BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kegiatan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau sub-sistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem menurut Azhar Susanto (2009:18) mengatakan bahwa yang dimaksud dengan sistem adalah sebagai kumpulan atau group dari bagian atau komponen apapun baik fisik maupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sedangkan menurut Jogiyanto (2002:15) yang dimaksud dengan sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Pada dasarnya suatu sistem mempunyai komposisi-komposisi sistem yang terdiri dari :

1. *Input* (masukan)

   Merupakan variable yang nilai-nilainya mempengaruhi sistem dan berasal dari lingkungan atau sistem lain.

2. *Output* (keluaran)

   Merupakan variabel yang keluar dari sistem dan kembali ke lingkungannya atau sistem lain. Sebagai keluaran ini adalah kriteria yang merupakan objek

yang mewakili *state* sistem, atau efisiensi pelaksanaan fungsi yang dilakukan sistem tersebut.

3. Operator

   Bagian sistem yang menghubungkan dan mengubah (transformasi) *variable* masukan menjadi *variable* keluaran. Ada 3 operator yang secara internal terdapat dalam suatu sistem yaitu :

   1. Operator Logika (yang bersifat eksplisit matematika).
   2. Operator Sosiologika.
   3. Operator Fisik.

2.1.1. Bentuk Dasar Sistem

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

2.1.1.1. Karakteristik Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:3) bahwa suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat – sifat tertentu, yaitu memiliki komponen – komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan sistem (*Environment*), penghubung (*Interface*), masukan (*Input*), keluaran (*Output*), pengolah (*Proses*), dan sasaran (*Objective*), dan tujuan (*Goal*).

1. Komponen sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem atau elemen –elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau

bagian – bagian dari sistem. Setiap subsitem mempunyai sifat – sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengarui suatu sistem secara keseluruhan.

2. Batas Sistem (*boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem di pandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Sistem (*environment*)

   Linkungan luar dari sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan (harus dijaga dan merupakan energi dari sistem) dan dapat bersifat merugikan (harus ditahan dan dikendalikan).

4. Penghubung Sistem (*interface*)

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

5. Masukan Sistem (*input*)

   Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang masukan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem (*output*)

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan subsistem yang lain atau kepada supersistem.

7. Pengolah Sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunya tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya Suatu sistem dikatakan berasil bila mengenai sasaran atau tujuan.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005:6) Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut ini.

1. Sistem diklasifikasikan berdasarkan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*).

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak nampak, misalnya sistem teologi. Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik misalnya sistem komputer.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia.

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak di buat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang di rancang oleh manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin yang disebut dengan *human-machine system* atau *man-machine system*.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya didekteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Misalnya sistem pada komputer. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat dipredisikan karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

   Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem

yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik.

2.2. Pengertian Informasi

Dalam membentuk suatu sistem informasi, diperlukan komponen masukan berupa data-data, yang diperlukan sebagai komponen pembangun sistem tersebut.

Menurut Edhy Sutanta (2004:4), Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Menurut Abdul Kadir (2003:7), Data adalah fakta mengenai objek, orang dan lain-lain. Data dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter atau symbol).

Setelah melalui suatu proses, data diolah menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna informasi tersebut. Dengan kata lain sumber informasi adalah data. Data menggabarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data

tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah suatu hasil yang diperoleh dari proses pengolahan data sehingga bermanfaat bagi seseorang (pengguna informasi).

2.2.1. Konsep dasar informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan yang di sajikan secara tepat dan akurat. Sumber dari informasi adalah data, data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata kejadian-kejadian (*event*). Kejadian adalah suatu yang terjadi pada saat tertentu yang menyangkut perubahan nilai yang disebut transaksi. Sedangkan kesatuan nyata adalah berupa suatu objek yang nyata dan terjadi pada saat kejadian berlangsung. Data juga dapat diartikan suatu yang perlu diolah terlebih dahulu untuk mendapatkan suatu informasi.

Menurut Jogiyanto (2005:10) kualitas informasi yang di harapkan tergantung 4 (empat) hal pokok yaitu:

1. Akurat

   Akurat mempunyai arti informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan–kesalahan, yang tidak biasa, tidak menyesatkan dan menceminkan maksudnya.

2. Tepat waktu

   Tepat waktu berarti informasi yang disampaikan ke penerima tidak terlambat, karena informasi adalah landasan untuk mengambil suatu keputusan. Untuk itu diperlukan suatu teknologi untuk dan mengirim dengan cepat dan tepat.

3. Relevan

   Berarti informasi mempunyai manfaat dan berguna bagi pemakainya. Karena batas relevensi seseorang berbeda, maka informasi bisa dikatakan berguna jika benar – benar berguna dan dibutuhkan pemakainya.

4. Aman

   Aman berarti informasi harus terbebas dari penyadapan oleh pihak orang yang tidak berwenang dalam penggunaan informasi tersebut.

2.3. Konsep Sistem Informasi

Menurut James A. O'Brien (2005:5) sistem informasi yaitu dapat merupakan kombinasi teratur apa pun dari orang-orang, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan suatu informasi dalam sebuah organisasi.

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Menurut Azhar Susanto (2009:61) Sistem informasi merupakan kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. Sub-sub system merupakan

pengelompokan dari beberapa komponen yang lebih kecil. Terdapat enam komponen yang dapat digunakan pada semua jenis sistem informasi, yaitu:

a. Perangkat keras (*hardware*)
b. Perangkat lunak (*software*)
c. Manusia (*Brainware*)
d. Prosedur (*Procedure*)
e. Basis data (*Database*)
f. Jaringan Komunikasi (*Communication network*)

2.4. Perangkat lunak pendukung

Dalam pengembangan sistem informasi pemutusan hubungan kerja (PHK) yang akan dirancang, Penulis menggunakan perangkat lunak tertentu sebagai alat pendukung.

2.4.1. Sekilas tentang bahasa pemograman java

Bahasa pemrograman Java pertama lahir dari *The Green Project*, yang berjalan selama 18 bulan, dari awal tahun 1991 hingga musim panas 1992. Proyek tersebut belum menggunakan versi yang dinamakan Oak. Proyek ini dimotori oleh Patrick Naughton, Mike Sheridan, James Gosling dan Bill Joy, beserta sembilan pemrogram lainnya dari Sun Microsystems. Salah satu hasil proyek ini adalah maskot *Duke* yang dibuat oleh Joe Palrang.

Java adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi objek dan program java tersusun dari bagian yang disebut kelas. Kelas terdiri atas metode-metode yang melakukan pekerjaan dan mengembalikan informasi

setelah melakukan tugasnya. Para pemrogram Java banyak mengambil keuntungan dari kumpulan kelas di pustaka kelas Java, yang disebut dengan *Java Application Programming Interface* (API).

Kelas-kelas ini diorganisasikan menjadi sekelompok yang disebut paket *(package)*. Java API telah menyediakan fungsionalitas yang memadai untuk menciptakan *applet* dan aplikasi canggih. Jadi ada dua hal yang harus dipelajari dalam Java, yaitu mempelajari bahasa Java dan bagaimana mempergunakan kelas pada Java API. Kelas merupakan satu-satunya cara menyatakan bagian eksekusi program, tidak ada cara lain. Pada Java program javac untuk mengkompilasi file kode sumber Java menjadi kelas-kelas *bytecode*. File kode sumber mempunyai ekstensi *.java. Kompilator javac menghasilkan file *bytecode* kelas dengan ekstensi *.class. Interpreter merupakan modul utama sistem Java yang digunakan aplikasi Java dan menjalankan program *bytecode* Java.

Beberapa keunggulan java yaitu java merupakan bahasa yang sederhana. Java dirancang agar mudah dipelajari dan digunakan secara efektif. Java tidak menyediakan fitur-fitur rumit bahasa pemrograman tingkat tinggi, serta banyak pekerjaan pemrograman yang mulanya harus dilakukan manual, sekarang digantikan dikerjakan Java secara otomatis seperti dealokasi memori. Bagi pemrogram yang sudah mengenal bahasa C++ akan cepat belajar susunan bahasa Java namun harus waspada karena mungkin Java mengambil arah (semantiks) yang berbeda dibanding C++.

Java merupakan bahasa berorientasi objek *(OOP)* yaitu cara ampuh dalam pengorganisasian dan pengembangan perangkat lunak. Pada *OOP*, program komputer sebagai kelompok objek yang saling berinteraksi. Deskripsi ringkas *OOP* adalah mengorganisasikan program sebagai kumpulan komponen, disebut objek. Objek-objek ini ada secara independen, mempunyai aturan-aturan berkomunikasi dengan objek lain dan untuk memerintahkan objek lain guna meminta informasi tertentu atau meminta objek lain mengerjakan sesuatu. Kelas bertindak sebagai modul sekaligus tipe. Sebagai tipe maka pada saat jalan, program menciptakan objek-objek yang merupakan instan-instan kelas. Kelas dapat mewarisi kelas lain.

Seluruh objek diprogram harus dideklarasikan lebih dulu sebelum digunakan. Ini merupakan keunggulan Java yaitu *Statically Typed*. Pemaksaan ini memungkinkan kompilator Java menentukan dan melaporkan terjadinya pertentangan tipe yang merupakan barikade awal untuk mencegah kesalahan yang tidak perlu (seperti mengurangkan variabel bertipe integer dengan variabel bertipe string). Pencegahan sedini mungkin diharapkan menghasilkan program yang bersih. Kebaikan lain fitur ini adalah kode program lebih dapat dioptimasi untuk menghasilkan program berkinerja tinggi.

Java menggunakan model pengamanan tiga lapis *(three-layer security model)* untuk melindungi sistem dari *untrusted Java code.* Pertama, *bytecode verifier* membaca *bytecode* sebelum dijalankan dan menjamin *bytecode* memenuhi aturan-aturan dasar bahasa Java. Kedua, *class loader* menangani pemuatan kelas Java ke *runtime interpreter*. Ketiga, manajer keamanan

menangani keamanan tingkat aplikasi dengan mengendalikan apakah program berhak mengakses sumber daya seperti sistem file, port jaringan, proses eksternal dan sistem *window*.

Platform independence adalah kemampuan program bekerja di sistem operasi yang berbeda. Bahasa Java merupakan bahasa yang secara sempurna tidak bergantung platform.

Tipe variabel Java mempunyai ukuran sama di semua platform sehingga variabel bertipe integer berukuran sama tidak peduli dimana program java dikompilasi. Begitu telah tercipta file .class dengan menggunakan kompilator Java di platform manapun, maka file .class tersebut dapat dijalankan di platform manapun. Jadi "dimanapun dibuat, dimanapun dapat dijalankan". Slogan ini biasa diringkas sebagai *Write Once, Run Anywhere (WORA).*

Java termasuk bahasa *Multithreading*. *Thread* adalah untuk menyatakan program komputer melakukan lebih dari satu tugas di satu waktu yang sama. Java menyediakan kelas untuk menulis program *multithreaded,* program mempunyai lebih dari satu *thread* eksekusi pada saat yang sama sehingga memungkinkan program menangani beberapa tugas secara konkuren.

Program Java melakukan *garbage collection* yang berarti program tidak perlu menghapus sendiri objek-objek yang tidak digunakan lagi. Fasilitas ini mengurangi beban pengelolaan memori oleh pemrogram dan mengurangi atau mengeliminasi sumber kesalahan terbesar yang terdapat di bahasa yang memungkinkan alokasi dinamis.

Java mempunyai mekanisme *exception-handling* yang ampuh. *Exception-handling* menyediakan cara untuk memisahkan antara bagian penanganan kesalahan dengan bagian kode normal sehingga menuntun ke struktur kode program yang lebih bersih dan menjadikan aplikasi lebih tegar. Ketika kesalahan yang serius ditemukan, program Java menciptakan *exception*. *Exception* dapat ditangkap dan dikelola program tanpa resiko membuat sistem menjadi turun.

Program Java mendukung *native method* yaitu fungsi ditulis di bahasa lain, biasanya C/C++. Dukungan *native method* memungkinkan pemrogram menulis fungsi yang dapat dieksekusi lebih cepat dibanding fungsi ekivalen di java. *Native method* secara dinamis akan di-*link* ke program java, yaitu diasosiasikan dengan program saat berjalan.

Selain itu keuntungan menggunakan bahasa pemrograman Java antara lain memori pada Java secara otomatis dilengkapi *garbage collector* yang berfungsi mendealokasi memori yang tidak diperlukan. Tidak ada lagi upaya yang dilakukan pemrogram untuk melakukan *dispose*(). Kita tidak lagi dibebani urusan korupsi memori. Java menerapkan array sebenarnya, menghilangkan keperluan aritmatika pointer yang berbahaya dan mudah menjadi salah. Menghilangkan pewarisan jamak *(multiple inheritance)* diganti fasilitas antarmuka. Dan mudah dijalankan diberbagai platform.

Grafical User Interface (GUI) adalah salah satu kemampuan Java dalam mendukung dan manajemen antarmuka berbasis grafis. Tampilan grafis yang akan ditampilkan terhubung dengan program serta tempat penyimpanan data.

Elemen dasar di Java untuk penciptan tampilan berbasis grafis adalah dua paket yaitu AWT dan Swing. *Abstract Windowing Toolkit* (AWT), atau disebut juga *"Another Windowing Toolkit"*, adalah pustaka *windowing* bertujuan umum dan *multiplatform* serta menyediakan sejumlah kelas untuk membuat GUI di Java. Dengan AWT, dapat membuat window, menggambar, manipulasi gambar, dan komponen seperti *Button, Scrollbar, Checkbox, TextField,* dan menu *pull-down*.

Penggunaan komponen AWT ditandai dengan adanya instruksi : *import java.awt.*;* Swing merupakan perbaikan kelemahan di AWT. Banyak kelas swing menyediakan komponen alternatif terhadap AWT. Contohnya kelas JButton swing menyediakan fungsionalitas lebih banyak dibanding kelas *Button*. Selain itu komponen swing umumnya diawali dengan huruf "J", misalnya JButton, JTextField, JFrame, JLabel, JTextArea, JPanel, dan sebagainya. Teknologi swing menggunakan dan memperluas gagasan-gagasan AWT. Sementara, penggunaan komponen Swing ditandai dengan adanya instruksi : *import javax.swing.*;*

Beberapa perbedaan AWT dan Swing, AWT merupakan komponen *heavyweight* (kelas berat) sedangkan Swing *lightweight* (kelas ringan). Swing memiliki lebih banyak komponen. Fasilitas Swing *Look and Feel* : Metal, Windows, Motif. Komponen Swing berdasar *model-view*, yaitu suatu cara pengembangan komponen dengan pemisahan penyimpanan dan penanganan data dari representasi visual data. Bahasa pemrograman Java merupakan salah

satu bahasa pemrograman yang umum digunakan untuk mengembangkan aplikasi basis data yang dibuat menggunakan MySQL.

2.4.2. MySQL

SQL merupakan bahasa query yang paling banyak dipilih oleh *DBMS* dan *Development Tolls* (seperti *Visual Basic, Delphi, PHP, Java,* dll) dalam menyediakan median bagi penggunanya untuk berinteraksi dengan basis data.

MySQL merupakan salah satu contoh produk DBMS yang sangat popular di lingkungan linux, tetapi juga tersedia pada windows. Banyak situs web yang menggunakan *MySQL* sebagai database *server* (*server* yang melayani permintaan akses *database*) (Abdul Kadir, 2003).

Pernyataan-pernyataan SQL digunakan untuk melakukan beberapa tugas seperti, *update* data pada *database*, atau menampilkan data dari *database*. Beberapa software RDBMS dan dapat menggunakan SQL.

2.4.3. NetBeans

Menurut Miftakhul Huda dan Bunafit Komputer (2010 : 23) NetBeans mengacu pada kedua platform kerangka untuk aplikasi desktop java, dan sebuah lingkungan pengembangan terpadu (IDE) untuk pengembangan dengan java, java script, php, python, ruby, groovy, c, c++, scala, clojure, dan lain-lain. NetBeans yang ditulis dalam java dan berjalan di mana-mana JVM diinstal, termasuk windows, Mac Os, Linux, solaris. Sebuah JDK diperlukan untuk pengembangan fungsionalitas jawa, tetapi tidak diperlukan untuk pembangunan di bahasa pemograman lain. Platform NetBeans memungkinkan

aplikasi untuk dikembangkan dari satu set modular komponen software yang disebut modul. Aplikasi berbasis platform NeatBeans (termasuk IDE NetBeans) dapat diperpanjang oleh pengembangan pihak ketiga.

2.4.4. Rational Rose

Dalam penelitian ini, *Rational Rose* berfungsi sebagai *tool* untuk pemodelan sistem yang menggambarkan proses-proses yang ada pada sistem ini. *Rational Rose* adalah kakas (*tools)* pemodelan visual untuk pengembangan system berbasis objek yang sangat handal untuk digunakan sebagai bantuan bagi para pengembang dalam melakukan analisis dan perancangan sistem. *Rational Rose* digunakan untuk melakukan pemodelan sistem sebelum pengembang menulis kode-kode dalam bahasa pemrograman tertentu. Ia juga membantu analisis system dengan cara pengembang membuat diagram *use case* untuk melihat fungsionalitas sistem secara keseluruhan sesuai dengan harapan dan keinginan pengguna. Kemudian, ia juga menuntut pengembang untuk mengembangkan *Interaction* diagram untuk melihat bagaimana objek-objek saling bekerjasama dalam menyediakan fungsionalitas yang diperlukan (Adi Nugroho, 2005:20).

2.5. Pengertian Hak Pensiun

Menurut Drs Slamet Santoso Pengertian Hak pensiun adalah Salah satu hak karyawan atau pekerja berkaitan dengan pemutusan hubungan kerja ialah hak untuk memperoleh pension dalam bentuk santunan secara periodic. Hak pensiun diatur dalam peraturan perusahaan tentang pensiun atas prakarsa

pengusaha, prakarsa pengusaha bersama-sama dengan serikat pekerja atau atas prakarsa pihak ketiga yaitu pemerintah.

Pengertian pensiun pasal 10 UU 8/1974 tentang pokok-pokok kekaryawanan mengemukakakn bahwa pensiun ialah jaminan hari tua yang mana merupakan jaminan yang diberikan sebagai balasa jasa terhadap karyawan negeri yang telah bertahun-tahun mengabdi kepada Negara. Secara umum, pensiun berarti jaminan hari tua yang diberikan sebagai balas jasa terhadap karyawan/pekerja yang telah bertahun-tahun mengabdi kepada pengusaha.

Sudah merupakan kecenderungan manusiawi bahwa setiap karyawan apapun statusnya dalam hirarki organisasi perusahaan dan dimanapun ia bekerja, pasti mengharapkan hak pensiun. Karena pada dasarnya hak pensiun bukan sekedar insentif yang bersifat material semata tapi juga basic emotional needs. Hak pensiun merupakan jaminan penghasilan pada usia lanjut ketika para pekerja sudah tidak mampu bekerja lagi sebagaimana diharapkan juga merupakan pengakuan pengusaha terhadap jasa-jasa pekerja yang telah diberikan kepada perusahaan. Oleh karena itu hak pensiun memiliki daya tarik yang cukup besar bagi para pekerja untuk bekerja pada suatu perusahaan yang memberikan jaminan hari tua itu.

Bagi pekerja, hak pensiun dirasakan sebagai suatu long life income untuk memenuhi kebutuhan hidupnya beserta keluarganya. Ia tidak khawatir menghadapi hari tua. Sebaliknya bagi perushaan, pemberian pensiun kepada

para karyawan cukup beralasan yaitu untuk memperoleh produktifitas kerja sebagaimana diharapkan.

2.5.1. Manfaat Dana Pensiun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Manfaat dana pensiun yaitu :

1. Manfaat pensiun normal, adalah manfaat pensiun bagi peserta yang mulai dibayarkan pada saat peserta pensiun setelah mencapai usia pensiun normal atau sesudahnya.
2. Manfaat pensiun dipercepat, adalah manfaat pensiun bagi peserta yang dibayarkan bila peserta pensiun pada usia tertentu sebelum usia pensiun normal.
3. Manfaat pensiun cacat, adalah manfaat pensiun bagi peserta yang dibayarkan bila peserta menjadi cacat.

2.5.2. Fungsi Program Pensiun

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Fungsi Program Pensiun yaitu Pada dasarnya program pensiun memiliki 3 fungsi, meliputi: fungsi asuransi, fungsi tabungan dan fungsi pensiun. Program pensiun memiliki fungsi asuransi karena memberikan jaminan kepada peserta untuk mengatasi risiko kehilangan pendapatan yang disebabkan oleh kematian atau usia pensiun.

Program pensiun memiliki fungsi tabungan, karena selama masa program Anda diharuskan untuk membayar iuran. Dan program pensiun memiliki fungsi pensiun, karena manfaat yang akan diterima oleh peserta dapat dilakukan secara berkala selama hidup.

Fungsi Asuransi. Penyelenggara Program Pensiun mengandung azas kebersamaan seperti halnya program asuransi. Sebgai contoh, bila peserta program pensiun mengalami musibah, baik cacat ataupun meninggal dunia, yang mengakibatkan terputusnya pendapatan sebelum memasuki masa pensiun maka kepada peserta tersebut akan diberikan manfaat sebesar yang dijanjikan atas beban Dana Pensiun.

Fungsi Tabungan. Karena progran pensiun bertugas untuk mengumpulkan dan mengembangkan dana yang merupakan dana terakumulasi dari iuran peserta, di mana iuran tersebut diperlakukan seperti halnya tabungan. Selanjutnya iuran tersebut akan dikelola dan dikembangkan, yang nantinya di saat pensiun atau di akhir masa program, dana yang terkumpul akan digunakan untuk membayar manfaat pensiun peserta.

Besarnya manfaat yang diterima oleh peserta sangat bergantung dengan akumulasi dana yang disetor dan hasil pengembangan dari iuran tersebut. Tentunya dengan semakin panjang waktu kepesertaan akan memberikan dampak terhadap pertumbuhan dana setoran iuran peserta.

Fungsi Pensiun. Peserta akan diberikan kelangsungan pendapatan dalam bentuk pembayaran secara berkala seumur hidup setelah memasuki masa pensiun. Terdapat empay cara pembayaran manfaat pensiun. Pertama, pensiun normal, artinya pembayaran hak pensiun setelah mencapai usia pensiun normal sesuai perjanjian. Kedua, pensiun dipercepat, artinya pembayaran hak pensiun minimal 10 tahun sebelum mencapai usia pensiun normal.

Ketiga, pensiun ditunda, artinya pembayaran hak pensiun yang ditunda apabila berhenti bekerja minimal 3 tahun masa kepesertaan dan belum mencapai pensiun dipercepat. Keempat, pensiun cacat, artinya pembayaran hak pensiun bagi yang menderita cacat total (tetap) akibat kecelakaan kerja.

2.5.3. Pengertian Gaji

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Pengertian Gaji adalah upah kerja yang dibayar dalam waktu tetap atau bias juga balas jasa yang diterima pekerja dalam bentuk uang berdasarkan waktu tertentu.

Dengan pengertian gaji diatas, maka dapat ditari kesimpulan bahwa gaji adalah upah atau imbalan sebagai balas jasa atau penghargaan atas hasil kerja seseorang.

Imbal jasa yang diberikan kepada karyawan sering kali disebut dengan gaji upah atau konpensasi, akan tetapi bila ketiga nama itu ditelaah satu persatu, maka akan berbeda pengertian.

2.5.4. Pengertian Pemutusan Hubungan Kerja (PHK)

PHK adalah pengakhiran hubungan kerja karena suatu hal tertentu yang mengakibatkan berakhirnya hak dan kewajiban antara karyawan dan perusahaan. Apabila kita mendengar istilah PHK, yang biasa terlintas adalah pemecatan sepihak oleh pihak perusahaan karena kesalahan karyawan. Karenanya, selama ini singkatan PHK memiliki konotasi negatif. Padahal, kalau kita tilik definisi di atas yang diambil dari UU No. 13/2003 tentang Ketenagakerjaan, dijelaskan PHK dapat terjadi karena bermacam sebab. Intinya tidak persis sama dengan pengertian dipecat.

Menurut Tulus (1993:167), pemutusan hubungan kerja (separation) adalah mengembalikan karyawan ke masyarakat. Hal ini disebabkan karyawan pada umumnya belum meninggal dunia sampai habis masa kerjanya. Oleh karena itu perusahaan bertanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan tertentu yang timbul akibat dilakukannya tindakan pemutusan hubungan kerja. Di samping itu juga harus menjamin agar karyawan yang dikembalikan ke masyarakat harus berada dalam kondisi sebaik mungkin.

Menurut Hasibuan (2001: 205), pemberhentian adalah pemutusan hubungan kerja seseorang karyawan dengan suatu organisasi perusahaan. Tergantung alasannya, PHK mungkin membutuhkan penetapan Lembaga Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial (LPPHI) mungkin juga tidak. Meski begitu, dalam praktek tidak semua PHK yang butuh penetapan dilaporkan kepada instansi ketenagakerjaan, baik karena tidak perlu ada penetapan, PHK tidak berujung sengketa hukum, atau karena karyawan tidak mengetahui hak mereka.