# BAB II

# LANDASAN TEORI

## 2.1 Pengertian Sistem

Setiap organisasi tidak terlepas dari sistem, sehingga instansi dapat dikatakan sebagai sistem karena merupakan suatu organisasi dengan kelompok individu yang memiliki tujuan yang sama.

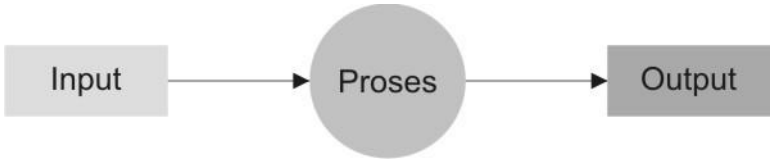
Pengertian Sistem menurut [Ray01] "Sistem adalah suatu elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan".

Selain dari pengertian tersebut diatas, terdapat dua kelompok pendekatan yang dipakai dalam mendefinisikan suatu sistem, yaitu dengan menekankan pada prosedur dan pada komponen atau elemennya.

Pendekatan yang lebih menekankan pada prosedurnya [Jog99] mendefinisikan sistem sebagai berikut: "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu."

Selain itu definisi sistem menurut [Jog99] yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, yaitu: "Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu."

Jadi sistem adalah kumpulan dari bagian atau komponen atau subsistem baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu.




Sumber : *[Jog99]*

**Gambar 2.1** *Model umum suatu sistem*

### 2.1.1 Elemen Sistem

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*). Sebagai suatu sistem, blok tersebut saling berinteraksi satu dengan lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan. Blok bangunan tersebut terdiri dari enam blok [Jog89], yaitu :

1. Blok Masukan

   *Input* mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini 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 merpakan “kotak alat” (*tool box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan megirimkan keluaran dan membantu pnegendalian dari sistem secara keseluruhan.teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*).

5. Blok Basis Data

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Organisasi basis data yang baik berguna untuk efisiensi kapasistas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi dengan menggunakan perangkat lunak paket yang disebut dengan DBMS (*Database Management Systems*)

6. Blok Kendali

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, kebakaran dan hal-hal lainnya yang dapat merusak sistem informasi. Oleh karena itu, pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat segera diatasi.

### 2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, berikut adalah karakteristik yang dikemukakan oleh [Jog99] :

1. Komponen Sistem *(Component*)

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lain atau dengan lingkungan luar.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

   Lingkungan luar sistem dari satu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

   Penghubung merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

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

6. Keluaran Sistem (*Output*)

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklarifikasi menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

7. Pengolah Sistem (*Process*)

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

8. Sasaran Sistem

   Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) dan sasaran (*objective*). Suatu sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan dari sistem tersebut.

### 2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut [Jog99] Sistem dapat dikelompokan atau diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem Abstrak *(abstract system)* dan sistem Phisik *(physical system)*.

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara phisik. Sistem Phisik adalah sistem yang ada secara phisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem Alamiah (*natural system*) dan Sistem Buatan manusia (*human made system*).

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia, sistem ini melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai Sistem Terbuka (*open system*) dan Tertutup (*closed system*).

   Sistem Terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Sistem Tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luar.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem Tentu (*deterministic system)* dan Sistem Tak Tentu (*probabilistic system*).

   Sistem Tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran sistem dapat diramalkan. Sedangkan Sistem tak Tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

## 2.2 Pengertian Informasi

Informasi ibarat darah yang mengalir dalam tubuh, keberadaannya sangat penting terutama saat dijadikan landasan dalam pengambilan keputusan. Menurut [Jog99], informasi adalah:

> "Sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk mengambil keputusan".

Menurut [Ray01], informasi itu sendiri adalah sebagai berikut: "Informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti".

Dalam suatu organisasi, informasi merupakan sesuatu yang sangat berguna untuk mencapai tujuan yang diharapkan, agar informasi itu menjadi berguna maka harus disampaikan kepada orang yang tepat, pada waktu yang tepat, dan dalam bentuk yang tepat pula.

## 2.3 Pengertian Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen dalam pengambilan keputusan. Pertanyaannya adalah dari mana informasi tersebut bisa didapatkan? Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi atau disebut juga dengan *information processing system*s atau *information geneatring systems*. Menyangkut pemahaman mengenai sistem informasi ini, [Jog99] berpendapat bahwa Sistem informasi adalah**:**

> "Suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan ekternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk mengambil keputusan yang cerdik".

## 2.4 Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur dapat digunakan pada tahap analisis dan tahap perancangan juga. Metode ini menggunakan pendekatan terstruktur.

Pendekatan terstruktur adalah pendekatan yang mempergunakan alat-alat (tools) dan teknik-teknik yang dibutuhkan. Sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan mendapatkan sistem yang terstruktur.

Untuk dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan yang diberikan oleh metodologi pengembangan sistem, maka dibutuhkan alat dan teknik untuk melaksanakannya.

### 2.4.1 Flowmap

Flowmap adalah suatu bagan yang menggambarkan arus informasi yang berupa laporan-laporan, formulir-formulir dan dokumen-dokumen yang dikeluarkan dari atau ke bagian-bagian yang berhubungan didalam sistem

### 2.4.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks adalah penggambaran sistem secara garis besar (disebut dengan top level). Diagram Konteks merepresentasikan elemen-elemen perangkat lunak atau sistem secara keseluruhan sebagai suatu proses dengan data masukan dan keluaran digambarkan sebagai panah yang masuk dan keluar proses.

### 2.4.3 Data Flow Diagram

"*Diagram alir data (Data Flow Diagram) adalah diteknik pemodelan secara grafis yang menggambarkan aliran data dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi aliran data tersebut*". [PRE97]

Selain itu, *data flow diagram* (DFD) memberikan informasi tambahan yang digunakan selama tahap analisis. DFD digunakan untuk merepresentasikan sistem atau perangkat lunak pada berbagai tingkatan abstraksi. Artinya, DFD dapat dibagi menjadi beberapa level yang

menggambarkan penambahan aliran informasi dan fungsionalitas yang lebih rinci.

## 2.6 Definisi Dari Kasus Yang Dianalisis

### 2.6.1 Arsitektur Aplikasi

Arsitektur Aplikasi pada bab ini menjelaskan mengenai pengertian jaringan komputer, jenis-jenis jaringan komputer, topologi jaringan komputer, dan manfaat jaringan komputer.

### 2.6.2 Pengertian Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah sebuah kumpulan komputer, printer dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Informasi dan data bergerak melalui kabel-kabel atau tanpa kabel sehingga memungkinkan pengguna jaringan komputer dapat saling bertukar dokumen dan data, mencetak pada printer yang sama dan bersama-sama menggunakan *hardware* atau *software* yang terhubung dengan jaringan. Setiap komputer, printer atau periferal yang terhubung dengan jaringan disebut *node*. Sebuah jaringan komputer dapat memiliki dua, puluhan, ribuan atau bahkan jutaan *node*.[Jog99]

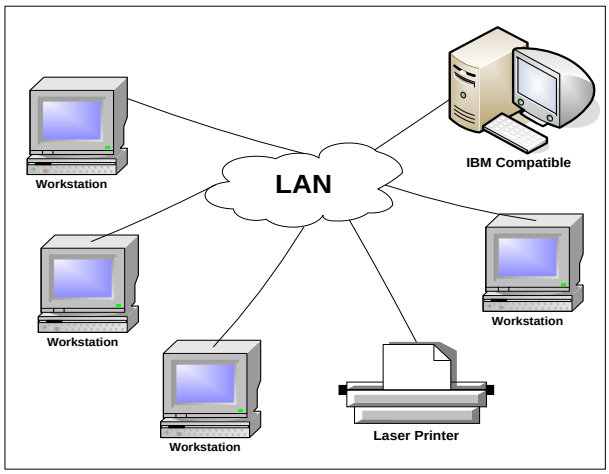
### 2.6.3 Jenis-Jenis Jaringan Komputer

Jaringan komputer dibagi menjadi empat macam [Kri03], yaitu:

1. *Local Area Network* (LAN)

*Local Area Network* (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung yang berukuran sampai beberapa kilometer. LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi

dan *workstation* dalam kantor suatu perusahaan atau pabrik-pabrik untuk pemakaian bersama sumber daya dan saling bertukar informasi.

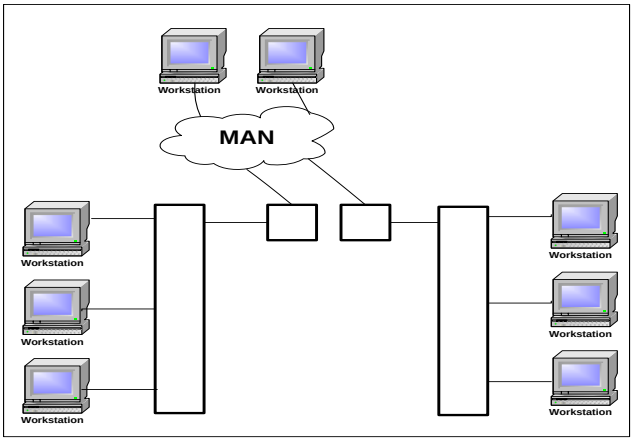



Gambar 2.2 Local Area Network

[Sumber : Andri Kristanto "Jaringan Komputer", 2003]

2. *Metropolitan Area Network* (MAN)

*Metropolitan Area Networ*k (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. *Metropolitan Area Networ*k (MAN) dapat dilihat pada gambar 2.3.

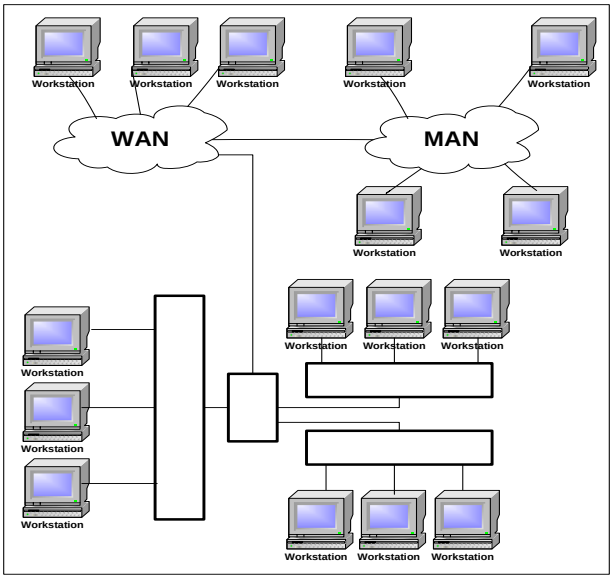



Gambar 2.3 Metropolitan Area Network

[Sumber : Andri Kristanto "Jaringan Komputer", 2003]

3. *Wide Area Network* (WAN)

*Wide Area Network* (WAN), jangkauannya mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program-program (aplikasi) pemakai.




Gambar 2.4 Wide Area Network

[Sumber : Andri Kristanto "Jaringan Komputer", 2003]

4. JaringanTanpa Kabel

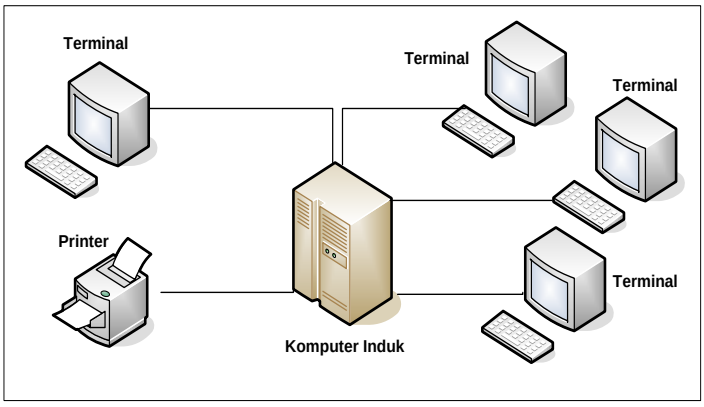
Jaringan tanpa kabel merupakan suatu solusi terhadap komukasi yang tidak bisa dilakukan dengan jaringan yang menggunakan kabel. Saat ini jaringan tanpa kabel sudah sangat banyak digunakan dengan memanfaatkan jasa satelit dan mampu memberikan kecepatan akses yang lebih cepat dibandingkan dengan jaringan yang menggunakan kabel.

### 2.6.4 Topologi Jaringan Komputer

Topologi jaringan adalah bentuk atau konfigurasi dari sistem jaringan. Ada empat topologi yang umum digunakan[Sus02], yaitu:

1. *Star Network*

Merupakan konfigurasi jaringan komputer yang berbentuk bintang. Topologi ini memiliki satu hub pusat dari mana data ditransmisikan ke seluruh node dalam jaringan.

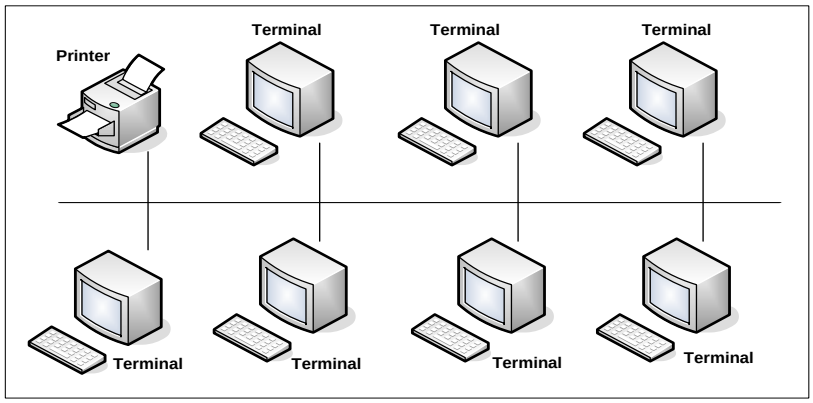



Gambar 2.5 Star Network

[Sumber : Azhar Susanto “Sistem Informasi Akuntansi”, 2002]

2. *Bus Network*

Jaringan komputer ini memiliki konfigurasi yang berbentuk garis. Dalam jaringan ini tidak ada induk komputer yang mengontrol jaringan komputer secara keseluruhan.

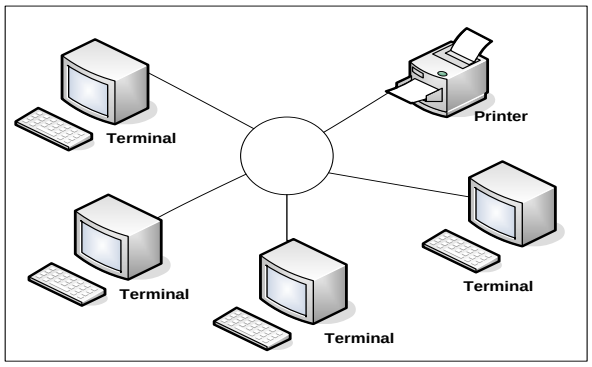



Gambar 2.6 Bus Network

[Sumber : Azhar Susanto "Sistem Informasi Akuntansi", 2002]

3. *Ring Network*

Sama halnya dengan *bus network*, jaringan ini tidak terpusat pada induk komputer. Sehingga kalau salah satu komputer tidak berfungsi tidak akan mengganggu komputer yang lain.

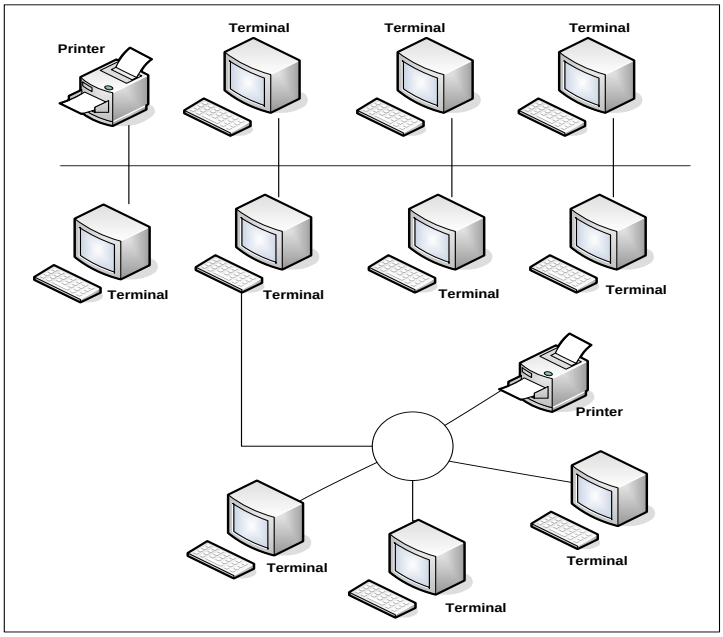



Gambar 2.7 Ring Network

[Sumber : Azhar Susanto "Sistem Informasi Akuntansi", 2002]

4. *Hybrid Network*

Konfigurasi jaringan komputer ini merupakan gabungan dari berbagai konfigurasi. Topologi hybrid network dapat dilihat pada gambar




Gambar 2.8 Hybrid Network

[Sumber : Azhar Susanto "Sistem Informasi Akuntansi", 2002]

### 2.6.5 Manfaat Jaringan Komputer

Manfaat yang didapat dari membangun jaringan komputer adalah sebagai berikut[Kri03]:

1. *Sharing resources*

*Sharing resources* bertujuan agar seluruh program, peralatan atau periperal lainnya dapat dimanfaatkan oleh setiap orang yang ada pada jaringan komputer tanpa terpengaruh oleh lokasi maupun pengaruh dari pemakai. Dengan kata lain, seorang pemakai yang letaknya jauh sekalipun

dapat memanfaatkan data maupun informasi yang lainnya tanpa mengalami kesulitan.

2. Media komunikasi

Jaringan komputer memungkinkan terjadinya komunikasi antara pengguna, baik untuk *teleconference* maupun untuk mengirim pesan atau informasi yang penting lainnya.

3. Integrasi data

Pembangunan jaringan komputer dapat mencegah ketergantungan pada komputer pusat. Setiap proses data tidak harus dilakukan 1 komputer saja, melainkan dapat didistribusikan ke tempat lainnya oleh sebab inilah maka dapat terbentuk data yang terintegrasi sehingga dengan demikian memudahkan pemakai untuk memperoleh dan mengolah informasi setiap saat.

4. Pengembangan dan Pemeliharaan

Dengan adanya jaringan komputer ini, maka perkembangan peralatan dapat dilakukan dengan mudah dan menghemat biaya. Jaringan komputer bisa memudahkan pemakai dalam merawat *harddisk* dan peralatan lainnya. Misalnya untuk memberikan perlindungan serangan *virus* maka pemakai cukup memusatkan perhatian pada *harddisk* yang ada di komputer pusat.

5. Keamanan Data

Sistem jaringan komputer memberikan perlindungan terhadap data, jaminan keamanan data tersebut diberikan melalui pengaturan hak akses

para pemakai dan password, serta teknik perlindungan terhadap *harddisk* sehingga data mendapatkan perlindungan yang efektif.

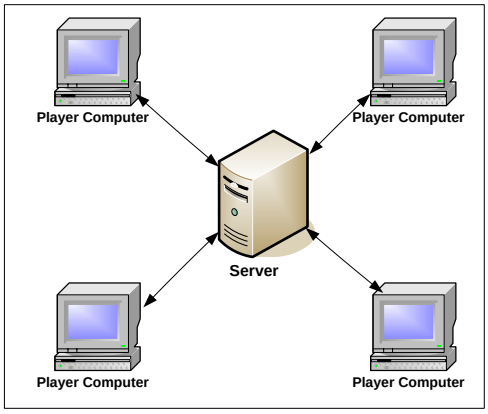
6. Sumber Daya Lebih Efisien dan Informasi Terkini

Dengan adanya pemakaian sumber daya secara bersama-sama maka pemakai bisa mendapatkan hasil dengan maksimal dan kualitas yang tinggi. Selain itu data atau informasi yang di akses selalu terbaru, karena setiap ada perubahan yang terjadi dapat secara langsung di ketahui oleh setiap pemakai.

## 2.7 Pengertian Client Server

Sistem berbasis *client/server* adalah sistem yang memisahkan antara tugas-tugas komputasi antara proses-proses *client* dan *server*. Dengan sistem *client/server*, kekuatan pemrosesan bisa disebarkan (didistribusikan) ke banyak mesin *client* dan mesin *server* yang terpisah secara fisik (itu sebabnya disebut *distributed system*).

*Client/server* mengacu kepada proses yang melibatkan setidaknya dua entitas yang independen, satu sebagai *client*, dan yang lainnya sebagai server. *Client* me-*request* ke *server* dan *server* melayani *request* dari *client*. Dengan begitu, transfer data menjadi jauh lebih efisien.




Gambar 2.9 Sistem Client-Server

[Sumber: Edhy Sutanta, "Pengantar Teknologi Informasi", 2005]

Sistem C*lient/Server* memiliki kelebihan sebagai berikut :

a Kecepatan akses lebih tinggi karena fasilitas jaringan dan pengolahannya dilakukan secara khusus oleh satu komputer (*server*) yang tidak dibebani dengan tugas lain sebagai *workstation*.

b Sistem keamanan dan administrasi jaringan lebih baik, karena terdapat seorang pemakai yang bertugas sebagai administrator jaringan, yang mengelola administrasi dan sistem keamanan jaringan.

Sedangkan kelemahan dari sistem C*lient/Server* antara lain :

a Biaya operasional yang relatif mahal

b Diperlukan adanya satu komputer khusus yang berkemampuan lebih untuk ditugaskan sebagai *server*.

c Kelangsungan jaringan sangat tergantung pada *server*, bila *server* mengalami gangguan maka secara keseluruhan jaringan akan terganggu.

## 2.8 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan yaitu microsoft visual basic 6.0 sebagai aplikasi pemrograman untuk mengembangkan sistem *client/server* pada komputer *client* dengan database SQL Server.

### 2.8.1 Microsoft Visual Basic 6.0

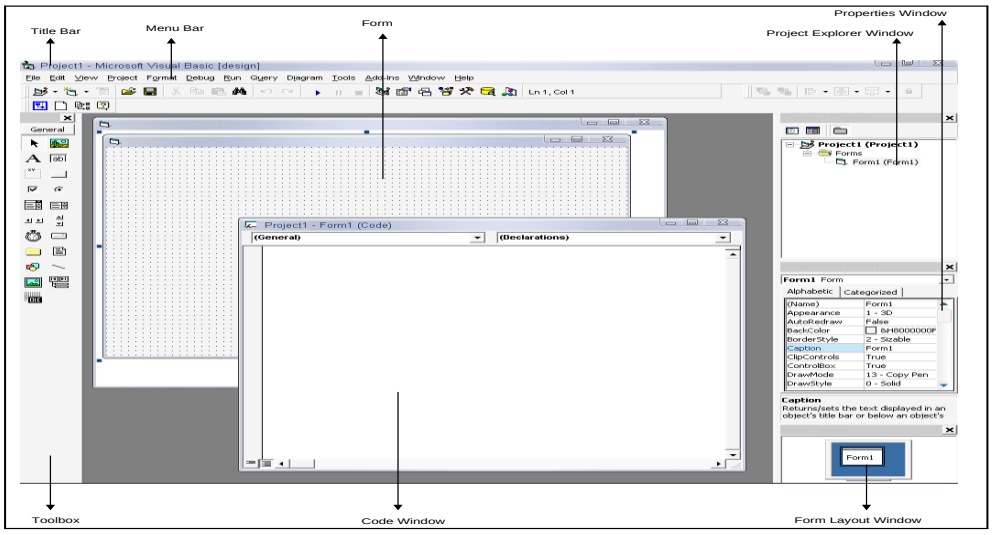
Pengertian *Microsoft Visual Basic* adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program aplikasi berbasis objek, dan menyediakan fasilitas atau objek dalam merancang sebuah program dan dapat menangani bermacam-macam format database seperti Microsoft Access, SQL server.[Nov04]

Kelebihan *Microsoft Visual Basic* adalah sebagai berikut :

1. Mempunyai fasilitas *toolbox* yang dapat secara langsung mendesain program yang akan dibuat.
2. Mempunyai jendela properties dimana dapat mengedit properti suatu objek terpilih yang berada dalam suatu aplikasi.

Pemrograman Visual Basic adalah salah satu paket pemrograman visual yang handal dalam membangun aplikasi-aplikasi berbasis windows. Dalam Visual Basic pembuatan aplikasi dimulai dengan memperkirakan kebutuhan, merancang tampilan program terlebih dahulu dan selanjutnya pembuatan kode untuk program tersebut.

Visual Basic memiliki antarmuka yang dapat diatur sesuai selera penggunanya.




Gambar 2.10 Antarmuka Visual Basic 6.0

[Sumber : Arief Ramadhan "SQL Server 2000 dan Visual Basic 6", 2000]

a. *Title Bar* yang menunjukkan nama *project* yang sedang dibuat.

b. *Menu Bar* berisi menu-menu utama yang dimiliki Visual Basic 6.0, misalnya menu *File, Edit, View, Project, Run* dan lain-lain.

c. *Main Toolbar* adalah toolbar utama yang berisi *icon-icon* yang dapat diklik oleh pengguna untuk melakukan suatu perintah khusus secara cepat.

d. *Form* adalah tempat untuk merancang tampilan program aplikasi yang sedang dibuat.

e. *Project Explorer Window* adalah jendela untuk menampilkan *project-project, form-form,* atau modul-modul yang terlibat dalam proses pembuatan program aplikasi.

f. *Properties Window* adalah jendela untuk melihat dan mengubah properti-properti yang dimiliki sebuah objek.

g. *Toolbox* terdiri atas beberapa *class* objek yang dapat digunakan untuk menanamkan objek ke dalam proses pembuatan aplikasi.

h. *Code Window* adalah jendela yang digunakan untuk melihat atau mengetikkan kode program.

i. *Form Layout Window* adalah jendela yang menunjukkan posisi relatif *form* terhadap layar monitor saat *Form* tersebut ditampilkan di layar monitor.

### 2.8.2 SQL Server 2000

*Structured Query Language (SQL)* merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. Beberapa fasilitas SQL Server yang digunakan dalam pembuatan aplikasi antara lain :

a Fasilitas *Service Manager*

Fasilitas Service Manager digunakan untuk mengaktifkan (*start*) atau memberhentikan (*stop*) aktivitas dan layanan server. Yang dimaksud server disini adalah SQL Server sebagai database server, yaitu server yang menyimpan dan mengolah database.

b *Fasilitas Enterprise Manager*

Fasilitas Enterprise Manager merupakan fasilitas utama dari SQL Server. Enterprise manager dapat digunakan untuk membuat dan mengolah database, menambahkan atau menghapus tabel, membuat view, menambah user, mengatur hak pengguna, dan lain-lain.

Keuntungan menggunakan database dengan SQL Server adalah SQL Server mampu mengolah database dalam jumlah besar serta mampu menangani beberapa pengguna secara simultan. SQL Server menggunakan

bahasa *Structured Query Language* (SQL). SQL Server dalam operasi *Client/Server* melibatkan SQL Server di sisi *Server* dan berbagai macam program yang berjalan di sisi *Client*.

## 2.9 Pengertian Pegawai Negri

Pengertian mengenai pegawai negri dapat diperoleh dari undang-undang nomor 8 tahun 1974 tentang pokok-pokok kepegawaian didalam ketentuan pasal 1 yang memberikan batasan sebagai berikut :

1. Pegawai Negri adalah mereka yang setelah memenuhi syarat-syarat yang ditentukan dalam peraturan perundangan yang berlaku, diangkat oleh pejabat yang berwenang dan diserahi tugas dalam sesuatu jabatan negri atau diserahi tugas negara lainnya yang ditetapkan berdasarkan sesuatu peraturan perundang-undangan dan digaji menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Tidak ditemukan batasan mengenai apa ang dimaksud dengan Pegawai Negri Sipil, undang-undang nomor 8 tahun 1974 hanya memberikan pengelompokan bahwa pegawai negri itu berdiri dari pegawai negara sepadan dengan anggota ABRI. Dengan demikian baik PNS maupun ABRI mempunyai persamaan yaitu bahwa keduanya merupakan pegawai negara. Disamping itu terdapat pula kesamaan lainnya yaitu bahwa keduanya merupakan aparatur negara, abdi negara dan abdi masyarakat. Yang berbeda hanyalah didalam pembinaannya dibedakan karena mempunyai tugas yang berbeda.

### 2.9.1 Jenis Pegawai

a. Honorer

Pegawai yang belum terdaftar di pusat melainkan hanya ditempat instansi itu sendiri dan sistem penggajiaanya tidak dari pusat melainkan dari honorer itu bekerja.

b. Tetap

Pegawai yang terdaftar di pusat dan system penggajiannya langsung dari Negara.

### 2.9.2 Syarat Naik Pangkat

1. Sudah menjadi pegawai tetap
2. Lama masa kerja
3. Pengajuan ke bagian kepegawain
4. Pendidikan terakhir