BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan menguraikan perbandingan antara teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang ditemukan selama melakukan penelitian di Rumah Sakit Islam Al – Ihsan Bandung.

2.1. Konsep Dasar Sistem

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin di dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi (2005:2) perbandingan antara pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur atau elemen.

> " Dalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok pendekatan sistem, yaitu sistem yang lebih menekankan kepada prosedur dan elemennya. Gerald. J. (1991) pendekatan sistem yang lebih menekankan kepada prosedur didefinisikan bahwa sistem yaitu suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Sedangkan McLeod berpendapat, sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. "

Sebagai contoh sistem informasi penjualan barang, sistem ini terdiri dari beberapa prosedur misalkan prosedur persediaan barang, prosedur pemasaran, prosedur pelayanan konsumen dan prosedur pemesanan barang. Sedangkan contoh dari sistem yang lebih menekankan pada elemen adalah sistem komputer, sistem komputer merupakan gabungan dari beberapa komponen perangkat keras, sistem operasi dan perangkat lunak.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan/prosedur dari bagian/komponen/elemen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling

terhubung satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

2.1.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik/sifat-sifat tertentu, diantaranya :

a. Komponen *(components)*

   Komponen-komponen dapat terdiri dari beberapa subsistem/subbagian, dimana setiap subsistem tertentu memiliki fungsi khusus dan akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batas sistem *(boundary)*

   Merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya/dengan lingkungan luarnya. Memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup *(scope)* dari sistem tersebut.

c. Lingkungan luar sistem *(environments)*

   Adalah apapun batas diluar dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan dan merugikan. Lingkungan yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara, sebaliknya lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan apabila tidak ingin terganggu kelangsungan hidup sistem.

d. Penghubung *(interface)*

   Merupakan media penghubung antara subsistem, yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran *(output)* dari satusubsistem akan menjadi masukan *(input)* untuk subsistem

lainnya melalui penghubung disamping sebagai untuk mengintegrasikan subsistem-subsistem menjadi satu kesatuan.

e. Masukan *(input)*

Adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan *(maintenance input)* dan masukan sinyal *(signal input)*. Masukan parawatan adalah energi yang dimasukan supaya sistem dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contohnya di dalam sistem komputer, program adalah *maintenance input* yang digunakan untuk mengopersikan komputer dan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran *(output)*

Adalah hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan hasil sisa pembuangan sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

g. Pengolah *(process)*

Suatu sistem mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Contoh Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan lainnya menjadi keluaran barang jadi. Contoh lainnya sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan lainnya yang dibutuhkan oleh manajemen.

h. Sasaran *(objectives)* atau tujuan *(goal)*

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan/sasaran, apabila sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil jika mengenai sasaran/tujuannya.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

a. Sistem abstrak *(abstrack sistem)* dan sistem fisik *(physical sistem)*

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran/ide-ide yang tidak tampak secara fisik, contoh : sistem teologi yang berisi gagasan tentang hubungan antara manusia dengan Tuhan.

Sistem Fisik adalah sistem yang secara fisik dapat dilihat, contohnya sistem komputer, sistem sekolah dan sistem transportasi.

b. Sistem tertentu *(deterministic sistem)* dan sistem tak tentu *(probabilistic sistem)*

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluarannya dapat diramalkan, contoh : sistem komputer melalui program.

Sistem tak tentu adalah sistem yang tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas, contohnya sistem arisan.

c. Sistem tertutup *(closed sistem)* dan sistem terbuka *(open sistem)*

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Bekerja secara otomatis tanpa turut campur tangan dari pihak diluarnya (kenyataan tidak ada sistem yang tertutup yang ada hanyalah *relatively closed sistem.*

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya.

d. Sistem alamiah *(natural sistem)* dan sistem buatan manusia *(human made sistem)*

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat manusia, contoh : sistem perputaran bumi dan tata surya.

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia dan melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin. contoh : sistem komputer dan sistem mobil.

e. Sistem sederhana dan sistem kompleks

Berdasarkan tingkat kerumitannya, sistem dibedakan menjadi dua jenis yaitu sistem yang sederhana (misalnya sepeda) dan sistem yang kompleks (misalnya otak manusia).

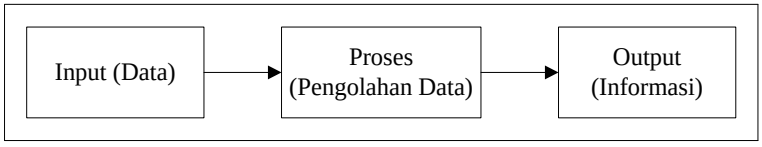
2.2. Konsep Dasar Informasi

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:8) menerangkan bahwa ada beberapa penjelasan tentang deskripsi dari data yaitu :

a. Data adalah deskripsi dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi *(the description of things and events that we face)*.
b. Data bisnis didefinikan organisasi tentang sesuatu *(resources)* dan kejadian *(transactions)* yang terjadi *(business data is an organization's description of things (resources) and events (transactions) that it face)*.
c. Definisi data yang lain adalah data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Dan kesatuan nyata *(fact and entity)* adalah berupa suatu objek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

Dalam menganalisis dan merancang suatu sistem harus mengerti terlebih dulu komponen-komponen yang ada dalam sistem tersebut. Darimana data dan informasi tersebut, diperoleh darimana dan kemana hasil pengolahan data dan informasi tersebut diperlukan? Data merupakan sumber dari informasi, kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan.

Pengolahan data *(data processing)* adalah masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan. Untuk memperoleh informasi perlu dijelaskan bagaimana siklus yang terjadi atau dibutuhkan dalam menghasilkan informasi. Siklus informasi atau siklus pengolahan data adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1. Siklus Informasi

1. Input : Tahap ini merupakan proses masukan data kedalam proses komputer melalui alat input *(input device).*
2. Proses : Tahap ini merupakan proses pengolahan data yang sudah dimasukan, dan dilakukan oleh alat pemroses *(processing device)*, dapat berupa proses perhitungan, perbandingan, pengklasifikasian, pengurutan, pengendalaian atau pencarian data.
3. Output : Tahap ini merupakan proses penampilan hasil dari pengolahan data melalui alat output *(output device)* yaitu berupa informasi.

Dalam buku Analisis dan Desain Sistem Informasi terdapat kutipan dari Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:9) bahwa " Raymond McLeod (1995) mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya."

Maka definisi " informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya."

2.2.1. Kualitas Informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal :

1. Relevan (*relevancy*).

   Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda.

2. Akurat (*accuracy*).

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki kelengkapan yang benar-benar dengan jumlah

keseluruhan informasi yang dihasilkan pada satu proses pengolahan data tertentu.

3. Tepat waktu (*timeliness*).

   Informasi yang dihasilkan/dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak memiliki nilai yang baik, karena informasi merupakan landasan bagi pengambilan keputusan/tindakan.

4. Ekonomis *(economy)*

   Lebih mengarah kepada biaya, pihak yang menggunakan/membutuhkan informasi akan mempertimbangkan keuntungan informasi dari segi biaya.

5. Efisien *(efficiency)*

   Informasi yang efisien diharapkan dapat menghasilkan perubahan sistem yang menguntungkan contohnya dari keluaran/nilai uang atau keluaran/waktu dan mengurangi kesalahan.

6. Dapat dipercaya *(reliability)*

   Suatu informasi harus bisa dipercaya, dari mana/siapa informasi itu diterima. Jadi sistem informasi harus memperhatikan masalah reliabilitasnya.

7. Kegunaan *(usability)*

   Sebuah sistem dirancang sesuai dengan kriteria. Jika sistem sulit digunakan berarti ada masalah dalam sistem dan semua sistem informasi akan mempunyai masalah. Beberapa hal yang akan menyebabkan sistem informasi mempunyai masalah, diantaranya karena waktu, lingkungan sistem yang berubah, perubahan prosedur operasional.

Di dalam menghasilkan informasi yang berkualitas, peran manusia sangat dominan dan paling berpengaruh, dikatakan dominan karena hanya sebagian kecil yang dapat dilakukan oleh alat/mesin untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, sedangkan alat/mesin masih sebagian besar dijalankan oleh manusia.

2.2.2. Informasi dan Tingkat Manajemen

Berdasarkan tingkat manajemen, informasi dapat dikelompokan berdasarkan penggunanya, yaitu sebagai berikut :

a. Informasi Strategis

   Digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, mencakup informasi eksternal (tindakan pesaing, pelanggan), rencana perluasan perusahaan dan sebagainya.

b. Informasi Taktis

   Digunakan untuk mengambil keputusan jangka menengah, contohnya dipakai untuk menyusun strategi atau rencana-rencana penjualan.

c. Informasi Teknis

   Digunakan untuk operasional sehari-hari, contoh informasi persediaan *stock*, *return* penjualan dan laporan kas harian.

2.3. Sistem Informasi

Terdapat banyak definisi tentang sistem informasi yang diutarakan oleh beberapa sumber salah satunya Al-Bahra Bin Ladjamudin (2005:13) :

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
b. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan organisasi.
c. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sedangkan Abdul Kadir (2003:11) membandingkan definisi sistem informasi dari berbagai sumber-sumber yang dicantumkannya melalui sebuah tabel seperti dibawah ini :

Tabel 2.1 Definisi Sistem Informasi

Sumber	Definisi
Alter (1992)	Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.
Bodnar dan Hopwood (1993)	Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk menginformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna.
Gelinas, Oram dan Wiggins (1990)	Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan dan mengolah data serta menyediakan informasi keluar-an kepada para pemakai.
Hall (2001)	Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai.

Turban, McLean dan Wetherbe	Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis dan meyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
Wilkinson (1992)	Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasi sumber daya (komputer, manusia) untuk mengubah masukan *(input)*, menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

2.3.1. Klasifikasi Sistem Informasi

Ada berbagai cara untuk mengelompokan sistem informasi. Klasifikasi yang umum dipakai antara lain didasarkan pada level organisasi, area fungsional, dukungan yang diberikan dan arsitektur sistem informasi.

1. Sistem informasi menurut level organisasi

   Berdasarkan level organisasi, sistem organisasi dikelompokan menjadi :

   a. Sistem informasi departemen, adalah sistem informasi yang hanya digunakan dalam sebuah departemen.
   b. Sistem informasi antarorganisasi, merupakan jenis sistem informasi yang menghubungkan dua organisasi atau lebih.
   c. Sistem informasi perusahaan, merupakan sistem informasi yang tidak terletak pada masing-masing departemen melainkan berupa sebuah sistem terpadu yang dapat dipakai oleh sejumlah departemen secara bersama-sama.

2. Sistem informasi fungsional

   Sistem informasi fungsional adalah sistem informasi yang ditujukan untuk memberikan informasi bagi kelompok orang yang berada pada bagian tertentu dalam perusahaan. Contohnya sistem informasi penjualan

menyediakan informasi yang dipakai oleh fungsi pemasaran, misalnya berupa dokumen transaksi penjualan.

3. Sistem informasi berdasarkan dukungan yang tersedia

   Berdasarkan dukungan yang tersedia kepada pemakai, sistem informasi yang digunakan pada semua area fungsional dalam organisasi dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

   a. Sistem pemrosesan transaksi *(transaction processing sistem/TPS)* berfungsi menghimpun dan menyimpan informasi transaksi, dipakai oleh orang yang memproses transaksi.
   b. Sistem informasi manajemen *(management information sistem/MIS)* berfungsi mengkonversi data yang berasal dari *TPS* menjadi informasi yang berguna untuk mengelola organisasi dan memantau kinerja.
   c. Sistem otomasi perkantoran *(office automation sistem/OAS)* berfungsi menyediakan fasilitas untuk memproses dokumen maupun pesan-pesan sehingga pekerjaan dapat dilakukan secara efisien dan efektif.
   d. Sistem pendukung keputusan *(decision support sistem/DSS)* berfungsi membantu pengambilan keputusan dengan menyediakan informasi, model atau perangkat untuk menganalisa informasi.
   e. Sistem informasi eksekutif *(executive information sistem/EIS)* berfungsi menyediakan informasi yang mudah diakses dan bersifat interaktif, tanpa mengharuskan eksekutif menjadi ahli analis.
   f. Sistem pendukung kelompok *(group support sistem/GSS)*
   g. Sistem pendukung cerdas *(intellegent support sistem/ISS)*

Sebagai catatan *EIS, DSS* dan *MIS* digunakan untuk mendukung manajemen, maka ketiga sistem ini sering disebut sebagai sistem pendukung manajemen *(management support sistem/MSS).*

4. Sistem informasi menurut arsitektur

   Klasifikasi menurut arsitektur sistem dikelompokan menjadi tiga bagian yaitu sistem berbasis mainframe, sistem komputer pribadi dan sistem tersebar atau sistem komputasi jaringan.

2.3.2. Detail Komponen Sistem Informasi

Detail komponen sistem informasi terdiri dari beberapa blok, yaitu:

1. Blok masukan *(input block)*

   Dalam sistem informasi blok masukan meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok model *(model block)*

   Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang berfungsi memanipulasi data untuk keluaran tertentu.

3. Blok keluaran *(output block)*

   Berupa data-data keluaran seperti dokumen output dan informasi yang berkualitas.

4. Blok teknologi *(technology block)*

   Digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Blok ini merupakan

komponen bantu yang mempelancar proses pengolahan yang terjadi dalam sistem. Dan teknologi terdiri dari *brainware*, *software dan hardware*.

5. Blok basis data *(database block)*

   Merupakan kumpulan data yang berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di *hardware* komputer dan *software* yang memanipulasinya.

6. Blok kendali *(controls block)*

   Meliputi masalah pengendalian terhadap operasional sistem yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

2.3.3. Perangkat Sistem Informasi

Sistem informasi memiliki lima komponen diantaranya :

1. *Hardware*

   Sistem informasi modern memiliki perangkat keras seperti komputer, printer dan teknologi jaringan komputer.

2. *Software*

   Sistem informasi modern memiliki perangkat lunak untuk memerintahkan komputer melaksanakan tugas yang harus dilakukannya. *Software* di golongkan menjadi beberapa kelompok yaitu :

   - Sistem operasi, seperti Windows, Linux dll.
   - Aplikasi, seperti MS Office, Photoshop, CorelDraw dll.
   - Utilitas, seperti Anti virus
   - Bahasa pemrograman, seperti Visual Foxpro, Bahasa C dll.

3. Data

   Merupakan komponen dasar dari informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi, seperti dokumen bukti-bukti transaksi, nota, kuitansi.

4. *Procedures*

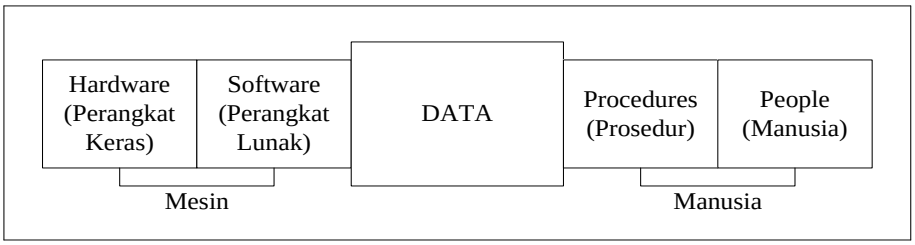
   Merupakan bagian yang berisikan dokumentasi prosedur atau proses-proses yang terjadi dalam sistem. Prosedur dapat berupa buku-buku penuntun operasional seperti prosedur sistem pengendalian intern atau buku penuntun teknis seperti buku manual menjalankan program komputer dan sebagainya.

5. *People*

   People/manusia merupakan bagian utama dalam suatu sistem informasi.

Dari 5 komponen diatas dapat di klasifikasikan sebagai berikut :

a. *Hardware* dan *Software* yang berfungsi sebagai mesin
b. *Procedures* dan *People* yang merupakan manusia dan tatacara menggunakan mesin.
c. Data merupakan jembatan penghubung antara manusia dan mesin agar terjadi suatu proses pengolahan data.



Gambar 2.2 Lima Komponen Sistem Informasi

2.4 Basis Data

Menurut Abdul Kadir (2003:254) bahwa " Basis Data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi."

Basis data dimaksudkan untuk mengatasi masalah pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Prinsip utama basis data adalah pengaturan data arsip. Tujuan utama basis data adalah memberi kemudahan dan kecepatan dalam pengambilan kembali data atau arsip.

2.4.1 Tujuan Penggunaan Basis Data

Penggunaan basis data dilakukan untuk memenuhi tujuan sebagai berikut :

1. Kecepatan *(speed)*

   Penggunaan basis data memungkinkan kita untuk dapat menyimpan data atau melakukan perubahan atau manipulasi data atau menampilkan kembali data tersebut dengan lebih cepat.

2. Keakuratan *(accuracy)*

   Pengkodean atau pembentukan relasi antar data bersama dengan penerapan aturan atau batasan tipe data, keunikan data dapat diterpakan dalam sebuah basis data, sangat berguna untuk menekan ketidak akuratan pemasukan atau penyimpanan data.

3. Efisiensi ruang penyimpanan *(space)*

   redudansi dalam basis data pasti akan memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Tetapi dalam basis data hal ini dapat diatasi, yaitu dengan memberikan sejumlah pengkodean atau dengan membuat relasi-relasi.

4. Ketersediaan *(availability)*

   Pertumbuhan data baik dari jumlah atau jenisnya membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Tidak semua data selalu kita butuhkan atau gunakan. Karena itu kita dapat memilah adanya data utama/master/ referensi, data transaksi sampai data histori.

5. Kelengkapan *(completeness)*

   Lengkap atau tidaknya data yang kita kelola dalam sebuah basis data bersifat relative baik terhadap kebutuhan pemakai maupun terhadap waktu. Untuk mengakomodasi kebutuhan kelengkapan data yang semakin berkembang, maka kita tidak hanya menambah recor-record data, tetapi juga dapat melakukan perubahan struktur dalam basis data, baik dalam melakukan penambahan tabel baru.

6. Kebersamaan Pemakaian *(sharability)*

   Data di dalam basis data dapat digunakan oleh lebih dari satu orang, oleh karena itu fungsi dari basis data adalah menjaga atau menghindari terhadap munculnya suatu persoalan baru seperti inkonsistensi data.

7. Keamanan *(security)*

   Dalam sistem yang besar maka diperlukan keamanan yang baik, untuk melindungi data-data yang penting. Di sini peran basis data dapat memberikan fasilitas keamanan, diantaranya dalam suatu sistem dapat ditetapkan siapa pemakai yang boleh menggunakan basis data beserta objek-objek di dalamnya dan menentukan jenis-jenis operasi apa saja yang boleh dilakukan.

2.4.2 Komponen Lingkungan Basis Data

Komponen-komponen yang menyusun lingkungan basis data terdiri dari :

1. Perangkat keras *(hardware).*
2. Sistem operasi *(0perating sistem).*
3. Data.
4. Prosedur *(Procedures)*.
5. Orang *(user).*

2.5 Definisi Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia adalah seluruh kemampuan atau potensi penduduk yang berada di dalam suatu wilayah tertentu beserta karakteristik atau ciri demografis, sosial maupun ekonominya yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembangunan.

[http://www.google.com/*pengertian sumber daya manusia*/13 Juni 2009]

2.6 Definisi Pelatihan

Terdapat banyak definisi tentang pelatihan yang diutarakan diantaranya :

Tabel 2.2 Definisi Pelatihan

Sumber	Definisi
Nitisemito (1994)	**Pelatihan** adalah suatu kegiatan dari perusahaan yang bermaksud untuk dapat memperbaiki dan mengembangkan sikap, tingkah laku, ketrampilan dan pengetahuan dari para karyawan yang sesuai dengan keinginan perusahaan yang bersangkutan.
Simamora (1997)	**Pelatihan** adalah proses sistematik pengubahan perilaku para karyawan dalam suatu arah guna meningkatkan tujuan-tujuan organisasional
Armstrong (1991)	**Training** is A planned process to modify attitude, knowledge or skill behavior through learning experience to achieve effective peformance in an activity or of activities

Dari berbagai pendapat di atas maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pelatihan bukanlah merupakan suatu tujuan, tetapi merupakan suatu usaha untuk meningkatkan tanggung jawab mencapai tujuan perusahaan. "Pelatihan merupakan proses keterampilan kerja timbal balik yang bersifat membantu, oleh karena itu dalam pelatihan seharusnya diciptakan suatu lingkungan di mana para karyawan dapat memperoleh atau mempelajari sikap, kemampuan, keahlian, pengetahuan dan perilaku yang spesifik yang berkaitan dengan pekerjaan, sehingga dapat mendorong mereka untuk dapat bekerja lebih baik."

[http://www.google.com/*pentingnya pelatihan*/13 Juni 2009]

2.6.1 Tujuan Pelatihan

Tujuan-tujuan utama pelatihan pada intinya adalah :

1. Memperbaiki kinerja. Kendatipun pelatihan tidak dapat memecahkan semua masalah kinerja yang tidak efektif, program pelatihan dan pengembangan yang sehat kerap berfaedah dalam meminimalkan masalah-masalah ini.
2. Memutakhirkan keahlian para karyawan sejalan dengan kemajuan teknologi. Melalui pelatihan, pelatih (trainer) memastikan bahwa karyawan dapat secara efektif menggunakan teknologi-teknologi baru. Perubahan teknologi, pada gilirannya, berarti bahwa pekerjaan-pekerjaan sering berubah dan keahlian serta kemampuan karyawan mestilah dimuktakhirkan melalui pelatihan sehingga kemajuan teknologi tersebut secara sukses dapat diintegrasikan ke dalam organisasi.
3. Mengurangi waktu belajar bagi karyawan baru supaya menjadi kompeten dalam pekerjaan. Sering seorang karyawan baru tidak memiliki keahlian-keahlian dan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjadi " job competent," yaitu mampu mencapai output dan standar kualitas yang diharapkan
4. Membantu memecahkan permasalahan operasional.Meskipun persoalan-persoalan organisasional menyerang dari berbagai penjuru, pelatihan adalah sebagai salah satu cara terpenting guna memecahkan banyak dilema yang harus dihadapi oleh manajer.
5. Mempersiapkan karyawan untuk promosi. Salah satu cara untuk menarik, menahan, dan memotivasi karyawan adalah melalui program pengembangan karir yang sistematik. Mengembangkan kemampuan promosional karyawan adalah konsisten dengan kebijakan personalia untuk

promosi dari dalam; pelatihan adalah unsur kunci dalam sistem pengembangan karir. Organisasi–organisasi yang gagal menyediakan pelatihan untuk memobilitas vertikal akan kehilangan karyawan yang beroirentasi-pencapaian (achievement oriented) yang merasa frustasi karena tidak adanya kesempatan untuk promosi dan akhirnya memilih keluar dari perusahaan dan mencari perusahaan lain yang menyediakan pelatihan bagi kemajuan karir mereka.

6. Mengorientasikan karyawan terhadap organisasi. Selama beberapa hari pertama pada pekerjaan, karyawan baru membentuk kesan pertama mereka terhadap organisasi dan tim manajemen.Kesan ini dapat meliputi dari kesan yang menyenangkan sampai yang tidak mengenakkan, dan dapat mempengaruhi kepuasan kerja dan produktivitas keseluruhan karyawan. Karena alasan inilah, beberapa pelaksana orientasi melakukan upaya bersama supaya secara benar mengorientasikan karyawan-karyawan baru terhadap organisasi dan pekerjaan.
7. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan pertumbuhan pribadi. Pelatihan dan pengembangan dapat memainkan peran ganda dengan menyediakan aktivitas-aktivitas yang membuahkan efektifitas organisasional yang lebih besar dan meningkatkan pertumbuhan pribadi bagi semua karyawan.

Dari pendapat diatas mengenai tujuan pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa adanya pelatihan diharapkan dapat mengembangkan karyawan sesuai dengan kompetensinya, dapat menggunakan keahliannya sesuai dengan perubahan teknologi, karyawan akan lebih berorientasi pada pengembangan perusahaan, meningkatkan kinerja karyawan dan untuk pengembangan karir, sehingga adanya

pelatihan diharapkan akan dapat meningkatkan pertumbuhan pribadi setiap karyawan.

[http://www.google.com/*pentingnya pelatihan*/13 Juni 2009]

2.6.2 Evaluasi Program – Program Pelatihan

Pelatihan mestilah di evaluasi dengan sistematis mendokumentasikan hasil-hasil pelatihan dari segi bagaimana sesungguhnya peserta pelatihan berperilaku kembali pada pekerjaan mereka dan relevansinya perilaku peserta pada tujuan-tujuan perusahaan. Dalam menilai manfaat atau kegunaan program pelatihan, perusahaan mencoba menjawab empat pertanyaan :

a. Apakah terjadi perubahan ?
b. Apakah perubahan disebabkan oleh pelatihan ?
c. Apakah perubahan secara positif berkaitan dengan pencapaian tujuan-tujuan organisasional ?
d. Apakah perubahan yang serupa terjadi pada partisipan yang baru dalam program pelatihan yang sama ?

Evaluasi membutuhkan adanya penilaian terhadap dampak program pelatihan pada perilaku sikap dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Adapun pengukuran efektifitas penilaian meliputi penilaian (Simamora, 1997) :

a. Reaksi-reaksi yaitu bagaimana perasaan partisipan terhadap program.
b. Belajar yaitu pengetahuan, keahlian, dan sikap-sikap yang diperoleh sebagai hasil dari pelatihan.
c. Perilaku yaitu perubahan – perubahan yang terjadi pada pekerjaan sebagai akibat dari pelatihan.
d. Hasil-hasil yaitu dampak pelatihan pada keseluruhan efektifitas organisasi

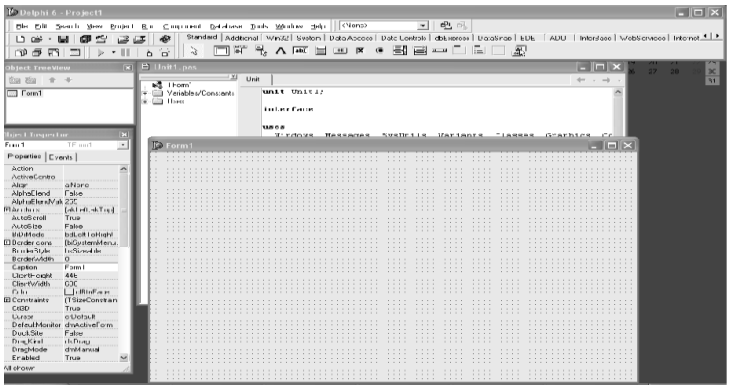
atau pencapaian pada tujuan – tujuan organisasional.

[http://www.google.com/*pentingnya pelatihan*/13 Juni 2009]

2.7 Sekilas Tentang Borland Delphi 7.0

Borland Delphi 7.0 adalah suatu perangkat yang handal untuk membuat aplikasi dan bahasa pemogramannya merupakan bahasa pemograman berbasis *Windows* dan merupakan pengembangan dari bahasa Pascal. Borland Delphi 7.0 ini dapat membuat sebuah program dari yang sederhana sampai program yang berbasis *Client Server* atau jaringan.

Delphi menyediakan arsitektur yang memungkinkan penggunaan ulang komponen-komponen program, hal ini menyebabkan pembuatan aplikasi menjadi lebih cepat, komponen-komponen tersebut terdapat pada IDE (*Integrated Development Environment*). IDE (*Integrated Development Environment*) adalah bagian dari Delphi yang digunakan untuk menciptakan aplikasi, dengan IDE inilah para programmer secara visual merancang tampilan untuk para *user* (antarmuka pengguna) dan menulis listing program (kode).



Gambar 2.3 Lingkungan IDE

Delphi 7.0 terdiri dari beberapa bagian yang masing-masing memiliki komponen-komponen dan fungsi tertentu. Bagian-bagian tersebut diantaranya

adalah MenuBar, ToolBar/SpeedBar, Component Palette, Jendela Form, jendela Unit, Object Tree View, dan Object Inspector. Untuk keterangan lebih lanjut, dibawah ini terdapat penjelasan tentang komponen-komponen serta fungsi-fungsi tersebut.

1. MenuBar

   Berfungsi untuk memilih tugas-tugas tertentu seperti memulai, memilih, atau mengakhiri suatu aplikasi..



Gambar 2.4 MenuBar

2. ToolBar/SpeedBar

   Tidak jauh berbeda dengan fungsi MenuBar, tetapi ToolBar/SpeedBar lebih praktis dan cepat dalam penggunaannya.



Gambar 2.5 ToolBar/ SpeedBar

3. Component Palette

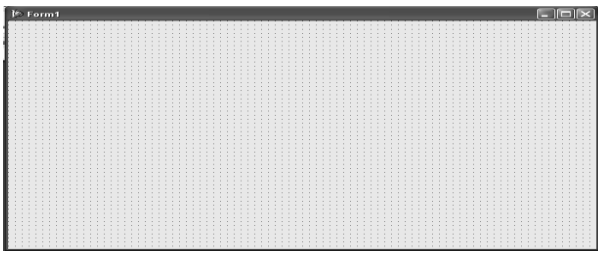
   Component Pallete berisi kumpulan komponen yang akan ditempelkan atau diletakkan dalam form dan digunakan untuk mendesain form sehingga membentuk antarmuka pengguna.



Gambar 2.6 Component Palette

4. Jendela Form

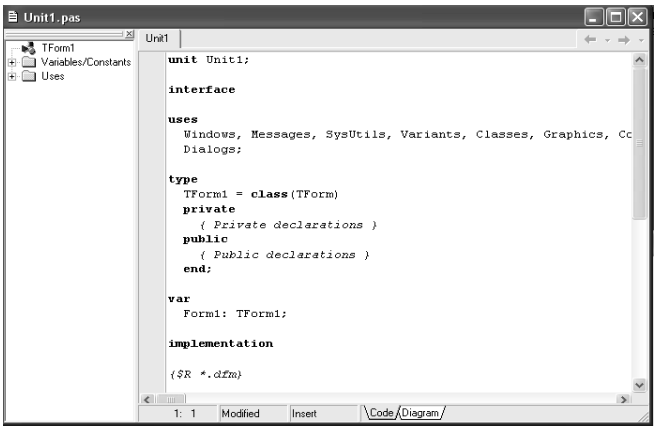
Jendela ini digunakan untuk merancang dan mendesain antarmuka pengguna dan di sini pula control-kontrol komponen dari palet diletakkan atau ditempelkan.



Gambar 2.7 Jendela Form

5. Jendela Unit

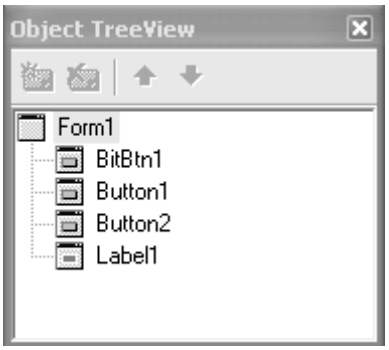
Jendela ini digunakan secara umum untuk menuliskan listing program dalam suatu aplikasi dan didalamnya terdapat sebuah struktur unit.



Gambar 2.8 Jendela Unit

6. Jendela Object Tree View

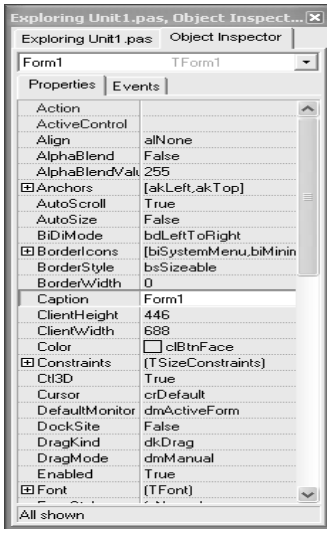
Jendela ini digunakan untuk melihat kontrol-kontrol apa saja yang berada didalam form tersebut secara hirarki seperti Windows Explorer.



Gambar 2.9 Jendela Object Tree View

7. Jendela Object Inpector

Jendela ini digunakan untuk memanipulasi kontrol-kontrol yang sudah ada dalam form. Jendela Object Inpector ini memiliki dua halaman, masing-masing disedut property (*Properties*) dan kejadian (*Events*).



Gambar 2.10 Jendela Object Inpector

2. 8 Sekilas Tentang Microsoft Acces 2003

Microsoft office Acces 2003 adalah sebuah sistem manajemen database,dengan *Acces* 2003 anda dapat menyimpan berbagai macam informasi,mengaturnya dan mengelolanya sedemikian rupa agar data tersebut mudah dipergunakan kembali pada saat diperlikan. *Acces* 2003 menyediakan

antar muka grafis untuk setiap langkah pembuatan maupun pengolahan data base sehingga sangat membantu dalam membangun suatu sistem manajemen data base. Beberapa fasilitas baru yang disediakan acces 2003 : Informasi ketergantungan objek, Pemeriksaan *error* pada *form* dan *report*, penyebaran *properti field, Back up data base.*