BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profile Instansi

2.1.1 Sejarah Instansi

Yayasan perbaikan nasib orang buta (rumah buta) didirikan 6 Agustus 1901 oleh DR. Ch. A. Westhoff seorang doktor ahli mata bangsa belanda. Dalam proses perkembangannya pengelolaan rumah buta dikelolah oleh swasta.

Berdasarkan SK Mensos No. 41/HUK/KEP/XI/79 tanggal 1 November 1979 Wyata Guna merupakan unit pelaksana teknis kanwil Departemen Sosial Propinsi Jawa Barat, dengan nama panti Rehabilitasi Penderita Cacat Netra (PRPCN) dan berdasarkan SK dirjen BINREHSOS No. 01/KEP/BRS/IV/1994 makan PRPCN dirubah menjadi Panti Sosial Bina Netra (PSBN) Wyata Guna.

Pada tahun 1999 PSBN Wyata Guna berdasarkan SK No. 01/HUK/1999 merupakan UPT di Lingkungan Badan Kesejahteraan Sosial Nasional (BKSN), selanjutnya pada tahun 2000 berada di Departemen Kesehatan dan Kesejahteraan Sosial.

Pada tahun 2001 berdasarkan SK Menteri Sosial RI No. 06/HUK/2001 tentang Organisasi dan Tata Kerja Departemen Sosial RI, PSBN Wyata Guna sebagai UPT di bawah Dirjen Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial Departemen Sosial RI.

2.1.2 Kedudukan, Tugas dan Fungsi

a. Kedudukan

PSBN Wyata Guna adalah unit pelaksana teknis dibidang Rehabilitasi dan Pelayanan Sosial dilingkungan Departemen Sosial, berada dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Dirjen Pelayanan Sosial Departemen Sosial.

b. Tugas

PSBN Wyata Guna mempunyai tugas memberikan bimbingan, pelayanan dan rehabilitasi sosial yang bersifat kuratif, rehabilitatif, promotif dalam bentuk bimbingan pengetahuan dasar pendidikan, fisik, mental, sosial, pelatihan keterampilan, resosialisasi dan bimbingan lanjut bagi para penyandang cacat netra agar mampu mandiri dan berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat serta pengkajian dan penyiapan standar pelayanan, pemberian informasi dan rujukan.

c. Fungsi

Untuk menyelenggarakan tugas tersebut diatas, PSBN Wyata Guna mempunyai fungsi – fungsi teknis sebagai berikut :

1. Penyusunan rencana dan program, evaluasi dan laporan.
2. Pelaksanaan registrasi, observasi, identifikasi, diagnosis sosial dan perawatan.
3. Pelaksanaan pelayanan dan rehabilitasi yang meliputi bimbingan mental, sosial, fisik dan keterampilan.
4. Pelaksanaan resosialisasi, penyaluran dan bimbingan lanjut.

5. Pelaksanaan pemberian informasi dan advokasi.
6. Pelaksanaan pengkajian dan penyiapan standar pelayanan dan rehabilitasi sosial.
7. Pelaksanaan urusan tata usaha.

2.1.3 Visi dan Misi

a. Visi

Mewujudkan Kesetaraan dan Kemandirian Penyandang Cacat Netra.

b. Misi

1. Meningkatkan pelayanan dan rehabilitasi sosial bagi penyandang cacat netra.
2. Meningkatkan sumber daya penyandang cacat netra.
3. Menjalin kerjasama dengan instansi pemerintah dan swasta, perguruan tinggi, organisasi sosial / LSM dalam upaya peningkatan kesejahteraan sosial penyandang cacat netra.
4. Meningkatkan profesionalisme pekerja sosial dalam pelayanan dan rehabilitasi penyandang cacat netra.

2.1.4 Sarana dan Prasarana

Kelengkapan sarana dan prasarana merupakan factor yang ikut menentukan keberhasilan pelaksanaan pelayanan sosial bagi penyandang cacat netra, antara lain :

a. Gedung Kantor

b. Gedung Perpustakaan

c. Gedung Auditorium

d. Gedung Poliklinik

e. Gedung Pendidikan dan Keterampilan

f. Gedung Ruang Makan

g. Ruang Data

h. Gedung Panti Pijat Shiatsu

i. Gedung Panti Massage

j. Gedung Asrama (15 Asrama)

k. Guest House

l. Dapur Umum

m. Pos Jaga

2.1.5 Logo Instansi



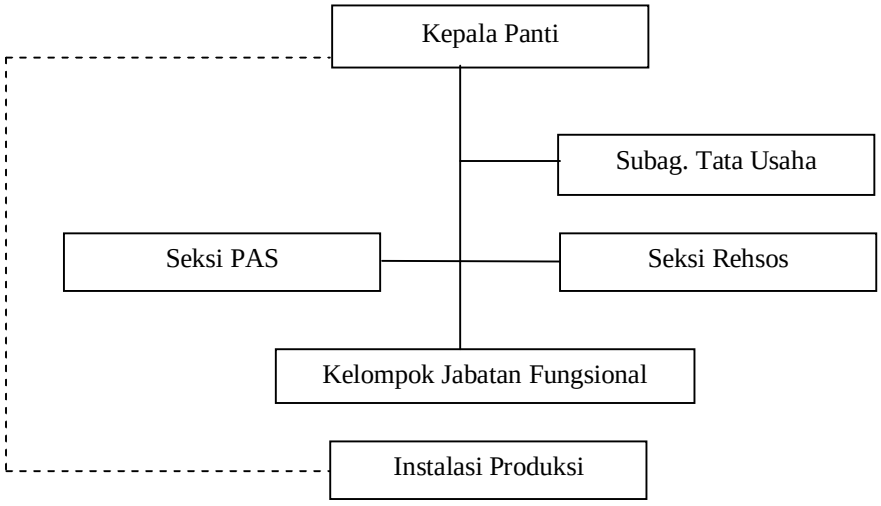
Gambar 2.1 Logo Instansi

2.1.6 Landasan Instansi

Peraturan Menteri Sosial No. 106/HUK/IX/2009 tanggal 30 september 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Panti Sosial.

2.1.7 Struktur Organisasi

Panti Sosial Bina Netra Wyata Guna memiliki struktur organisasi yang terdiri dari kepala panti yang membawahi beberapa bagian yaitu subag tata usaha, seksi PAS, seksi rehsos dan staf lainnya, seperti terlihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

2.1.8 Job Description

a. Kepala Panti

1. Melaksanakan pelayanan dan rehabilitasi penyandang cacat bagi tuna netra.
2. Pengkajian dan penyiapan standar pelayanan.
3. Pemberian informasi.
4. Kerjasama

b. Subag. Tata Usaha

1. Melaksanakan penyiapan penyusunan anggaran.
2. Kepegawaian, keuangan
3. Humas dan surat menyurat.

c. Seksi PAS

1. Pemberian informasi.
2. Sosialisasi.
3. Evaluasi dan monitoring.
4. Penyusunan laporan.
5. Pengembangan model pelayanan dan kerjasama.

d. Seksi Rehsos

1. Melaksanakan registrasi, observasi, diagnosa dan perawatan.
2. Melaksanakan pelayanan sosial meliputi bimbingan mental, sosial, fisik dan keterampilan.
3. Melaksanakan re-sosialisasi penyaluran dan bimbingan lanjut.

e. Kelompok Jabatan Fungsional

1. Melaksanakan pelayanan rehabilitasi sosial sesuai dengan jenjang, jabatan fungsionalnya yang meliputi peksos pertama, peksos lanjutan, peksos muda dan peksos madya.

f. Instalasi Produksi

1. Memberikan pelayanan dalam pengembangan dan peningkatan kompetensi klien baik yang masih dalam program rehabilitasi ataupun klien yang sudah keluar.

2. Menyiapkan pemasaran kerja.
3. Melakukan kerjasama dengan instansi terkait dan masyarakat.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Yunani "*Systema*" yang memiliki pengertian yang luas, tidak ada satu definisi yang pasti. Terdapat dua kelompok pendekatan didalam pendefinisian sistem, yaitu yang menekankan pada prosedur dan menekankan pada komponen / elemennya. Pendekatan pada sistem yang lebih menekankan pada prosedur, mendefinisikan sistem sebagai berikut:

"Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu" [16].

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya, mendefinisikan sistem sebagai berikut :

" Sistem adalah kumpulan – kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu" [16].

Jadi, sistem adalah kumpulan elemen – elemen atau prosedur yang saling berhubungan dan bertanggung jawab memproses data masukan (*input*) sehingga menghasilkan suatu keluaran (*output*). Bagian *listing* yang paling kecil disebut subsistem. Misalnya sistem komputer yang terdiri dari bagian subsistem perangkat keras dan subsistem perangkat lunak. Masing – masing subsistem dapat terdiri dari subsistem – subsistem atau komponen – konponen yang lebih kecil lagi,

subsistem – subsistem ini membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran dari sistem tersebut dapat tercapai. Jadi dengan kata lain, sistem dapat dinyatakan sebagai satu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan.

Tujuan sistem adalah untuk menentukan operasi yang akan dilaksanakan. Berkembangnya suatu sistem dapat dipengaruhi oleh informasi yang terdapat didalamnya. Jika berkurangnya informasi, maka suatu sistem lama kelamaan akan berakhir dan tidak dapat digunakan lagi.

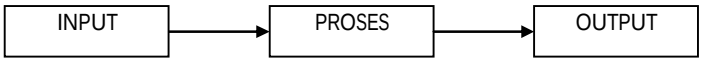
2.2.2 Pengertian Data dan Informasi

Data dan Informasi mempunyai keterkaitan antara satu dengan yang lainnya. Data adalah fakta – fakta atau pesan – pesan yang belum dievaluasi atau bahan mentah dari informasi yang melalui pengolahan tertentu dibentuk menjadi suatu informasi. Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian nyata.

Suatu sistem yang kurang mendapatkan suatu informasi akan luruh, kerdil dan akhirnya berakhir. Definisi informasi sendiri seperti di bawah ini :
"*Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berharga dan lebih berguna serta lebih berarti bagi yang menerimannya*" [16].

Sedangkan sumber dari informasi sendiri adalah data yang berarti kenyataan untuk mengambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan yang nyata. Maksud dari kejadian – kejadian di sini adalah sesuatu yang telah terjadi pada saat tertentu.

Untuk memperjelas pengertian dasar informasi dapat dilihat pada siklus informasi di gambar 2.3.



Gambar 2.3 Model Dasar Sistem

Suatu sistem merupakan suatu keseluruhan yang bulat dan utuh, dimana tujuan dari masing – masing bagian yang membentuk sistem akan saling menunjang dan mencapai tujuan dari suatu sistem secara keseluruhan. Berarti bahwa tujuan yang dicapai dari salah satu bagian tidak dapat mengabaikan pencapaian tujuan dari bagian yang lain.

Sumber dari informasi adalah data. Data terbentuk dari karakter – karakter yang dapat berupa alfabet, angka maupun simbol khusus. Data disusun untuk diolah dalam bentuk struktur data, struktur file dan *database*. Terdapat perbedaan antara data dan informasi yaitu jika data merupakan bahan baku yang diolah untuk memberikan informasi, sedangkan informasi digunakan dalam pengambilan keputusan, karena itu informasi memiliki tingkat lebih tinggi dari data.

2.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi berfungsi untuk menyediakan informasi yang berguna untuk manajemen yang mendukung rencana strategis organisasi. Sedangkan

tujuannya adalah untuk mengumpulkan data, menyimpan data dan menginformasikannya kepada para pemakai.

Menurut Robert A. Leitc dan K. Rescoe Davis, Sistem Informasi didefinisikan sebagai berikut :

"Sistem informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu ogranisasi dan menyediakan bagi pihak luar tertentu dengan laporan yang diperlukan" [17].

Sistem informasi dapat digerakkan oleh elemen – elemen berikut:

1. Perangkat keras (*Hardware*), yaitu komputer yang berperan sebagai media masukan, proses dan keluaran.
2. Perangkat Lunak (*Software*), yaitu alat yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras yang dapat berupa sistem operasi atau program aplikasi.
3. Pengguna komputer (*Brainware*), adalah manusia yang merupakan bagian terpenting yang dapat menangani semua elemen penggerak dari suatu sistem informasi.
4. Data, yaitu fakta – fakta dari suatu kejadian yang dapat diolah untuk menghasilkan suatu informasi.
5. Prosedur, yaitu urutan kerja secara sistematis agar suatu pekerjaan dapat dilaksanakan secara teratur sesuai dengan rencana.

2.2.4 Basis Data (*database*)

2.2.4.1 Konsep Basis data (Database)

Basis data terdiri dari dua kata, basis dan data. Basis dapat diartikan kurang lebih sebagai markas, gudang atau tempat berkumpul. Sedangkan data adalah repesentasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli dan lain – lain), barang dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasi lainnya. Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti :

1. Himpunan kelompok data (arsip) saling berhubungan yang diorganisasikan sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembalidengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan file / table / arsip saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Ada beberapa tahapan yang digunakan dalam proses mendesain suatu basis data yaitu:

1. Tentukan tujuan dari basis data yang akan dibuat.
2. Tentukan tabel – tabel yang sekiranya akan dperlukan.
3. Tentukan *field – field* (kolom – kolom) yang diperlukan oleh tabel.
4. Tentukan sebuah kolom yang bersifat unik untuk dijadikan sebagai kunci (*key*).
5. Tentukan relasi antar tabel.
6. Periksa ulang dan sempurnakan desain basis data.

7. Isi data dalam basis data dan buat objek – objek *database* yang sekiranya diperlukan.

2.2.4.2 Sistem Basis data (DBS)

Suatu sistem yang mengelolah data dan menyediakan data tersebut apabila dibutuhkan.

2.2.4.3 Komponen utama Sistem Basis data

1. Data yang disimpan dalam basis data
2. *Hardware : storage, processor, memory*
3. *Software : DBMS, Report-writer, design, arts,* dll

Pengguna :

a) Pengguna Awan (*Naïve User*)
b) Pengguna Biasa (*Casual User*)
c) Programmer
d) Administrator

2.2.4.4 Tujuan Database

Mereduksi redudansi yang akibatnya mengurangi inkonsistensi maka data dapat *dishare* antar aplikasi sehingga standarisasi data dapat dilakukan, batasan *security* dapat diterapkan, dimana pengelolaan *integritas* (Keterjaminan Akurasi) data dapat mudah dicapai dan dapat menyeimbangkan kebutuhan yang saling konflik.

2.2.4.5 Database Administrator

Database Adminstrator adalah orang yang memiliki kontrol utama terhadap keseluruhan sistem basis data (mencangkup data & program) yang mempunya fungsi yaitu :

1. Pendefinisian skema
2. Pendefinisan struktur penyimpanan & metode akses
3. Modifikasi skema & organisasi fisik
4. Pemberian otorisasi bagi pengaksesan data
5. Mendefinisikan bagian basis data yang mana dapat diakses oleh seorang pemakai, termasuk operasi-operasi yang dapat dilakukan
6. Spesifikasi batasan integrasi

2.2.4.6 Bahasa/*Language* dalam Sistem Basis data

Bahasa yang digunakan di dalam basis data antara lain :

1. *Data Definition Language (DDL)*

   Perintah-perintah yang digunakan oleh *database administrator* untuk mendefinisikan skema ke *DBMS*. Secara detil hal yang perlu dijabarkan pada *DBMS* :

   a. Nama basis data
   b. Nama seluruh berkas pada basis data
   c. Nama rekaman dan medan
   d. Enkripsi berkas, rekaman dan medan
   e. Nama medan kunci

f. Nama Indeks dan medan yang menjadi indeks

g. Hal lain seperti ukuran basis data.

DDL juga digunakan untuk menciptakan, mengubah, dan menghapus basis data

2. *Data Manipulation Language (DML)*

DML adalah perintah-perintah yang digunakan untuk mengubah, memanipulasi dan mengambil data pada basis data. Tindakan seperti menghapus,mengubah,dan mengambil data menjadi bagian dari *DML*. *DML* dibagi atas 2 jenis :

a. Prosedural

Prosedural menuntut pengguna menentukan data apa saja yang diperlukan dan bagaimana cara mendapatkannya

b. Nonprosedural

Nonprosedural menuntut pengguna menentukan data apa yang diperlukan tetapi tidak perlu menyebutkan cara mendapatkannya

2.2.5 Konsep Pemrograman Borland Delphi

2.2.5.1 Pengertian Borland Delphi

Borland Delphi merupakan suatu bahasa pemrograman yang memberikan berbagai fasilitas pembuatan aplikasi visual.

2.2.5.2 Kelebihan Borland Delphi

Kelebihan pemrograman ini terletak pada produktivitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola design yang menarik serta diperkuat dengan pemrogramannya yang terstuktur. Keunggulan lain dari Delphi adalah dapat digunakan untuk merancang program aplikasi yang memiliki tampilan seperti program aplikasi lain yang berbasis Windows.

2.2.5.3 Fasilitas Database

Khusus untuk pemrograman database, Borland Delphi menyediakan fasilitas objek yang kuat dan lengkap yang memudahkan programmer dalam membuat program. Format database yang dimiliki Delphi adalah format database Paradox, dBase, MS.Access, ODBC, SyBASE, Oracle dan lain – lain.

2.2.6 Mysql

MySQL dalam sebuah database websites merupakan sekumpulan data yang disusun dengan aturan tertentu sehingga memudahkan kita dalam mengelola dan memperoleh informasi darinya.

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama *MySQL* AB, yang pada saat itu bernama TcX Data Konsult AB sekitar tahun 1994-1995. *MYSQL* sudah ada sejak 1979. *MySQL* termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System). *MYSQL* digunakan oleh banyak portal-portal internet sebagai basis data dari informasi yang ditampilkan pada situs web. Kepopuleran *MYSQL* dimungkinkan karena kemudahannya untuk digunakan,

cepat secara kinerja query, dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan-perusahaan skala menengah dan kecil. Istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam *MySQL*. Sebuah basis data yang terdapat pada *MYSQL* mengandung satu atau beberapa tabel yang terdiri dari sejumlah baris dan kolom.

2.2.7 Konsep Pemodelan UML

The Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa untuk menetapkan, menggambarkan, membangun dan mendokumentasikan a*rtifact* dari sistem *software*.(Craig Larman, *Applying UML and Patterns 2nd Edition*) Untuk dapat mengerti UML, dibutuhkan pemahaman konsep model dari bahasa tersebut.

2.2.7.1 Diagram

Diagram menampilkan representasi sebagian dari sistem, dan semantiks dengan view yang lain. Dalam UML, ada dua tipe diagram, yaitu :

a. Static Diagram : use case diagram, class diagram, object diagram,component diagram dan deployment diagram.
b. Dinamic Diagram : sequence diagram, collaboration diagram, activity diagram dan statechart diagram.

2.2.7.2 Use Case Diagram

Use case diagram menjelaskan sistem secara fungsional yang terlihat user. Biasanya dibuat pada awal pengembangan. Tujuan use case adalah untuk:

a. Menspesifikasikan context system

b. Menggambarkan kebutuhan system

c. Memvalidasikan arsitektur system

d. Menjalankan impelementasi dan menggenerate test case

2.2.7.2.1 Include

Keterhubungan secara *include* antar use case menunjukkan bahwa usecase asal secara eksplisit memasukkan perilaku dari use case lain yang ditunjuk oleh use case tersebut. *Included use case* tidak pernah berdiri sendiri, tetapi hanya merupakan bagian dari beberapa use case yang lebih besar yang diikutinya. Keterhubungan use case secara include pada dasarnya merupakan sebuah contoh dari pendelegasian-sekumpulan dari tanggung jawab sebuah system diambil dan ditangkap di dalam satu tempat (*included use case*), kemudian bagian lainnya dari sistem (use case yang lain) memasukkan kumpulan tanggung jawab yang baru setiap saat mereka memerlukan fungsifungsi use case tersebut.

2.2.7.2.2 Extend

Keterhubungan use case secara *extend* menunjukkan bahwa usecase yang ditunjuk merupakan perluasan perilaku dari use case asal. Use case asal dapat berdiri sendiri, tetapi untuk kondisi tertentu perilaku use case tersebut dapat diperluas oleh perilaku dari use case lain. Hubungan perluasan digunakan untuk memodelkan bagian dari use case yang dapat dilihat oleh user sebagai perilaku yang dapat dipilih dari sistem. Hubungan perluasan juga dapat digunakan untuk memodelkan sub aliran yang terpisah-pisah yang hanya dapat dijalankan dalam kondisi tertentu.

2.2.7.3 Class Diagram

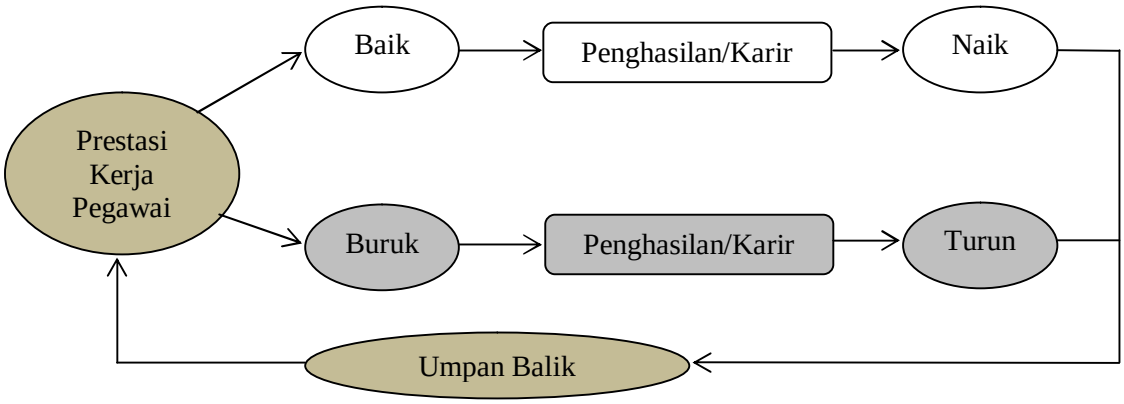
Class Diagram menggambarkan kamus data yang berlaku dalam sistem. Tujuannya, untuk membuat konsep nama dan pemodelan dan menspesifikasikan setiap proses yang terjadi.

2.2.8 Merit System

2.2.8.1 Pengertian Merit System

Merit System adalah pengelolaan sumber daya manusia yang didasarkan pada prestasi (*merit*), yaitu segenap perilaku kerja pegawai dalam wujudnya sebagai baik atau buruk, hal mana berpengaruh langsung pada naik atau turunnya penghasilan dan/atau karir jabatan pegawai.

2.2.8.2 Konsep Merit System



Gambar 2.4 Konsep Merit *System*

2.2.8.3 Penilaian Individu

2.2.8.3.1 Definisi

Penilaian individu adalah penilaian karya pegawai bagi perseorangan, pribadi atau individu pegawai yang bekerja disuatu perusahaan.

2.2.8.3.2 Faktor Penilaian Individu

Terdapat beberapa factor utama untuk penilaian individu, yaitu :

a. *Performance*

b. *Ability*

c. *Motivation*

d. *Potency*

2.2.8.4 Rentang Nilai Kategori

Terdapat 4 rentang nilai kategori dalam penilaian individu, yaitu kategori sangat baik, baik, kurang dan sangat kurang.

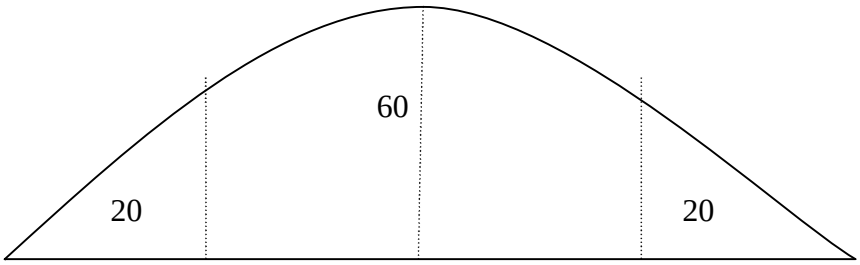
2.2.8.5 Klasifikasi Prestasi Individu

Formula Perhitungan Nilai Prestasi

$$NPK = \sum_{n=1}^{n} (KFn \times BFn)$$

NPK : Nilai Potensi Klien
KFn : Kategori faktor penilaian individu ke n
BFn : Bobot faktor penilaian individu ke n

Grafik Klasifikasi Prestasi Individu



NPK	: (100-160)	(161-250)	(251-340)	(341-400)
Klasifikasi :	(1)Sangat Kurang	(2)Kurang	(3)Baik	(4)Sangat Baik

Gambar 2.5 Gambar Grafik Klasifikasi Prestasi Individu