BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Pengertian sistem menurut **JOG[1]** dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu."

Pengertian sistem menurut **AND[2]** dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepeda sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan."

Dari beberapa pengertian diatas maka penulis menyimpulkan, bahwa sistem adalah suatu komponen atau variabel yang saling berhubungan yang memiliki sasaran yang sama, dimana sistem ini harus memiliki masukan yang dapat diproses untuk dapat menghasilkan keluaran atau hasil sesuai yang diinginkan.

2.2 Karakteristik Sistem

Menurut **JOG[1]** Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu :

1. Komponen Sistem

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

2. Batas Sistem

   Batas sistem (*boundary*)merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem

   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran (*output*) dari suatu subsistem akan

menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya melalui penghubung.

5. Masukan Sistem

   Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem. Masukkan dapat berupa perawatan yaitu, energi yang dimasukkan agar sistem tersebut dapart beroperasi. Dan masukan sinyal yaitu, energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

6. Keluaran Sistem

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukkan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem

   Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukkan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang dihasilkan sistem.

2.3 Pengertian Informasi

Menurut **JOG[1]** informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. "

Menurut **AND[2]** informasi dapat didefinisikan sebagai berikut: "Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna, dan lebih berarti bagi yang menerima."

Berdasarkan beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa informasi adalah kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna bagi penerima.

2.3.1 Siklus Informasi

Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses, kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut juga sebgai siklus pengolahan data.

2.3.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu, informasi harus akurat, yaitu informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Informasi harus tepat pada waktunya, yaitu informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Dan informasi harus relevan, yaitu informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.3.3 Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi informasi yang digunakan di dalam suatu sistem informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan. Sehingga tidak memunkinkan dan sulit untuk menghubungan suatu bagian informasi pada suatu masalah yang tertentu dengan biaya untuk memeperolehnya, karena sebagian besar informasi dinikmati oleh banyak pihak dalam perusahaan.

2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi menurut **AND[2]** dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut."

Sistem informasi menurut JOG[1] dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam organisasi yang memepertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategis dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan."

Berdasarkan beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak organisasi yang memepertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian sehingga informasi yang diolah dapat lebih berguna.

2.4.1 Komponen Sistem Informasi

Menurut **JOG[1]** sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yaitu :

1. Blok Masukan

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input di sini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi

   Teknologi merupakan kotak alat dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi, perangkat lunak dan perangkat keras.

5. Blok Basis Data

   Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

6. Blok Kendali

   Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi.

2.5 Desain/Perancangan

Desain/Perancangan Menurut **AND[2]** didefinisikan sebagai berikut:

"Desain Sistem Adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perencanaan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem baru" .

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski desain sistem dapat didefinisikan sebagai:

"Penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa lemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi."

Berdasarkan beberapa pengertian, penulis mendefinisikan desain sistem sebagai alat acuan yang digunakan untuk merancang suatu sistem yang baru.

2.5.1 Alat Yang Digunakan Untuk Perancangan Sistem

Alat yang digunakan dalam melakukan perancangan sistem informasi antara lain adalah :

a. Diagram Kontek (*contex diagram*)

Diagram kontek adalah sebuah diagram sederhana yang menggambarkan hubungan antara entity luar, masukan dan keluaran dalam sistem. Diagram kontek dipresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem.

b. Data Flow Diagram

Definisi data flow diagram Menurut **JOG[1]** adalah " Data Flow Diagram (DFD) adalah untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan

dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telpon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file,kartu, *microfiche*, *hard disk*, *tape*, *diskette*, dan lain sebaginya)."

Menurut **AND[2]** DFD didefinisikan sebagai berikut: "suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari system, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut."

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*Structured Analysis and Design*)."

Simbol yang digunakan di DFD adalah :

1. Kesatuan luar (*external entity*)

   Kesatuan luar merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem.

2. Arus Data (*data flow*)

   Arus data dalam DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses, simpanan data dan kesatuan luar. Arus data ini menunjukan arus data yang dapat berupa

masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem dan dapat berbentuk sebagai berikut ini :

a. Formulir atau dokumen yang digunakan di perusahaan
b. Laporan tercetak yang dihasilkan oleh sistem
c. Tampilan atau output di layar komputer yang dihasilkan oleh sistem.
d. Masukan untuk komputer
e. Komunikasi ucapan
f. Surat-surat atau memo
g. Data yang dibaca atau direkamkan ke suatu file
h. Suatu isian yang dicatat pada buku agenda
i. Transmisi data dari suatu komputer ke komputer yang lain.

Arus data sebaiknya diberi nama yang jelas dan mempunyai arti, nama dari arus data dituliskan disamping panahnya.

3. Proses

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

4. Simpanan data

Simpanan data merupakan simpanan data dari yang dapat berupa sebagai berikut ini :

a. Suatu file atau database di sistem komputer

b. Suatu arsip atau catatan manual
c. Suatu kotak tempat data di meja seseorang
d. Suatu label acuan manual
e. Suatu agenda atau buku

c. Kamus Data

Definisi Kamus Data Menurut **JOG[1]** adalah *“* Kamus data (KD) atau data dictionary (DD) atau disebut juga dengan istilah sistem data dictionary adalah katalog fakta tentang fakta dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi.”

Kamus data harus dapat mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang dicatatnya. Untuk maksud keperluan ini ,maka kamus data harus memuat hal-hal berikut :

a. Nama arus data
b. Alias
c. Bentuk data
d. Arus data
e. Penjelasan
f. Periode
g. Volume
h. Struktur data

d. Bagan Alir

Bagan alir menurut **JOG[1]** didefinisikan sebagai berikut:

" Bagan alir (*Flowchart*) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika."

Bagan Alir Dokumen (Document Flowchart) Menurut **JOG[1]** adalah

" Bagan alir document (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau *paperwork flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya."

e. **Entity Relation Diagram (ERD)**

ERD menurut **ADI[3]** dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Model E-R adalah rincian yang merupakan representasi logika dari data pada suatu organisasi atau area bisnis tertentu."

Ada tiga macam simbol yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan hubungan antara data dalam ERD yaitu :

1. Entity

a. Entity adalah obyek yang dapat dibedakan dalam dunia nyata.

b. Entity set adalah kumpulan dari entity yang sejenis

2. Relationship

a. Relationship adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity

b. Relationship set adalah kumpulan *relationship* yang sejenis.

3. Atribut

Atribut adalah karakteristik dari entity atau *relationship* yang menyediakan penjelasan detail tentang entity atau *relationship* tersebut. Nilai atribut merupakan suatu data aktual atau informasi yang disimpan pada suatu atribut di dalam suatu entity atau relationship.

2.6 Basis Data

Menurut **ADI[3]** basis data dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Koleksi dari data-data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga data mudah disimpan dan dimanipulasi (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, serta dihapus)".

2.7 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer menurut **MEL[4]** dapat didefinisikan sebagai berikut:

"Himpunan "interkoneksi" antara 2 komputer *autonomous* atau lebih yang terhubung dengan media transmisi kabel atau tanpa kabel. Bila sebuah komputer dapat membuat komputer lainnya restart, shutdown atau

melakukan control lainnya, maka komputer-komputer tersebut bukan *autonomous* (tidak melakukan control terhadap komputer lain dengan akses penuh)."

2.7.1 Tujuan / Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat jaringan komputer untuk kebutuhan perusahaan menurut **MEL[4]** adalah :

1. *Resource sharing* yang bertujuan agar seluruh program, peralatan khususnya data bisa digunakan oleh setiap orang yang ada pada jaringan tanpa pengaruh oleh lokasi *resource* dan pemakai
2. *High reliability* (keandalan tinggi) yang diperoleh karena tersedianya sumber daya alternartif. Misalnya, semua file dapat disalin ke semua mesin sehingga bila lasah satu mesin mati, maka file tetap dapat diakses dari mesin lainnya yang masih aktif.
3. *Saving money* (menghemat uang) komputer berukuran kecil mempunyai rasio harga/kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan komputer yang besar.

Manfaat jaringan komputer untuk umum adalah :

Jaringan komputer akan memeberikan layanan yang berbeda kepada perorangan di rumah dibandingkan dengan layanan yang diberikan perusahaan. Terdapat tiga hal pokok yang menjadi daya tarik jaringan komputer pada perorangan yaitu :

1. *Access* keinformasi yang berada di tempat lain, semuanya *uptodate*.
2. Komunikasi orang ke orang (seperti e-mail, chatting, dll)
3. Hiburan interaktif

2.7.2 Jenis-jenis Jaringan Komputer

Menurut **MEL[4]** secara umum jaringan kompuer terbagi menjadi 3 jenis, yaitu :

1. *Local Area Network* (LAN)

   Yaitu jaringan yang dibatasi oleh area yang relatif kecil, biasanya jarak antarnode tidak jauh dari sekitar 200 m.

2. *Metropolitan Area Network* (MAN)

   Biasanya meliputi area yang lebih besar dari LAN , dalam hal ini jaringan menghubungkan beberapa buah jaringan kecil ke dalam lingkungan area yang lebih besar.

3. *Wide Area Network* (WAN)

   WAN adalah jaringan yang biasanya sudah menggunakan media wireless, sarana satelit, ataupu kabel serat optic, karena jangkauannya yang lebih luas, bukan hanya meliputi satu kota atau antar kota dalam satu wilayah, tetapi menjangkau area otoritas negara.

2.8 Sistem Koneksi Antarnode

Menurut **MEL[4]** node dapat didefinisikan sebagai berikut "tiap komputer, printer atau peripheral yang terhubung dalam jaringan". Macam-macam system koneksi antarnode, yanag dikenal yaitu:

2.8.1 *Client – Server*

Menurut **MEL[4]** selain pada jaringa lokal, sistem ini bisa juga diterapkan dengan teknoloi internet dimana ada suatu unit komputer yang berfungsi sebagai server yang hanya memberikan layanan bagi komputer lain, dan client yang juga hanya meminta layanan dari server. Akses dilakukan secara transparan dari client dengan melakukan login terlebih dahulu ke server yang dituju.

Jenis layanan Client – Server antara lian :

1. File Server : memberikan layanan fungsi pengelolaan file.
2. Print Server : memberikan layanan fungsi pencetakan.
3. Database Server : prose-proses fungsional mengenai database dijalankan pada mesin ini dan stasiun lain dapat minta pelayanan.
4. DIP (*Document Information Processing*) : memberikan pelayanan fungsi penyimpanan manajemen, dan pengambilan data.

2.8.2 Peer to Peer

Peer artinya rekan ekerja. Peer to peer network adalah jaringan komputer yang terdiri dari beberapa komputer (biasanya

tidak lebih dari 10 komputer dengan 1-2 printer). Untuk penggunaan khusus, seperti laboraturium komputer, riset, dan beberapa hal lain, maka model peer to peer ini bisa dikembangkan untuk koneksi dari 10 hingga 100 komputer.

Peer to peer adalah model dimana tiap PC dapat memakai resource pada PC lain atau memberikan resourcenya untuk dipakai PC lain. Dengan kata lain dapat berfungsi sebagai client maupun server pada periode yang sama. Metode peer to peer ini pada system windows dikenal sebagai workgroup, dimana tiap-tiap komputer dalam satu jaringan dikelompokan dalam satu kelompok kerja.

2.9 Topologi Jaringan

Menurut **MEL[4]** topologi jaringan dapat didefinisikan sebagai berikut: "topologi jaringan atau arsitektur jaringan adalah gambaran perencanaan hubungan antar komputer dalam Local Area Network (LAN)yang umumnya menggunakan kabel (sebagai media transmisi), dengan konektor, Ethernet card, dan perangkat pendukung".

Ada beberapa jenis topologi yang terdapat dalam jaringan lokal area, yaitu:

a. Topologi Bus

Topologi ini merupakan bentangan satu kabel yang kedua ujungnya ditutup, dimana sepanjang kabel terdapat node-node

(komputer-komputer). Signal dalam kabel dengan topologi ini dilewati satu arah.

Kelebihan topologi ini adalah:

1. Murah, karena tidak memakai banyak media dan kabel yang dipakai banyak tersedia dipasaran.
2. Setiap komputer dapat saling berhubungan secara langsung.

Kekurangannya adalah:

1. Sering terjadi hang/crass talk, yaitu bila lebih dari satu pasang memakai jalur di waktu yang sama harus bergantian atau ditambah relay.

b. Topologi Ring

Topologi jaringan ini berupa lingkaran tertutup yang berisi node-node. Signal mengalir dalam dua arah sehingga memungkinkan terjadinya pergerakan data yang sangat cepat.

Semua komputer asling tersambung membentuk lingkaran, data yang dikirim diberi address tujuan sehingga dapat menuju komputer yang dituju. Tiap stasiun dapat diberi repeater yang berfungsi sebagai:

Listen State

Tiap bit dikirim kemabli dengan mengalami delay waktu.

Transmit State

Bila bit yang berasal dari paket lebih besar dari ring maka repeater akan mengembalikan ke pengirim. Bila terdapat beberapa paket dalam

ring, repeater yang tengan memancarkan, menerima bit dari paket yang tidak dikirimnya harus menampung dan memancarkan kembali.

Bypass State

Berfungsi untuk menghilangkan delay waktu dari stasiun yang tidak aktif.

Kelebihan topologi ini adalah:

1. Kegagalan koneksi akibat ganguan media dapat diatasi leewat jalur lain yang masih terhubung.
2. Penggunaan sambungan point to point membuat transmission error dapat diperkecil.

Kekurangannya adalah:

1. Data yang dikirim, bila memalui banyak komputer, transfer data menjadi lambat.

c. Topologi Star

Karakteristik dari topologi ini adalah node berkomunikasi langsung dengan station lain melalui central node (hub/switch), traffic data mengalir dari node ke central node dan diteruskan ke node (station) tujuan. Jika salah satu dari segmen kabel putus, jaringan lain tidak akan terputus.

Kelebihan topilogi ini adalah:

1. Akses ke station lain (client atau server) cepat.
2. Dapat emnerima workstation baru selama port di central node (hub/switch) tersedia.

3. Hub/switch bertindak sebgai konsentrator.
4. Hub/switch dapat disusun seri (bertingkat) untuk menambah jumlah station yang terkoneksi di jaringan.
5. User dapat lebih banyak dibandingkan topologi bus maupun ring.

Kekurangannya adalah:

Bila traffic data cukup tinggi dan terjadi collision, maka semua komunikasi akan ditunda, dan koneksi akan dilanjutkan dengan cara random, apabila hub/switch mendeteksi tidak ada jalur yang sedang dipergunakan oleh node lain.

d. Topologi Tree/Hierarchical

Tidak semua stasiun mempunyai kedudukan yang sama. Station yang kedudukannya lebih tinggi menguasai stasiun di bawahnya, sehingga jaringan sagat tergantung pada stasiun yang kedudukannya lebih tinggi (*hierarchical topology*) dan kedudukan stasiun yang sama disebut *peer topology*.

2.10 Pengertian Pangkat

Ada beberapa pengertian tentang kenaikan pangkat dan golongan diantaranya adalah:

1. Pengertian Pangkat Menurut Peraturan **Badan Kepegawaian Daerah Jawa Tengah[5]** adalah :

Pangkat adalah kedudukan yang menunjukkan tingkat seseorang Pegawai Negeri Sipil berdasarkan jabatannya dalam rangkaian susunan kepegawaian dan digunakan sebagai dasar penggajian.

2. Pengertian Kenaikan Pangkat **Badan Kepegawaian Daerah Jawa Tengah[5]** adalah:

   Kenaikan Pangkat adalah penghargaan yang diberikan atas prestasi kerja dan pengabdian Pegawai Negeri Sipil terhadap Negara.

   Kenaikan pangkat adalah penghargaan yang diberikan atas prestasi kerja dan pengabdian Pegawai Negeri Sipil yang bersangkutan terhadap Negara.

3. Pengertian Pegawai Menurut **Ketentuan Umum Pasal 1 Keputusan Dirjen Pajak No. KEP - 1927/PJ.23/1983, Tgl. 31-12-1983[6]**

   Pegawai, karyawan atau karyawati ialah setiap orang pribadi, yang melakukan pekerjaan berdasarkan suatu perjanjian kerja baik tertulis maupun tidak tertulis, termasuk dalam pengertian pegawai, karyawan atau karyawati, ialah setiap orang pribadi yang melakukan pekerjaan dalam jabatan negeri atau badan usaha milik negara dan daerah.

4. Pengertian Kenaikan Pangkat dan Golongan Pegawai

   Berdasarkan pengertian-pengertian diatas Kenaikan Pangkat dan Golongan adalah penyerahan tanggung jawab dan hak yang lebih besar, serta tugas dan tanggung jawab yang lebih tinggi dan penghargaan yang diberikan atas prestasi kerja dan pengabdian seseorang yang melakukan pekerjaan berdasarkan suatu perjanjian kerja baik tertulis maupun tidak tertulis.

5. Aturan Kenaikan Pangkat dan Golongan PMI cabang kota Bandung

   Aturan kenaikan pangkat yang diterapkan di PMI cabang kota Bandung adalah:

   1. Pegawai membuat makalah

      Makalah ini pembuatannya dalam waktu 2 bulan, tema makalah dan pembimbing makalah ditentukan oleh pengurus PMI cabang kota Bandung.

   2. Setiap empat tahun sekali dilakukan usulan kenaikan pangkat dan golongan secara rutin.
   3. Setiap satu tahun sekali diadakan usulan kenaikan berkala.

6. Jenis-jenis Pangkat dan Golongan

   Jenis-jenis pangkat dan golongan yang ada di PMI cabang kota Bandung sama seperti jenis pangkat dan golongan yang ada dalam Pegawai Negeri Sipil (PNS). Jenis pangkat pegawai PMI cabang kota Bandung adalah, juru muda, juru muda tingkat 1, juru, juru tingkat 1, pengatur muda, pengatur muda tingkat 1, pengatur, pengatur tingkat 1, penata muda, penata muda tingkat 1, penata, penata tingkat 1, Pembina, Pembina tingkat 1, Pembina utama muda, Pembina utama madya, Pembina uatama.

   Sedangkan jenis golongan yang ada di PMI cabang kota Bandung adalah, 1/a, 1/b, 1/c, 1/d, 2/a, 2/b, 2/c, 2/d, 3/a, 3/b, 3/c, 3/d, 4/a, 4/b, 4/c, 4/d, 4/e.

7. Jenis Kenaikan Pangkat dan Golongan

   Jenis-jenis kenaikan pangkat dan golongan yang ada di PMI cabang kota Bandung adalah:

   a. Kenaikan pangkat dan golongan regular

      Pengajuan kenaikan pangkat dan golongan regular di PMI cabang kota Bandung dilakukan setiap empat tahun sekali.

   b. Kenaikan berkala

      Kenaikan berkala di PMI cabang kota Bandung dilakukan satu tahun sekali.

8. Pengertian Penggajian

   Menurut **MUL[7]** penggajian atau biaya tenaga kerja didefinisikan: "tenaga kerja merupakan usaha fisik atau mental yang dikeluarkan karyawan untuk mengolah produk. Biaya tenaga kerja adalah harga yang dibebankan untuk penggunaan tenaga kerja manusia terserbut."

   Variabel-variabel yang ada dalam daftar gaji di PMI cabang kota Bandung adalah no, nama, pangkat/golongan, gaji pokok, tunjangan istri/suami, tunjangan anak, tunjangan beras, tunjangan sub.ass, tunjangan khusus 25%, tunjangan struktural, tunjangan fungsional, tunjangan kompensasi, jumlah pembulatan, jumlah akhir, tandatangan.

9. Syarat Kenaikan Pangkat dan Golongan.

   Syarat kenaikan pangkat dan golongan yang ada di PMI cabang kota Bandung adalah indeks nilai DP3 >= C.