BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perusahaan

2.1.1. Sejarah Perusahaan

PT. Kereta Api (Persero) merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa transportasi. Kehadiran kereta api di Indonesia ditangdai dengan pencangkulan pertama pembangunan jalan KA didesa kemijen jumat tanggal 17 Juni 1864 oleh Gubernur Jendral Hindia Belanda, Mr. L.a.j Baron Sloet van den Beele. Pembangunan diprakarsai oleh "Naamloze Venootschap Nederlansch Spoorweg Maatschappij" (NV. NISM) yang dipimpin oleh Ir.J.P.DE Bordes dari kamijen menuju desa Tanggung (26 Km) dengan lebar sepur 1,435 mm. ruas jalan ini dibuka untuk angkutan umum pada hari sabtu, 10 Agustus 1867. setelah kemerdekaan Indonesia diproklamirkan pada tanggal 17 Agustus 1945, karyawan KA yang tergabung dalam "Angkatan Moeda Kereta Api" (AMKA) mengambil alih kekuasaan perkereta apian dari pihak Jepang. Peristiwa bersejarah yang terjadi pada tanggal 28 September 1945 kekuasaa perkeretaapian berasa ditangan bansa Indonesia. Oran Jepang tidak diperkenankan lagi ikut campur tangan dengan urusan perkeretaapian Indonesia. Inilah yang melandasi ditetapkannya 28 September 1945 sebagai Hari Kereta Api di Indonesia, serta dibentuknya "Djawatan Kereta Api Republik Indonesia (DKARI)".

Struktur organisasi PT. Kereta Api (Persero) di tingkat pusat *Board of directors* terdiri dari seorang direktur utama dan 5 direktur lainnya, yang mengepalai direktorat. Dimana setiap direktorat dibantu oleh beberapa kepala subdirektorat atau kepala bidang. Selain itu, juga terdapat tiga divisi tingkat pusat, yaitu Divisi Sarana, Divivsi Pelatihan dan Divisi Property, sedangkan di tingkat daerah terdapat 9 Daerah Operasi (Daop) dan Divisi Angkutan Perkotaan Jabotabek di Jawa serta, 3 Divisi Regional (Divre) di Sumatera.

2.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Perusahaan

2.1.2.1 Visi

Terwujudnya kereta api sebagai pilihan utamajasa transporasi dengan fokus keselamatan dan pelayanan serta persediaan jasa Kereta Api sebagai pilihan utama dengan:

1. Seluruh lapisan masyarakat adalah pelanggan.
2. Berkembang dan terdepan dalam keselamatan dan keandalan.
3. Pelapor dalam pembangunan yang berwawasan lingkungan.
4. Karyawan bangga dan sejahtera.
5. Keuangan perusahaan sehat.

2.1.2.2 Misi

Menyelenggarakan jasa transportasi sesuai keinginan *Stake Holder* dengan meningkatkan tujuan dan sasaran Perusahaan.

1. Mewujudkan tranportasi yang bersifat massal untuk pertumbuhan ekonomi serta menunjang pembanguna sektor lain dan pemerataannya.

2. Mampu menghidupkan diri sendiri dan memupuk keuntungan untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan.

2.1.2.3 Tujuan Perusahaan

Tujuan PT. Kereta Api (Persero) adalah sebagai berikut :

1. Turut serta melaksanakan dan menunjang kebijakan pemerintah dibidang ekonomi dan pembangunan nasional khususnya dibidang transportasi.
2. Mendukung penyediaan barang atau jasa dibidang perkeretaapian yang bermutu tinggi dan berdaya saing kuat dipasar domestik maupun mancanegara.
3. Meningkatkan kemampuan perawatan prasarana dan sarana perkeretaapian, serta menyelenggarkan usaha penunjang dibidang prasarana dan sarana keret api dan kemanfaatan umum dengan menerapkan prinsip-prinsip perseroan terbatas.

2.1.3 Struktur Organisasi PT. Kereta Api (Persero)

Struktur organisasi yang terdapat dalam suatu perusahaan akan memudahkan pembagian kerja yang dilakukan. Adanya perbedaan struktur organisasi yang satu dengan yang lain disebabkan oleh beberapa hal antara lain jenis perusahaan, luas dan ruang lingkup perusahaan dan kapasitas cabang lain.

Mengingat banyaknya uraian jabatan,wewenangdan tanggung jawab dari semua organisasi yang ada di PT. Kereta Api (Persero), maka penulis menguraikan bagian-bagian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan

penulis yaitu pada struktur organisasi PT. Kereta Api (Persero), seksi Sumber Daya Manusia dan Umum.

Tugas Pokok Seksi Sumber Daya Manusia dan Umum:

1. Menyusun program pengolahan dan kinerja Sumber Daya Manusia.
2. Melaksanakan kegiatan kerumahtanggaan dan umum.
3. Memberikan pertimbangan dan bantuan hukum.
4. Melaksanakan pembinaan *hygiene* perusahaan, kesehatan lingkungan kerja, keselamatan dan kesehatan Sumber Daya Manusia, serta
5. Melaksanakan pembinaan dan eveluasi kinerja Unit Pelayanan Kesehatan (UPK) diwilayah Daerah Operasi.

Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana tercantum dalam uraian diatas, Seksi Sumber Daya Manusia dan Umum mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pengolahan dan kinerja Sumber Daya Manusia.
2. Pelaksaan administrasi kegiatan kerumahtanggaan dan umum.
3. Memberikan pertimbangan dan bantuan hukum.
4. Pelaksanaan penelitian, pengujian, pembinaan hygiene perusahaan, kesehatan lingkungan kerja dan keselamatan kerja serta melaksanakan pembinaan dan pengujian kesehatan Sumber Daya Manusia.
5. Pembinaan dan Pelayanan Kesehatan.

Seksi Sumber Daya Manusia dan Umum terdiri dari:

1. Sub seksi Sumber Daya Manusia (SDM).
2. Sub seksi Kerumahtanggan dan Umum.

3. Sub seksi Hukum.
4. Sub seksi *Hygiene* perusahaan, kesehatan lingkungan kerja dan keselamatan kerja serta melaksanakan pembinaan dan pengujian kesehatan SDM.
5. Pembinaan dan pelayanan kesehatan.

Sub seksi SDM mempunyai tugas pokok:

1. Melaksanakan perencanaan kebuuhan SDM, administrasi dan sistem informasi SDM.
2. Melaksanakan pengendalian, pembinaan, pelatihan, sertifikasi dan evaluasi kinerja Sumber Daya Manusia.

2.1.4 Jenjang Pangkat dan Jabatan

Jenjang pangkat dan jabatan yang terdapat pada PT. Kereta Api (Persero) yaitu:

Tabel 2.1 Jenjang Pangkat dan Jabatan

No.	Pangkat	Golongan	Ruang
1.	Juru Muda	I	a
2.	Juru Muda Tingkat I	I	b
3.	Juru	I	c
4	Juru Tingkat I	I	d
5.	Pengatur Muda	II	a
6.	Pengatur Muda Tingkat I	II	b
7.	Pengatur	II	c

8.	Pengatur Tingakat I	II	d
9.	Penata Muda	III	a
10.	Penata Muda Tingkat I	III	b
11.	Penata	III	c
12.	Penata Tingkat I	III	d
13.	Pembina	IV	a
14.	Pembina Tingkat I	IV	b
15.	Pembina Utama Muda	IV	c
16.	Pembina Utama Madya	IV	d
17.	Pembina Utama	IV	e

Adapun pemberian pangkat di PT. Kereta Api (Persero) dilakukan pada saat pengangkatan pegawai dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pendidikan SD diangkat pada pangkat Juru Muda Perusahaan (Golongan Ruang I/a).
2. Pendidikan SLTP diangkat pada pangkat Juru Muda Tingkat I Perusahaan (Golongan Ruang I/b).
3. Pendidikan SLTA diangkat pada pangkat Pengatur Muda Perusahaan (Golongan Ruang II/a).
4. Pendidikan D3 diangkat pada pangkat Pengatur Muda Tingkat I Perusahaan (Golongan Ruang II/b).

5. Pendidikan S1 diangkat pada pangkat Penata Muda Perusahaan (Golongan Ruang III/a).
6. Pendidikan S2 diangkat pada pangkat Penata Muda Perusahaan (Golongan Ruang III/a).
7. Pendidikan S3 diangkat pada pangkat Penata Muda Tingkat I Perusahaan (Golongan Ruang III/b).

2.1.5 Kenaikan Pangkat Reguler

Kenaikan Pangkat Reguler adalah penghargaan yang diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil yang memenuhi syarat yang telah ditentukan tanpa terikat pada jabatan.

Kenaikan Pangkat Reguler diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil :

1. Sekurang-kurangnya 4 tahun menduduki jabatan/pangkat terakhir.
2. Adanya Formasi.
3. Penilaian kinerja 2 tahun terakhir, apakah pegawai tersebut mempunyai kinerja yang baik atau tidak (mencapai score 60).
4. Tidak boleh melampaui atasan.
5. Ijasah masih memungkinkan untuk bisa naik pangkat. Maksudnya memungkinkan artinya bisa dilihat dari contoh dibawah ini:
    a. SD disebut juga golongan I/a (Juru Muda) maksimal naik pangkatnya hanya sampai golongan II/a (Pengatur Muda).
    b. SLTP disebut juga golongan I/b (Juru Muda) maksimal naik pangkatnya hanya sampai golongan II/c (Pengatur) kecuali SLTP kejuruan maksimalnya sampai dengan II/d (Pengatur Tingkat I).

c. SLTA disebut juga golongan II/a (Juru Muda) maksimal naik pangkatnya hanya sampai golongan III/a (Penata Muda).
d. D3 disebut juga golongan II/b (Pengatur Muda Tingkat I) maksimal naik pangkatnya hanya sampai golongan III/b (Penata Muda Tingkat I) kecuali untuk D3 Kereta Api Puncaknya sampai dengan III/c (Penata).
e. SI disebut juga golongan III/a (Penata Muda) maksimal naik pangkatnya hanya sampai golongan III/d (Penata Tingkat I).

Kenaikan reguler adalah hak Pegawai Negeri Sipil, oleh sebab itu apabila seorang Pegawai Negeri Sipil telah memenuhi syarat yang ditentukan pada dasarnya Pangkat pegawai tersebut harus dinaikkan kecuali apabila ada alasan yang sah untuk menundanya.

2.1.6 Pelaksanaan Kenaikan Pangkat Reguler

Pelaksanaan kenaikan pangkat reguler lebih mudah atau singkat pelaksanaannya dibandingkan dengan kenaikan pangkat pilihan dikarenakan kenaikan pangkat reguler merupakan hak yang diperoleh bagi setiap Pegawai Negeri Sipil setiap 4 tahun sekali. Apabila Pegawai Negeri Sipil tersebut pantas untuk mendapatkannya dengan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh undang-undang dan peraturan pemerintah.

2.2 Sistem

Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani, yaitu *sistema* yang berarti keseluruhan yang terdiri dari bermacam-macam bagian. Secara umum sistem didefinisikan sebagai sekumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu di dalam lingkungan yang kompleks.

Di dalam definisi sistem juga terdapat dua kelompok yang mendefinisikannya, yaitu menekankan pada prosedur dan yang menekankan pada komponen atau elemen. Menurut Hartono, sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan sesuatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu*"* .

Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja di prosedur lebih ditekankan pada urutan-urutan operasi di dalam suatu sistem. "Suatu prosedur adalah suatu urut-urutan operasi klerikal (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang ditetapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi"

Sedangkan pendekatan sistem yang menekankan pada elemen atau komponen, adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan kumpulan dari elemen-elemen atau komponen-komponen atau subsistem-subsistem merupakan definisi yang lebih luas dan lebih banyak diterima karena pada kenyataannya suatu sistem terdiri dari beberapa subsistem atau sistem-sistem bagian. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem dalam suatu sistem tidak dapat

berdiri sendiri, semuanya saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga sasaran sistem dapat tercapai.

Sistem juga merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sana untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) seperti yang diinginkan.

2.2.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

1. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari subsistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu sistem yang lebih besar disebut dengan supra sistem.

2. Batas sistem

   Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas

sistem ini memungkinkan suatu sistem dipasang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung sistem

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran (*output*) dari satu subsistem akan menjadi satu masukan (*input*) bagi subsistem yang lain dan akan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukan dapat berupa masukan peralatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintanance input* adalah energi yang diproses agar didapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah

maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputer, sedangkan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran sistem

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

7. Sasaran sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objektif*). Jika sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali, masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Karakteristik suatu sistem dapat dilihat dari gambar 2.1.

2.2.2 Klasifikasi Sistem

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik

   Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Contohnya adalah filsafat. Sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sering digunakan oleh manusia. Contohnya adalah sistem akuntansi dan sistem komputer.

2. Sistem alamiah dan sistem buatan

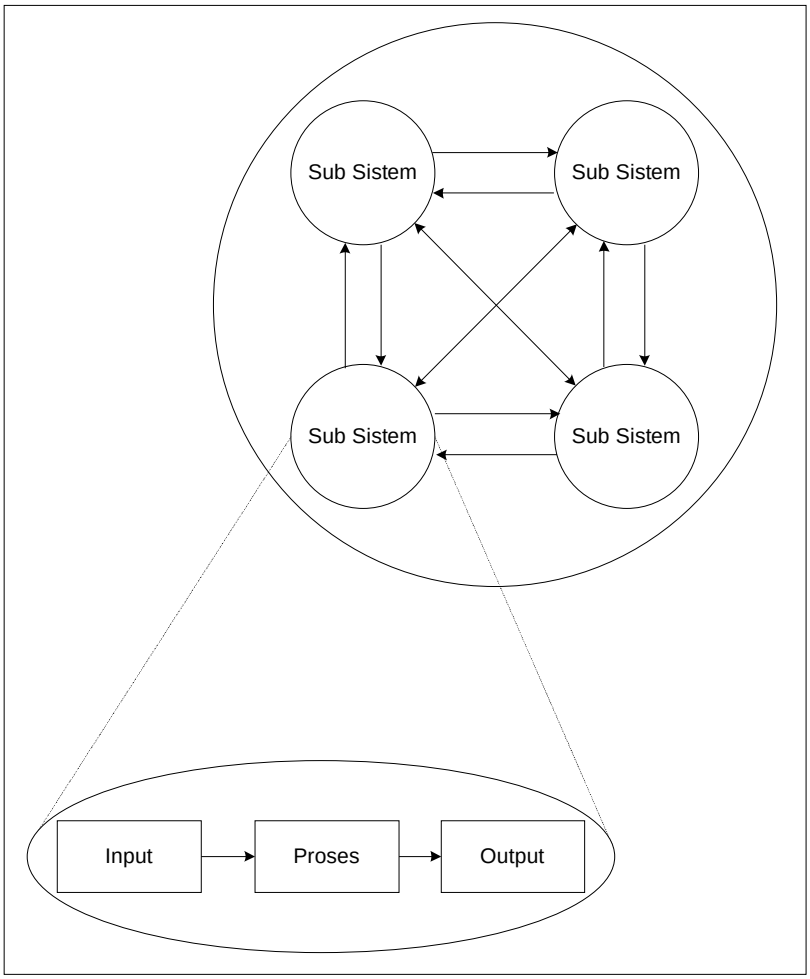
Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena pengaruh alam. Misalnya sistem rotasi bumi dan sistem gravitasi. Sistem buatan merupakan sistem yang dirancang dan dibuat oleh manusia, misalnya sistem pengolahan gaji.

3. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi di luar sistem. Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

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

Sistem tertentu beroperasi tertentu dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem komputer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.



Gambar 2.1. Karakteristik Suatu Sistem

2.3 Informasi

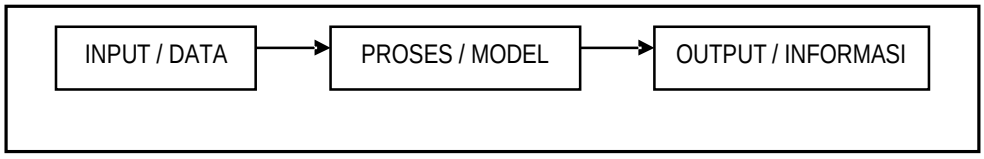
Informasi pada saat ini sangatlah penting dan dibutuhkan sekali oleh manusia. Menurut Hartono, informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Biasanya dalam pemakaian istilah data dan informasi sering tertukar, namun terdapat perbedaan yang mendasar antar keduanya, yaitu data adalah bahan baku yang diolah untuk mendapatkan informasi sedangkan informasi

merupakan acuan dalam pengambilan suatu keputusan yang berarti derajat informasi lebih tinggi dari data.

Masih menurut Hartono, informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian dan kesatuan nyata.



Gambar 2.2. Model Pengolahan Data

2.3.1 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

Dalam melakukan pengembangan sistem sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan langkah-langkah dan alat-alat pengembangan sistem, alat-alat yang digunakan dalam suatu metodologi umumnya berupa suatu gambar atau diagram atau grafik.

Alat-alat pengembangan sistem yang berbentuk diagram atau bagan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

   Diagram konteks adalah bagian dari *Data Flow Diagram* (DFD) yang berfungsi memetakan model lingkungan yang dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

   Diagram konteks menyoroti sejumlah karakterisrik sistem, yaitu :

   1. Kelompok pemakai, organisasi atau sistem lain dimana sistem melakukan komunikasi (sebagai terminator).
   2. Data masuk, yaitu data yang diterima sistem dari lingkungan dan harus diproses dengan cara tertentu.
   3. Data keluar, yaitu data yang dihasilkan sistem dan diberikan ke dunia luar.
   4. Penyimpanan data (*storage*)
   5. Batasan antara sistem dan lingkungan.

2. Data Flow Diagram (DFD)

   Data Flow Diagram (DFD) adalah gambaran sistem secara logika. Gambaran ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak dan struktur data. Keuntungan menggunakan DFD adalah untuk memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer agar mengerti sistem yang akan dikembangkan atau dikerjakan. Proses pada DFD dapat merupakan sekumpulan program, suatu program, atau model (sub program) dan dapat juga merupakan transformasi data secara manual. Jadi, secara singkat DFD

dapat diartikan sebagai diagram yang menjelaskan atau menggambarkan proses-proses atau lingkungannya dan sebaliknya. Simbol-simbol yang digunakan dalam DFD adalah :

1. Aliran Informasi, yang dilambangkan dengan anak panah, menunjukan aliran yang masuk ke dalam sistem maupun yang ke luar sistem.
2. *Eksternal Entity*, yang dilambangkan dengan empat persegi panjang, menunjukan bagian atau fungsi yang berada di luar sistem.
3. *File* atau tempat penyimpanan data, yang dilambangkan dengan sepasang garis horizontal paralel tertutup pada salah satu ujungnya.
4. Proses, yang dilambangkan dengan lingkaran, menunjukan kegiatan yang dilakukan oleh manusia, komputer dari hasil suatu proses data.

3. Kamus Data

Kamus data adalah kumpulan fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendifinisikan data yang mengalir dari sistem yang lengkap. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi mengenai definisi, struktural, pemakai dari masing-masing elemen.

Kamus data dibuat pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, kamus data digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai.

4. *Entity RelationShip Diagram* (ERD)

Entity RelationShip Diagram dibuat untuk merancang suatu basis data dengan memperlihatkan asusiasi antara *entity* atau objek-objek yang terlibat beserta atributnya.

Pada dasarnya model ERD dibentuk dari empat komponen dasar yaitu:

1. Entitas

Merupakan segala sesuatu yang ada dan dapat dibedakan. Entitas ini dapat berupa orang, tempat, benda, peristiwa atau konsep yang bisa memberikan atau mengandung informasi.

2. Relasi

Hubungan antara entitas atau berupa entitas jenis relasi yang ada di dalam *database* adalah sebagai berikut:

1. Relasi banyak ke satu (N-1)
2. Relasi banyak ke banyak (N-N)
3. Relasi satu ke banyak (1-N)
4. Relasi satu ke satu (1-1)

3. Atribut

Setiap entitas memiliki atribut-atribut atau elemen data yang mencirikan entitas tersebut.

4. Kunci (*Key*)

Sebuah atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik dalam sel entitas.

2.4 Software Pendukung

2.4.1 Microsoft Borland Delphi

Dengan adanya bahasa pemrograman yang semakin pesat seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, banyak perusahaan *software* yang mengembangkan bahasa pemrograman menjadi sebuah *software*, yaitu pemrograman yang memberikan kemudahan kepada pengguna *software* untuk mendesain sebuah aplikasi yang berorientasi pada *database* maupun *server*. Salah satu diantaranya yaitu *Borland Delphi* yang telah meluncurkan berbagai versi yang menawarkan kemudahan dengan fasilitas yang lengkap.

Tujuh bagian utama *Borland Delphi*, yaitu:

1. *Main Window*

   Main Window adalah bagian dari IDE yang mempunyai fungsi yang sama dengan fungsi utama dari program aplikasi *Windows* lainnya. Jendela utama Delphi terbagi menjadi tiga bagian, berupa *Main Menu, Toolbar*, dan *Component Palette*.

2. *Toolbar*

   Toolbar terletak pada bagian bawah baris menu, *toolbar* ini berfungsi sebagai pengganti satu menu perintah yang sering digunakan. *Toolbar* sering juga disebut dengan *speedbar*.

3. *Component Palette*

   Component Palette adalah sekumpulan ikon yang melambangkan komponen-komponen yang terdapat pada VCL (*Visual Component Library*). Pada

Component Palette akan ditemukan beberapa *page control* seperti *Standard, Additional, Win 32, System, Data Accessed* dan lain-lain.

4. *Form Designer*

   Form Designer merupakan satu objek yang dapat dipakai sebagai tempat untuk merancang program aplikasi.

5. *Object Inspector*

   Object Inspector digunakan untuk mengubah properties atau karakteristik dari sebuah komponen. *Object Inspector* terdiri dari dua tab, yaitu *Properties* dan *Events*.

6. *Code Editor*

   Code Editor adalah tempat dimana dapat menuliskan kode program. Pada bagian ini dapat menuliskan pernyataan-pernyataan dalam bentuk

   Object Pascal.

7. *Code Explorer*

   Code Explorer digunakan untuk memudahkan navigasi di dalam file unit. *Code Explorer* berisi struktur pohon yang menampilkan semua *type, class, property, method,* variabel global dan rutin global yang didefinisikan di dalam unit.

2.4.2 Quick Report

Report atau laporan merupakan hasil akhir dari sebuah aplikasi. Dari hasil *report* ini bisa terlihat apakah aplikasi yang telah dibuat mampu menghasilkan laporan yang betul atau tidak.

Quick Report adalah *software* penunjang yang biasanya terpasang otomatis pada setiap Borland Delphi. *Quick Report* digunakan untuk menghasilkan laporan dengan sumber data yang berasal dari suatu *database*.

2.4.3 Database Dekstop

Database Dekstop adalah perangkat lunak *database* yang memiliki kemampuan yang luas dalam mengolah data di dalam sebuah aplikasi. *Database Dekstop* ini hanya bisa dipakai pada Borland Delphi saja, karena database ini sudah menyatu dengan Borland Delphi.

Data dan program disimpan dalam satu *database*, dimana satu *database* dapat terdiri dari beberapa *file* yang dikenal dengan istilah tabel. Beberapa tabel dihubungkan dengan suatu bentuk relasi unit dan dikelola dengan *design* yang menentukan karakter tiap unit data. Pada suatu *database relasional*, operasi data antar unit dilakukan dengan menggunakan bahasa tertentu yang disebut SQL (*Structured Query Language*).

2.5 Metode yang Digunakan

2.5.1 *Multi-Attribute Utility Theory* (MAUT)

Dalam MAUT diperlukan pembangunan *Multi-Attribute Utility Theory*, yaitu menspesifikasikan dimensi dari permasalahan evaluasi dan keputusan secara spesifik.

Langkah-langkah dalam proses MAUT adalah sebagai berikut :

1. *Generate* (bangkitkan) alternatif-alternatif yang mungkin dapat memecahkan masalah.
2. Buat daftar semua aspek yang mempengaruhi keputusan.

3. Beri bobot untuk setiap aspek yang ada, bobot yang harus mencerminkan seberapa penting aspek-aspek tersebut terhadap permasalahan.
4. Beri juga bobot dari alternatif-alternatif yang ada, untuk setiap alternatif, tentukan seberapa memuaskan alternatif tersebut terhadap setiap aspek.
5. Proses evaluasi dari setiap alternatif pada aspek-aspek yang ada untuk mendapatkan keputusan.

2.5.2 Perhitungan Menggunakan Metode (MAUT)

Dalam perhitungan RAPI ada beberapa kriteria yang dipenuhi oleh para pegawai untuk kelulusan penilaian kinerja di PT. Kereta Api (Persero), seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 2.2 Kriteria Kenaikan Pangkat

No	Kriteria	Keterangan
1	Kualitas Kerja	Penilaian terhadap kualitas dari hasil kerja pegawai
2	Kuantitas Kerja	Penilaian terhadap kuantitas yang dihasilkan dari kerja pegawai
3	Disiplin	Penilaian terhadap kedisiplinan kerja
4	Tanggung Jawab	Bertanggung jawab atas semua yang telah dikerjakan.
5	Kerja Sama	Kerja sama antar kelompok
6	Keterampilan	Keterampilan dalam setiap pengerjaan.
7	Kejujuran	Kejujuran dalam bekerja

8	Kepemimpinan	Mempunyai jiwa kepemimpinan

Proses Perhitungannya adalah sebagai berikut :

1. Menetukan Bobot Nilai

Tabel 2.3 Bobot Kriteria

Kriteria	Nilai
Kualitas Kerja	15 %
Kuantitas Kerja	10 %
Disiplin	17,5 %
Tanggung Jawab	12,5 %
Kerja Sama	17,5 %
Keterampilan	5 %
Kejujuran	12,5 %
Kepemimpinan	10 %
Hasil	100 %

Keterangan : Hasil dari Bobot Kriteria harus = 100%

2. Memberikan Bobot Alternatif Kriteria

Tabel 2.4 Bobot Alternatif Kriteria

Kriteria	Alternatif
Kualitas Kerja	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30
Kuantitas Kerja	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30
Disiplin	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30

Tanggung Jawab	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30
Kerja Sama	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30
Keterampilan	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30
Kejujuran	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30
Kepemimpinan	Baik = 90 Cukup = 60 Kurang = 30

3. Melakukan perhitungan

Melakukan perhitungan perkalian antara bobot nilai dengan bobot alternatif kriteria sesuai dengan kesepakatan pihak perusahaan terhadap semua pegawai.

Contoh hasil perhitungan :

1. Pegawai A

Tabel 2.5 Hasil Penilaian Pegawai A

Kriteria	**Bobot Nilai**	**Alternatif**	**Bobot Alternatif**	**Hasil Perhitungan**
Kualitas Kerja	15 %	Baik	90	13.5
Kuantitas Kerja	10 %	Cukup	60	6
Disiplin	17,5 %	Cukup	60	10.5
Tanggung Jawab	12,5 %	Baik	90	11.25
Kerja Sama	17,5 %	Kurang	30	5.25

Keterampilan	5 %	Cukup	60	3
Kejujuran	12,5 %	Baik	90	11.25
Kepemimpinan	10 %	Baik	90	9
Total	100 %			69.75

2. Pegawai B

Tabel 2.6 Hasil Penilaian Pegawai B

Kriteria	**Bobot Nilai**	**Alternatif**	**Bobot Alternatif**	**Hasil**
Kualitas Kerja	15 %	Cukup	60	9
Kuantitas Kerja	10 %	Baik	90	9
Disiplin	17,5 %	Cukup	60	10.5
Tanggung Jawab	12,5 %	Cukup	60	7.5
Kerja Sama	17,5 %	Kurang	30	5.25
Keterampilan	5 %	Kurang	30	1.5
Kejujuran	12,5 %	Cukup	60	7.5
Kepemimpinan	10 %	Baik	90	9
Total	100 %			59.25

Dari contoh hasil perhitungan diatas maka Pegawai A lulus dalam penilaian kinerja karena Pegawai A mempunyai total nilai RAPI 69.75, batas nilai kelulusan RAPI adalah <= 60.00.

2.6 Kenaikan Pangkat

2.6.1 Pengertian Pangkat

Sebelum menerangkan pangkat kita harus mengetahui apa dulu yang dimaksud dengan pangkat itu sendiri. Menurut undang-undang no.8 tahun 1974 tentang pokok-pokok kepegawaian pasal 17 ayat 1, yang dimaksud dengan pangkat adalah :

"Pangkat adalah kedudukan pegawai yang menunjukan tingkat golongan yang menunjukan tingkat golongan yang digunakan dalam system penggajian/pengupahan dan pensiun pegawai".

"Dalam menunjukan kedudukan tingkat seorang Pegawai Negeri Sipil dalam rangkaian susunan pegawai dan digunakan sebagai dasar penggajian. Oleh sebab itu, setiap Pegawai Negeri Sipil diangkat dalam pangkat tertentu.

2.6.2 Pengertian Kenaikan Pangkat

Yang dimaksud dengan kenaikan pangkat itu sendiri adalah sebagai berikut :

"Kenaikan pangkat adalah penghargaan yang diberikan kepada atas pengabdian Pegawai Negeri Sipil yang bersangkutan terhadap Negara".

Kenaikan pangkat dimaksudkan sebagai dorongan kepada Pegawai Negeri Sipil untuk lebih meningkatkan pengabdiannya.