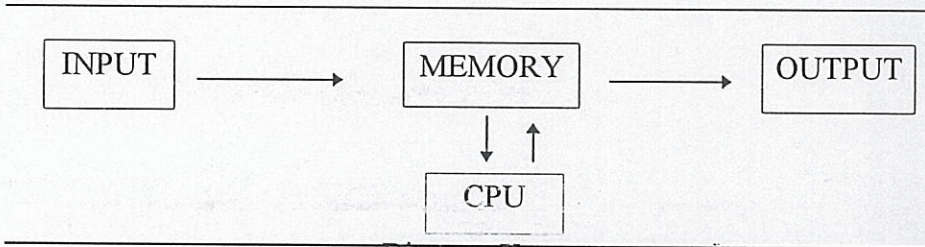


Diagram Komputer

1. Hardware

Hardware adalah perangkat keras, seluruh peralatan fisik dari sistem komputer yang artinya semua peralatan baik elektronik maupun mekanis yang dapat di lihat. Hardware ini merupakan alat yang di gunakan untuk memproses, mengolah, menyimpan dan menampilkan hasil proses.

CPU (Central Unit Processing) adalah bagian utama dari suatu komputer. CPU bertanggung jawab atas terkendalinya kegiatan seluruh bagian komputer,

selain itu CPU juga berfungsi untuk melakukan proses hitung dan logika serta sebagai unit kontrol, misalnya Disk Drive, dsb.

Memory komputer adalah peralatan yang di gunakan untuk menyimpan data, perintah (program) serta hasil proses yang di kerjakan oleh komputer. Satuan ukuran yang menggambarkan besarnya memory komputer adalah **BYTE**, umumnya di pergunakan satuan KiloByte (KB) sama dengan 1024 Byte atau MegaByte (MB) sama dengan 1024 KiloByte. Memory dibagi dua jenis yaitu **ROM (Read Only Memory)** adalah memory yang hanya bisa membaca saja, data yang tersimpan didalam ROM bersifat permanen sehingga tetap ada meskipun tidak di berikan aliran listrik. Ada tiga buah program penting yang tersimpan di dalam ROM yaitu : BIOS, BASIC, dan BOOTSTRAP LOADER. **RAM (Random Access Memory)** adalah memory yang bisa di baca dan di tulisi. Data yang tersimpan sifatnya tidak permanen sehingga akan terhapus apabila aliran listrik terputus.

Peralatan input dan output terdiri atas **Disk Drive** yang sebab melalui Disk Drive inilah komputer dapat mengambil data dari disket dan menulis data ke dalam disket. Disk di gunakan untuk menyimpan data secara permanen. Pada umumnya dapat di bedakan dua macam disk yaitu Hard-disk dan Floppy-disk. **Monitor** berfungsi sebagai alat keluaran saja, karena monitor hanya di pergunakan untuk menampilkan pesan dan data hasil pengolahan. **Keyboard** berfungsi sebagai alat masukkan saja, karena keyboard di pergunakan untuk memasukkan perintah serta data ke dalam komputer. Contoh alat masukkan lainnya adalah : joistik, mouse, digitser, dan light-pen. **Printer** berfungsi sebagai alat keluaran saja, karena

printer di gunakan untuk menerima data dari komputer. Data-data yang di terimanya akan di terjemahkan menjadi tulisan atau gambar yang di cetak di kertas.

2. Software

Software adalah perangkat lunak, merupakan kumpulan data serta instruksi yang memberi sifat "hidup" pada komputer. Melalui software inilah kita dapat berkomunikasi dengan komputer sehingga bisa meminta komputer untuk menghitung, menggambar, mengeluarkan suara dan sebagainya.

Jenis-jenis software terdiri atas: **Operating System** adalah software yang sifatnya mendasar dan bertujuan agar rangkaian elektronik (hardware) bisa bekerja serta mampu melakukan fungsi-fungsi tertentu. Agar komputer dapat bekerja dengan kemampuan tertentu, maka Operating System harus di gelar di memory-nya segera setelah komputer di nyalakan. Contoh: CP/M di pakai untuk komputer Apple, PC-DOS/MS-DOS di pakai pada komputer IBM-PC. Bahasa pemrograman memiliki kosa kata dan aturan penggunaan tertentu yang di sebut PROGRAM. Contoh: Bahasa BASIC, Bahasa Pascal, Bahasa Fotran, Bahasa C. Firmware adalah software yang di buat oleh suatu perusahaan dan di simpan di dalam komputer. **Paket Program** adalah software yang di buat oleh perusahaan pembuat software, di gunakan untuk keperluan keperluan yang sifatnya umum. Contoh: DBASE III+, Wordstar 3.2, SuperCalc 3, Lotus 123, AutoCAD, SmartWork,dsb.

2.2.3. Sejarah Data Base

DBase III Plus di ciptakan oleh Ashton Tate Corporation yang merupakan hasil penyempurnaan dari paket program dBase II dan dBase III. Dbase III Plus

merupakan paket program Sistem Pengelolaan Database (DataBase Management System - DBMS) yang sangat populer pemakaiannya.

DBase II di rancang untuk komputer mikro 8-bit. Adapun sistem operasinya adalah CP/M, dBase II banyak di gunakan oleh Apple. Kemudian dBase II versi 2.4 di keluarkan pada bulan September 1983 yang dapat di jalankan dengan sistem operasi DOS versi 1.0, 2.0, atau 2.1.

Pada tahun 1984 di pasarkanlah dBase III. Paket ini mengalami perubahan drastis karena peningkatan proses pengolahan dan perluasan kapasitas. Disamping itu dBase III di lengkapi dengan perintah ASSIST dan fasilitas HELP untuk meningkatkan kenyamanan pemakaian.

Setelah itu dBase III di kembangkan menjadi dBase III Plus yang di lengkapi dengan fasilitas sistem MENU pilihan. Dengan menu ini, berbagai operasi dapat di laksanakan dengan mengaktifkan pilihan yang ada.

Selain itu dBase III Plus yang di pasarkan pada tahun 1985 di lengkapi dengan sistem operasi network. Kemampuannya meliputi: proteksi file, penguncian file dan record.