BAB II

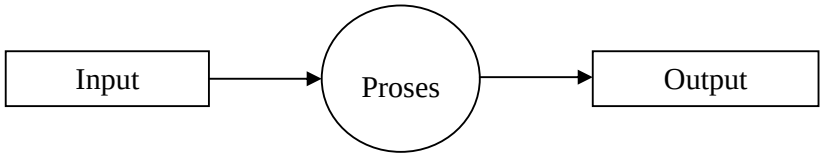
LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sebelum mengetahui pengertian sistem informasi secara keseluruhan, pertama kali yang harus dikenal adalah istilah–istilah yang tercakup di dalam tiap kata, secara berturut-turut berikut ini akan dijelaskan arti sistem dan informasi.

2.1.1 Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari suatu sistem terdiri dari atas masukan *(input)*, proses dan keluaran *(output)*, dalam bentuk umum sistem ini terdapat satu atau lebih masukan yang akan diproses dan akan menghasilkan suatu keluaran



Gambar. 2.1 Bentuk Umum Sistem

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi

2.2.1 Sistem

Sistem adalah seperangkat elemen yang membentuk suatu kegiatan/prosedur/bagian pengolahan dalam mencapai tujuan bersama dengan mengoperasikan data pada waktu tertentu untuk menghasilkan suatu informasi.

Beberapa ciri dari sistem yaitu sebagai berikut:

1. Mengarah Pada Tujuan

   Cara kerja sistem ini adalah merangkaikan dan mengkoordinasikan fakta-fakta untuk mencapai tujuan dengan menggunakan aturan-aturan tertentu.

2. Merupakan Suatu Keseluruhan

   Sistem merupakan suatu keseluruhan yang bulat dan utuh, dimana tujuan masing-masing dari bagian yang membentuk sistem akan saling menunjang dan mencapai tujuan dari sistem secara keseluruhan, dan ini berarti bahwa pencapaian tujuan dari salah satu bagian tidak dapat dilakukan dengan mengabaikan pencapaian tujuan dengan bagian yang lainnya.

3. Adanya Keterbatasan

   Sistem memiliki sifat yang terbuka, dimana suatu sistem dapat berinteraksi dengan sistem lainnya yang lebih besar.

4. Adanya Proses Transformasi

   Suatu sistem mempunyai atau melakukan proses transformasi kegiatan yang mengubah suatu *input* atau masukan menjadi suatu *output* untuk mencapai tujuan

5. Saling Berkaitan

   Sistem terdiri dari elemen-elemen yang saling berkaitan satu elemen dengan elemen yang lain

2.2.1.1 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat dikelompokkan atau di klasifikasikan menjadi beberapa sudut pandang diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem abstrak *(abstract sistem)* dan sistem fisik *(physical sistem)*, sistem abstrak terbentuk dari gagasan-gagasan atau konsep-konsep saling berkaitan. Sistem fisik didefinisikan sebagai suatu sistem yang unsur-unsur pendukungnya secara fisik dapat dilihat atau dirasakan dan memiliki keterkaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya.
2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia *(human made sistem)*. Yaitu sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dirancang oleh manusia, sistem manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin (*Komputer*) disebut *human macine sistem*.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu *(deterministic sistem)* dan sistem tak tentu *(probabilistic sistem)*, sistem tertentu beroprasi dengan tingkah laku yang sudah diprediksi, Interaksi diantara bagian-bagian nya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat

diramalkan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Dan yang terakhir adalah klasifikasi sistem sebagai sistem tertutup (*closed sistem)* dan sistem terbuka *(open sistem),* dimana sistem tertutup tidak terpengaruh oleh lingkungan lainnya, sistem ini bekerja secara otomatis tanpa ada campur tangan dari pihak luar. Sebaliknya sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar.

Pengertian sistem itu sendiri sangatlah luas dan bermacam-macam disesuaikan dengan pendekatan dalam mendefinisikan sistem itu sendiri.

2.2.2 Informasi

Definisi umum informasi dalam pemakaian sistem informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi si pemakai dalam mengambil keputusan. Jadi sistem pengolahan informasi yaitu pengolahan data dari bentuk tak berguna menjadi berguna (informasi) bagi penerimanya.

Dalam mendapatkan suatu informasi, informasi tersebut harus yang berkualiatas, yaitu yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Akurat

   Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan yang biasanya terjadi dan selain itu harus jelas maksud dan tujuannya sehingga *output/*keluaran bisa dipertanggung jawabkan.

2. Tepat Waktu

   Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang) informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai yang baik, sehingga jika digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau mengalami kesalahan dalam pengambilan keputusan dan tindakan

3. Relevan

   Berarti infornasi tersebut mempunyai manfaat dan informasi yang diterima si pemakai dan pemakai lainnya bisa berbeda-beda.

Dari uraian tersebut diatas maka sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data (kejadian), mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu sistem dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Sistem informasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam suatu sistem organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan iformasi.

Kegiatan sistem informasi mencakup

1. *Input*, menggambarkan kegiatan untuk menyediakan data untuk diproses
2. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk menghasilkan suatu informasi yang bernilai tambah
3. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan proses diatas tesebut
4. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyajikan data

5. Kontrol, suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut sesuai yang diharapkan

2.3 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi menpunyai beberapa komponen yaitu :

1. Perangkat keras *(Hardware)* yaitu semua alat komputer yang secara fisik dapat dilihat dengan jelas seperti: *keyboard, harddisk, monitor,* alat *printer*, *mouse*, dan lain-lain.
2. Perangkat lunak *(Software)* yaitu semua perangkat komputer yang dapat membuat perangkat keras komputer bekerja menjalankan fungsinya
3. Manusia *(Brainware)* yaitu orang yang mengoperasikan komputer.

2.4 Alat-alat Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem merupakan hal yang penting bagi kelangsungan sistem itu sendiri. Pengembangan sistem adalah suatu upaya untuk menjaga efektivitas sistem dalam memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk mnggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada.

Alat –alat yang digunakan dalam pengembangan sistem antara lain adalah:

1. *Data Flow Diagram* (DFD)
2. Kamus Data (*Data Dictionary*)

2.4.1 Diagram Arus Data (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan. DFD memperlihatkan suatu sistem dalam komponen–komponennya serta *interface* (penghubung) antara komponen tersebut. Dalam memperlihatkan aliran data dan pengembangan suatu sistem yang ditinjau dari segi data yang ditampilkan dengan simbol dan aturan tertentu.

a. Arus Data (*Data Flow*)

Arus data ini menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

b. Proses

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

c. Kesatuan Luar *(External Entity)*

Kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lain yang akan memberikan masukan *(input)* atau menerima keluaran *(output)* dari sistem.

d. *File*

Konsep dasar DFD dapat dilakukan dengan analisa *Top Down,* yaitu pemecahan sistem yang besar menjadi beberapa sub-sub sistem yang lebih kecil DFD terdiri dari :

1. Diagram Konteks

Merupakan gambaran sistem secara garis besar dan hanya memperlihatkan kelompok data *input* dan *output*. Diagram konteks adalah suatu diagram yang menggambarkan hubungan sistem dengan sejumlah komponen menjadi bagian penting dalam mendukung keberadaan sistem tersebut, yang akan memberikan masukan atau diberikan keluaran dari sistem sehingga data yang masuk dapat menjadi informasi bagi komponen-komponen tadi. Konteks diagram merupakan *level* teratas dari diagram arus data .

2. Midle Level

Merupakan pemecahan dari tiap–tiap proses yang mempunyai fungsi sama. Pada *middle level* diagaram 0 dipecah menjadi diagram 1,2,3 dan seterusnya yang merupakan penguraian dari diagram konteks.

3. Lowest Level

Merupakan pemecahan dari data *flow* yang ada pada *middle level*.Pemecahan tersebut masih tetap mempunyai fungsi yang sama dari *level* sebelumnya. Untuk *Lowest Level*, pemberian nomor diagram terdiri dari bagian *middle level.*

2.4.2 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kamus data *(Data Dictionary)* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Kamus data dapat mendefinisikan data yang mengalir pada sistem dengan lengkap. Kamus data dapat digunakan pada tahap analisa dan perancangan sistem. Pada tahap

perancangan sistem, kamus data digunakan untuk merancang masukan *(input)*, merancang laporan–laporan dan *database* .

Dengan adanya kamus data, didapat definisi-definisi dari bentuk–bentuk yang tidak dimengerti dalam DFD yaitu aliran data, *file*, proses dan elemen-elemen data. Arus data pada DFD bersifat global, hanya ditunjukan nama arus datanya saja. Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari arus data , secara lebih lengkap dapat dilihat di kamus data.

2.5 Pengertian Basis Data (*Database*)

Basis data adalah kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* lain dengan *file* lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu perusahaan/instansi dalam batasan tertentu basis data merupakan salah satu komponen penting dalam sistem informasi karena basis data adalah dasar untuk menyediakan informasi bagi para pemakai.

2.5.1 Tujuan Basis Data

Tujuan dari basis data erat hubungannya dengan masalah-masalah yang timbul dalam *file* basis data, yaitu:

1. Penyediaan akses yang *fleksibel*, yaitu untuk memberikan kemudahan dalam menampilkan semua informasi yang diperlukan
2. Pemeliharaan integritas data, basis data berisi *file* yang saling berkaitan yaitu dengan adanya f*ield* kunci yang menghubungkan kedua *file* tersebut

3. Keamanan data, basis data dapat mendefinisikan prosedur otoritas untuk memastikan bahwa data hanya dapat diakses oleh *user* yang berhak dan dapat mengijinkan *user* yang berbeda untuk melakukan tiap akses yang berbeda pada tahap data yang sama.
4. Menghilangkan ketergantungan data, Program yang berinteraksi dengan *DBMS (Database Management System)* relatif mandiri terhadap data aktual dalam basis data. Hanya perubahan yang mungkin dilakukan terhadap struktur data tanpa membutuhkan perubahan terhadap program aplikasi yang telah ada
5. mengurangi kerangkapan data
6. penggunaan data bersama-sama, data yang sama dapat diakses atau digunakan oleh beberapa *user* pada saat bersamaan.Hal ini menggunakan sistem basis data, tiap aplikasi mempunyai *file* tersendiri, sehingga suatu data tunggal dalam basis data dapat digunakan untuk beberapa kegunaan
7. Standarisasi data, yaitu memberikan fasilitas-fasilitas kamus data untuk mendefiniskan nam-nama data secara rinci

2.5.2 Perancangan Basis Data

Pada perancangan model konseptual, penekanan tinjauan dilakukan pada struktur data dan relasi antar *file*. Pendekatan yang dilakukan pada perancangan model konseptual adalah menggunakan model data *relational*.

Terdapat dua buah teknik perancangan basis data, yaitu

1. Teknik Normalisasi
2. Teknik *Entity Relationship*

2.5.3 Teknik Normalisasi

Proses normalisasi merupakan pengelompokan data elemen menjadi table-tabel yang menunjukan *entity* dan relasinya. Pada proses normalisasinya selalu diuji pada beberapa kondisi. Apabila terdapat kesulitan pada saat menambah/*insert*. menghapus/*delete*, mengubah/*update*, membaca/*retrieve* pada suatu *database* maka relasi tersebut dipecahkan pada beberapa tabel lagi.

Bentuk–bentuk Normalisasi :

1. Bentuk tidak normal *(unnormalizd form)*

Pada bentuk tidak normal, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, data mungkin tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.

2. Bentuk Normal kesatu (*1NF / first Normal Form)*

Bentuk normal kesatu mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

(a) Data dibentuk dalam *flat file (file* datar/rata)

(b) Data dibentuk dalam satu *record* demi satu *record* dan nilai dari *field-field* berupa *atomic value*

(c) *Set attribute* tidak boleh berulang-ulang atau bernilai ganda *(Multi value)*

3. Bentuk Normal Kedua (*2NF / Second Normal Form)*

Bentuk normal kedua mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci harus bergantung secara fungsi pada kunci utama / *primary key*. Sehingga untuk membentuk normal kedua harus ditentukan kunci-kunci *field*. Kunci *field* tesebut harus unik dan dapat mewakili *attribute* lain yang menjadi anggotanya.

4. Bentuk Normal Ketiga (*3 NF / Thrid Normal Form)*

Untuk membentuk normal ketiga maka relasi harus dalam bentuk normal kedua dan semua *attribute* bukan primer harus bergantung hanya pada *primary key* secara menyeluruh.

5. *Boyce –Codd Normal Form* (*BCNF*)

Pada *Boyce – Codde Normal Form*, relasi harus dalam bentuk normal kesatu dan setiap *attribute* harus bergantung fungsi pada *attribute superkey*.

2.5.4 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram dibuat untuk merancang suatu basis data dengan memperlihatkan hubungan antara *entity* atau objek yang terlibat beserta atributenya. Untuk membantu gambaran relasi secara lengkap ada tiga macam relasi dalam hubungan *attribute* dalam suatu *file* :

1. *One to One Relationship*

Hubungan antara *file* kesatu dengan *file* kedua adalah satu berbanding satu.

2. ***One to Many Relationship***

   Hubungan antara *file* pertama dengan *file* kedua adalah satu berbanding banyak atau dapat pula dibalik banyak berbanding satu.

3. ***Many to many Relationship***

   Hubungan antara *file* pertama dan *file* kedua adalah banyak ke banyak.

2.6 Pengertian Penggajian

Dalam salah satu referensi, penggajian dapat diartikan yaitu:

"Gaji umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan yang mempunyai jenjang jabatan *manager*." (Mulyadi : 376)

Menurut Krismiaji dalam bukunya yang berjudul **Sistem Informasi Akuntansi** , penggajian di definisikan sebagai :

"Gaji merupakan imbalan yang diberikan perusahaan sebanding dengan jasa yang diberikan oleh karyawan."

2.7 *Microsoft Visual Basic 6.0*

Microsoft Visual Basic adalah suatu program untuk membuat sebuah aplikasi, dimana bahan yang dipergunakan dalam membuat source programnya adalah bahasa basic. *Microsoft Visual Basic 6.0* adalah perkembangan dari versi sebelumnya yaitu *Microsoft Visual Basic 4.0* dan *Microsoft Visual Basic 5.0.*

Dalam pembuatan sebuah aplikasi dengan menulis program berbasis *windows*, maka dengan *Microsoft Visual Basic* terdapat saranadan fasilitas yang sangat banyak untuk digunakan dalam membangun sebuah aplikasi / program.

Lingkungan pemograman *Microsoft Visual Basic* terdapat sarana pemograman yang dapat membantu dalam membangun program *Microsoft Visual Basic.* Baris menu menyediakan akses kepada sebagian besar perintah yang mengendalikan lingkungan pemograman ini. Menu dan perintah sama fungsinya seperti pada program-program berbasis *windows* lainnya.

Sejak dikembangkan pada tahun 80-an *Microsoft Visual Basic* kini telah mencapai versi yang ke-6, beberapa keistimewaan dari *Microsoft Visual Basic 6.0* diantaranya seperti:

1. Menggunakan platform pembuatan program yang di beri nama *developer* studio, yang memiliki tampilan dan sarana yang sama dengan *visual C++* dan J++. Dengan begitu kita dapat bermigrasi atau berlayar bahasa pemograman lainnya dengan mudah dan cepat, tanpa harus berlayar dari nol lagi.
2. Memiliki *compiler* andal yang dapat menghasilkan *file exess* table yang lebih cepat dan lebih efisien dari sebelumnya.
3. Memiliki beberapa tambahan sarana *wizard* yang baru. *Wizard* adalah sarana yang mempermudah didalam pembuatan aplikasi dengan mengotomatisasikan tugas-tugas tertentu.

4. Tambahan kontrol-kontrol baru yang lebih canggih serta peningkatan kaidah struktur bahasa *Microsoft Visual Basic.*
5. Kemampuan membuat *active-x* dan fasilitas internet yang lebih banyak.
6. Sarana akses data yang lebih cepat dan handal untuk membuat aplikasi database yang berkemampuan tinggi.
7. *Microsoft Visual Basic 6.0* memiliki beberapa versi atau edisi yang disesuaikan dengan kebutuhan pemakainya.

2.8 *Microsoft Access 2000*

Microsoft Access 2000 atau yang lebih dikenal dengan sebutan *Access* 2000 merupakan salah satu software basis data yang berjalan di bawah *Windows* yang merupakan bagian paket *Microsoft Office 2000*. dalam waktu cepat *Access* 2003 telah menjadi salah satu software basis data yang sangat popular seiring dengan meluasnya pemakaian *Microsoft Office 2000*.

Microsoft Access 2003 merupakan arsitektur yang berbentuk objek-objek, setiap objek saling berhubuingan. Didalam Access 2003 ada tujuh buah objek yang bisa digunakan dalam pengoprasian sebuah basisdata access yaitu:

1. *Query* bisa berarti “mendefinisikan data” yakni memanipulasi data dan mengendalikan manipulasi data tersebut melalui suatu bahasa. Atau *Query* disebut juga *dynaset* (*dynamic set of information*), yaitu kumpulan informasi yang dinamis, dimana query tersebut berubah sesuai dengan isi table pendukungnya.

2. *Form* dirancang untuk menampilkan *field-field* yang dibutuhkan dan label penjelasannya dalam format tampilan yang lebih menarik.
3. *Report* adalah untuk menampilkan dan / atau mencetak informasi yang berasal dari table atau *query.*
4. *Macro* adalah kumpulan perintah yang terusun dalam sebuah daftar. *Macro* berisi sejumlah aksi dalam sebuah perintah yang dapat mengotomatisasikan operasi setiap kali bekerja dengan cara yang sama.
5. *Modules* merupakan kumpulan deklarasi dan prosedur dari visual basic yang diletakkan bersama-sama dalam satu kesatuan.
6. *Pages* digunakan untuk pembuatan dan pengolahan data.
7. *Groups* hanya berisikan ikon favorites yang disediakan untuk menyisipkan *shortcut* kedalam objek *database.*