BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah instansi

Sukabumi pada zaman Belanda merupakan “Kepatihan”, sebagai bagian dari Kabupaten Cianjur yang dikepalai oleh seorang Bupati, Sukabumi hanya dipimpin oleh Temanggung dan pada tahun 1939, berdirilah Camad (Pengadilan) dimana Ketua Pengadilan dijabat oleh seorang ketua yang juga menjadi ketua Pengadilan Negeri Cianjur, beliau bernama Mr.Isa Sutadilaga yang selanjutnya pada saat penjajahan jepang dirubah namanya dari Laurad menjadi Thio Hiion dan pada Zaman Jepang diketaui oleh Zaenal Arifin.

Pada Tahun 1945 sejalan dengan adaya Kemerdekaan RI berdirilah Departemen Kehakiman pada tanggal 30 Oktober 1945 dan tiap Kabupaten / Kota berdiri Pengadilan Negeri termasuk Pengadilan Negeri Sukabumi dengan diketuai oleh J.Tamara yang menjadi Ketua Pengadilan Negeri Sukabumi sejak Tahun 1945 sampai dengan Tahun 1952. Kota Sukabumi semakin berkembang pesat, mengalahkan atau menggulingkan Kabupaten Cianjur dan pada Tahun 1962 Sukabumi menjadi Kota Praja dan sekarang menjadi Kotamadya.

Begitu dengan Pengadilan Negeri Sukabumi yang bewilayah hokum meliputi Kotamadya dan Kabupaten Sukabumi untuk wilayah Kotamadya Sukabumi. Sejarah juga mencatat bahwa ketua Pengadilan Wanita yang pertama di Pengadilan Negeri Sukabumi yaitu Ny.Hj.maryati CH.Akuan, SH, dan pada

Tahun 1981 Pengadilan Negeri Sukabumi pindah gedung, dari jalan Jendral A.Yani No.18 ke Jalan Bhayangkara No.103 seperti yang terlihat sekarang ini.

2.1.2 Logo Instansi

Logo dari Pengadilan Negeri Sukabumi adalah sebagai berikut.



Gambar. 2.1 Logo Pengadilan negeri Sukabumi

2.1.3 Struktur organisasi dan job description

Susunan struktur organisasi dan *job description* pada Pengadilan Negeri Kota Sukabumi terdiri atas :

a. Ketua, membawahi:
    1. Wakil Ketua.
b. Wakil Ketua, membawahi:
    1. Hakim.
    2. Panitera/Sekertaris.
c. Panitera/Sekertaris, membawahi:
    1. Wakil Panitera.
    2. Wakil Sekertaris.
    3. Kelompok Fungsional Panitera/Pengganti.
    4. Kelompok Fungsional Jurusita/Pengganti

d. Wakil Panitera, Membawahi :

1. Panmud Perdata.
2. Panmud Pidana.
3. Panmud Hukum.

e. Wakil Sekertaris, membawahi:

1. Sub Bagian Keuangan.
2. Sub Bagian Kepegawaian.
3. Sub Bagian Umum.

Berikut ini adalah visi dan misi instansi Pengadilan Negeri :

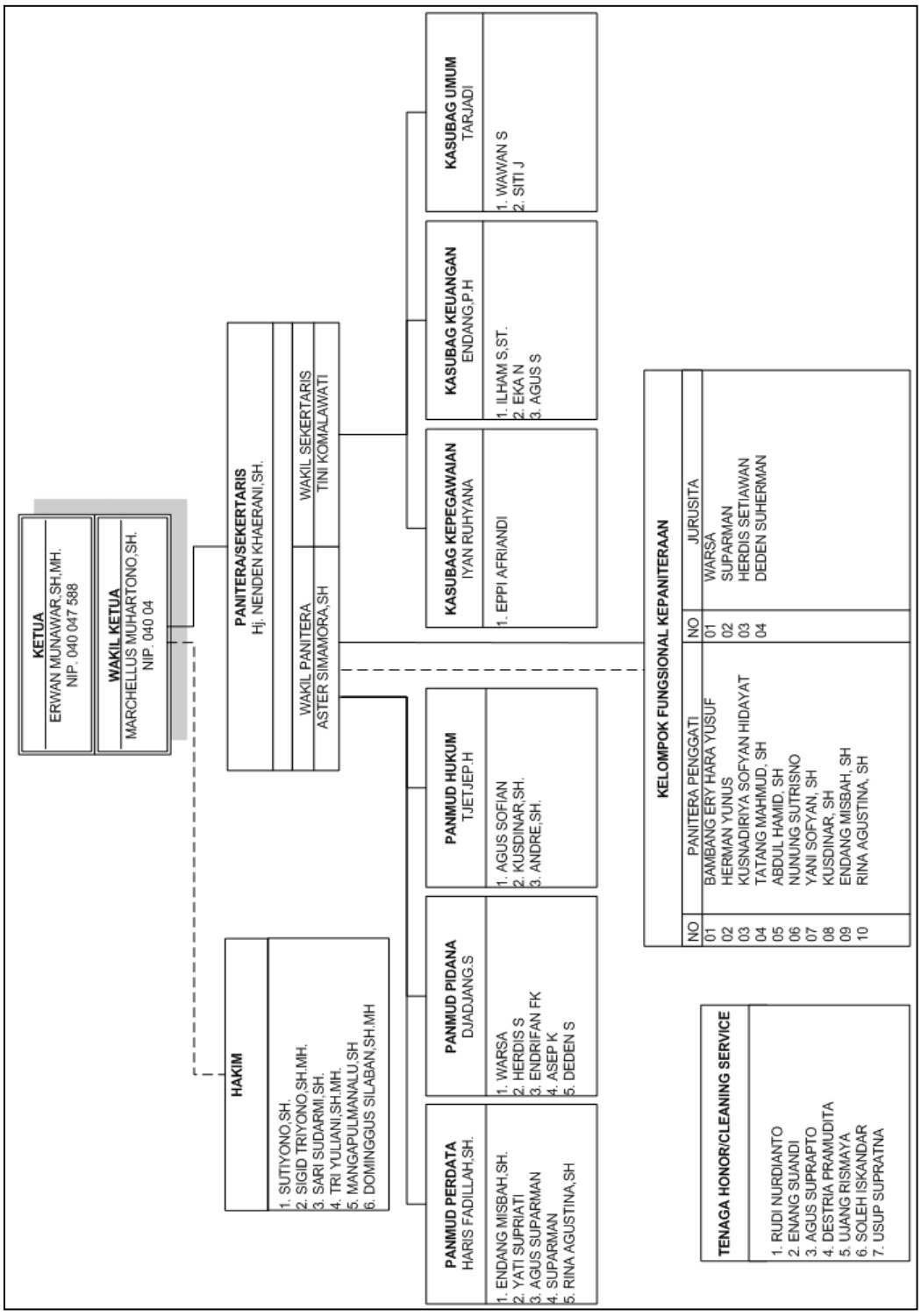
Visi

Visi Mahkamah Agung adalah mewujudkan supremasi hukum melalui kekuasaan kehakiman yang mandiri, efektif, efesien serta mendapat kepercayaan publik, profesional dalam memberi pelayanan hukum yang berkualitas, etis, terjangkau dan berbiaya rendah bagi masyarakat, serta mampu menjawab pelayanan publik.

Misi

Misi Mahkamah Agung adalah mewujudkan rasa keadilan sesuai dengan Undang-Undang dan peraturan serta memenuhi rasa keadilan masyarakat, mewujudkan peradilan yang mandiri, independen dan bebas dari campur tangan pihak lain, memperbaiki akses pelayanan di bidang peradilan pada masyaralat, memperbaikai kualitas input internal pada proses peradilan, mewujudkan intitusi peradilan yang efektif, efesien dan bermartabat serta dihormati, melaksanakan kekuasaan kehakiman yang mandiri tidak memihak dan trasnparan.

Bagan lengkap dari struktur organisasi Pengadilan Negeri Sukabumi adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Dinas Pengadilan Negeri Sukabumi

2.2 Landasan Teori

2.2.1 DFD (Data Flow Diagram)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data itu mengalir. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pembangunan sistem yang terstruktur. DFD merupakan alat yang cukup popular saat ini, karena dapat menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur dan jelas. DFD juga merupakan dokumentasi sistem yang baik. Simbol yang digunakan DFD :

a. Kesatuan Luar

Kesatuan luar (*external entity*) merupakan kesatuan dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, atau sistem lainnya yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak.

b. Arus Data

Arus data (*data flow*) diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (*process*), simpanan data (*data store*) dan kesatuan luar (*external entity*). Arus data ini menunjukan arus data yang dapat berupa masukkan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses

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

dapat ditunjukkan dengan simbol empat persegi panjang bersudut-sudut tumpul atau sebuah lingkaran.

Setiap proses harus diberi penjelasan yang lengkap meliputi:

a. Identifikasi proses

Identifikasi ini umumnya berupa suatu angka yang menunjukkan nomor acuan dari proses dan ditulis pada bagian atas simbol.

b. Nama proses

Nama proses menunjukkan apa yang dikerjakan oleh proses tersebut.

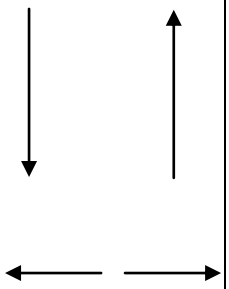
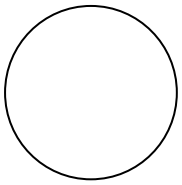
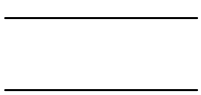
d. Simpanan Data

Merupakan simpanan dari data, langkah-langkah penyusunan DFD:

1. Identifikasikan terlebih dahulu semua kesatuan luar yang terlibat di sistem.
2. Identifikasikan semua input dan output yang terlibat dengan kesatuan luar.
3. Gambarkan terlebih dahulu suatu *diagram context.*
4. Gambarkan bagan berjenjang untuk semua proses yang ada di sistem terlebih dahulu.
5. Gambarkan sketsa DFD untuk *overview diagram* (level 0) berdasarkan proses di bagan berjenjang.
6. Gambarkan DFD untuk level-level berikutnya, yaitu level satu dan seterusnya untuk tiap-tiap proses yang dipecah-pecah sesuai dengan bagan berjenjangnya.
7. Setelah semua level DFD digambar, berikutnya adalah menggambar

DFD untuk pelaporan manajemen yang digambar terpisah.

Setelah semua level DFD dan DFD untuk pelaporan manajemen digambar, maka semua DFD ini dapat digabungkan dalam satu diagram. Berikut ini simbol-simbol yang biasa digunakan dalam pembuatan *Data Flow Diagram (DFD)* :

SIMBOL	KETERANGAN
	**ARAH ALIRAN DOKUMEN** Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem. Dapat dari sistem ke sistem, dari sistem keluar sistem, dari luar sistem ke sistem lain dan antar bagian luar sistem.
	**BAGIAN LUAR SISTEM** Menunjukkan bagian luar sisem (external entitiy) yang mempunyai hu yang berhubungan langsung dengan sistem.
	**PROSES** Menunjukkan pemrosesan data/informasi yang terjadi didalam sistem.
	**PENGARSIPAN DATA** Menunjukkan media penyimpanan data/informasi sebagai arsip. Dapat berupa lemari file atau map.

Tabel. 2. 1. Simbol DFD (Data Flow Diagram)

2.2.2 Kamus Data

Kamus data adalah daftar yang mencatat tentang banyaknya proses yang terjadi dalam sebuah sistem. Secara umum kamus data diklasifikasikan manjadi dua yaitu:

1. Kamus data elementer yaitu daftar tentang semua elemen data yang berhubungan dengan sistem sehingga data yang mengalir dapat didefinisikan dan dapat tersimpan secara lengkap.
2. Kamus Data Komposit, yaitu daftar tentang semua elemen data yang berhubungan dengan system dimana elemen data komponen ini terdiri dari dua elemen data elementer yang saling berkaitan.

2.2.3 Basis Data

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan (relasi). Relasi biasanya ditunjukan dengan kunci dari tiap file yang ada. Dalam satu file terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama bentuk, yang merupakan satu kumpulan entitas yang seragam satu record terdiri dari field yang saling berhubungan menunjukan bahwa field tersebut dalam satu pengertian yang lengkap dan direkam dalam satu record.

Dengan basis data kita dapat dengan mudah mengolah data yang kita miliki. Disamping itu, pemanfaatan basis data dilakukan untuk memenuhi sejumlah tujuan (objektif) diantaranya :

1. Mencegah terjadinya redudansi dan inkonsistensi data,
2. Menjaga integritas (*integrity*) dari data,
3. Menjaga kemanan (*security*) dari data,

4. Menjaga kebebasan data (*independent of data*),
5. Untuk efisiensi ruang penyimpanan (*space*), dan
6. Mengontrol pemakaian data secara bersama-sama.

2.2.4 Borland Delphi

Borland Delphi adalah suatu alat pengembangan aplikasi-aplikasi untuk sistem operasi berbasis Microsoft Windows. Delphi sangat berguna dan mudah digunakan untuk membuat suatu program berbasis GUI (*Graphical User Interface*) atau dalam mode teks. Delphi merupakan bahasa pemrograman pertama yang memecahkan batasan antara bahasa tingkat tinggi dan pengembangan aplikasi dengan cepat (*Rapid Application Development/RAD*).

Delphi dibangun dengan bahasa pemrograman pascal yang dibungkus dalam lingkungan RAD. Semua *user interface* seperti *form*, tombol (*button*), dan objek list-list telah disertakan di Delphi dalam bentuk komponen atau *control*. Delphi memungkinkan pengembang untuk merancang keseluruhan *interface* secara visual, dan dengan cepat dapat diimplementasikan sebuah kode perintah berbasis *event* (*event driven*) dengan mengklik mouse. Pengembang perangkat lunak dapat dengan mudah membuat program Windows dengan lebih cepat dan lebih mudah dari sebelumnya dengan menggunakan Borland Delphi. Kelebihan lain dari Delphi adalah :

a. Delphi mendukung pemrograman berorientasi objek (*Object Oriented Programming/OOP*).
b. Pengembangan aplikasi secara cepat dengan RAD (*Rapid Application Development*).

c. Menggunakan bahasa tingkat tinggi.

d. Hasil dari proses kompilasi berupa sebuah file yang dapat dieksekusi (*executable file*) sehingga mempermudah dalam pendistribusian program dan mengurangi banyaknya file pendukung DLL.

e. Mendukung banyak database server (MySQL, SQL Server, Interbase, Oracle dll) sehingga dapat mempermudah dalam membuat aplikasi database.