BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Secara konsep pendekatan sistem dibagi ke dalam dua kelompok didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen – komponen atau elemennya.

Sedangkan pengertian system secara umum dan definitive menyatakan bahwa suatu Sistem adalah suatu kumpulan elemen-elemen yaitu objek, seperti manusia, sumber, konsep dan prosedur, yang saling berinteraksi dan berelasi yang bertujuan untuk melakukan sebuah fungsi untuk mencapai tujuan tertentu.

Adapun karakteristik dari system disebutkan di bawah ini :

- Input.
- Proses.
- Output.
- Umpan balik (feedback).
- Lingkungan.

Untuk pengertian sistem yang diintisarikan dari beberapa sumber referensi, mendefinisaikan bahwa sistem :

- Menurut **Al Bahra bin Ladjamudin (2005 : 05)** *"Sistem adalah suatu urutan kegiatan yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu".*

- Menurut **Jogiyanto (2005 : 1) :** "Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu
- Menurut ***Mulyadi (2006)*** *"Suatu sistem pada dasarnya adalah kelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu".*
- Menurut **Raymond McLeod, Jr., George Schell (2001:9)** *Suatu system adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Dengan kata lain system juga merupakan sekelompok elemen – elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan*

Suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Secara tujuan terdapat dua pendekatan dari maksud sebuah sistem, pertama yaitu bahwa sebuah sistem diciptakan maksudnya adalah untuk mencapai suatu tujuan (*goal*) dan terdapat juga yang menyebutkan untuk mecapai suatu sasaran (objexctives). Goal biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebih sempit.

Misalnya untuk sistem bisnis, maka istilah goal lebih tepat diterapkan. Sedangkan untuk sistem akuntansi atau sistem – sistem lainnya yang merupakan bagian atau subsitem dari sistem bisnis, maka istilah *objectives* yang lebih tepat. Jadi tergantung dari ruang lingkup dari mana memandang sistem tersebut. Seringkali

dalam suatu kesempatan tujuan (*goal) dan sasaran* (*objective*) digunakan bergantian dan tidak dibedakan.

Berdasarkan definisi – definisi diatas penyusun dapat memberikan kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen – komponen yang terbentuk dari unsur – unsur yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan (goal) atau sasaran (objectives) yang telah ditentukan tergantung dari ruang lingkup dari mana memandang sistem tersebut.

2.1.1 Karakterisitik Sistem

Suatu sistem yang akan diterapkan memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu :

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fugsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas system (*boundary)* merupakan daerah yag membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya, yang menunjukan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environtments*)

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem, dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari system, sedangkan lingkungan luar yang merugikan diatasi dan dikendalikan.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*Interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan. Keluaran (*output)* dari satu subsistem akan menjadi masukan (*input*) untuk subsistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk suatu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan adalah energi yang dimasukan ke dalam sistem. Masukan tersebut 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 didapatkan keluaran

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluran dapat berupa masukan bagi subsystem yang lain atau kepada supra system.

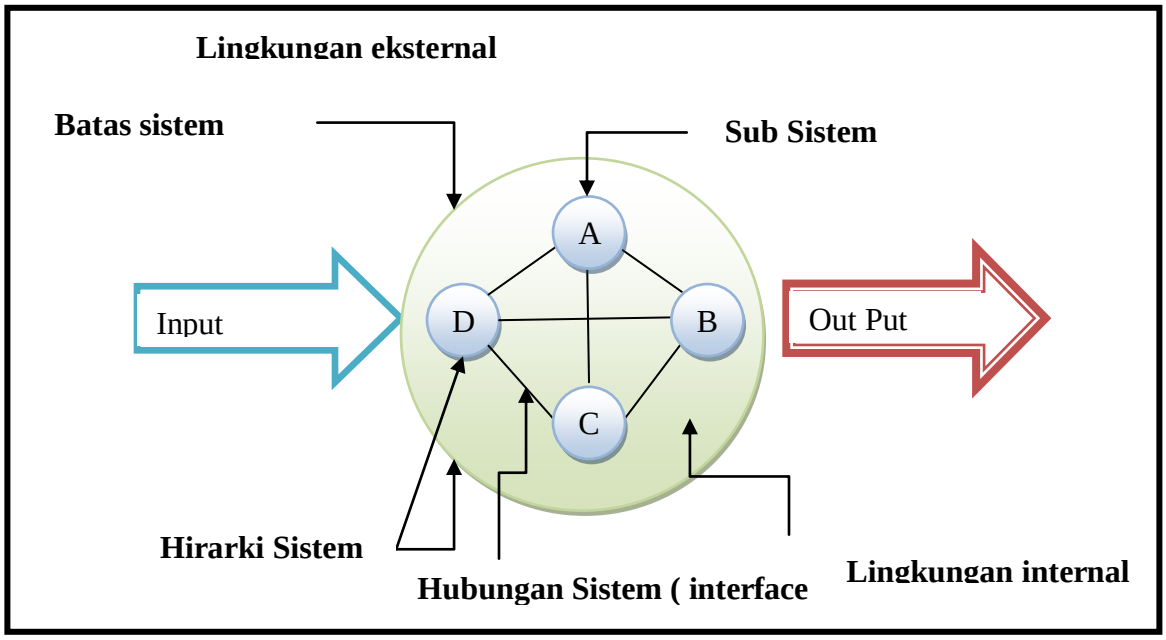
g. Pengolah Sistem (*Process*)

Pengolah merupakan bagian yang merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objectives*) atau Tujuan (*Goal*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Sehingga suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective)*.

Secara grafik gambaran karakteristik system dapatlah digambarkan sebagai berikut :



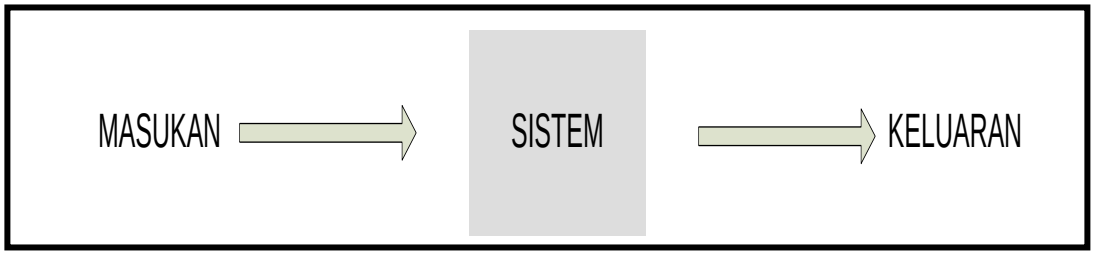
Gambar 2.1 Model Karakteristik System
(Sumber : www.ilmukomputer.com) author : istiningsih

2.1.2 Ciri-ciri Sistem

Tujuan sistem merupakan target atau sasaran akhir yang ingin dicapai suatu sistem. Batas dari suatu sistem merupakan garis abstraksi yang memisahkan antara sistem dan lingkungannya. Subsistem merupakan komponen atau bagian dari suatu sistem, subsistem ini bisa phisik ataupun abstrak.

Hubungan sistem adalah hubungan yang terjadi antar subsistem dengan subsistem lainnya yang setingkat atau antara subsistem dengan yang lebih besar.

Model umum sebuah sistem terdiri dari masukan , pengolah dan keluaran. Ini tentu saja disederhanakan karena sebuah sistem memilki beberapa masukan dan keluaran. Sifat yang menentukan dan membatasi sebuah sistem membentuk " sempadan "-nya (boundary). Sistem berada di dalam sempadan tersebut.



Gambar 2.2 Model Sistem sederhana
(Sumber : www.ilmukomputer.com) subfile : konsep sistem

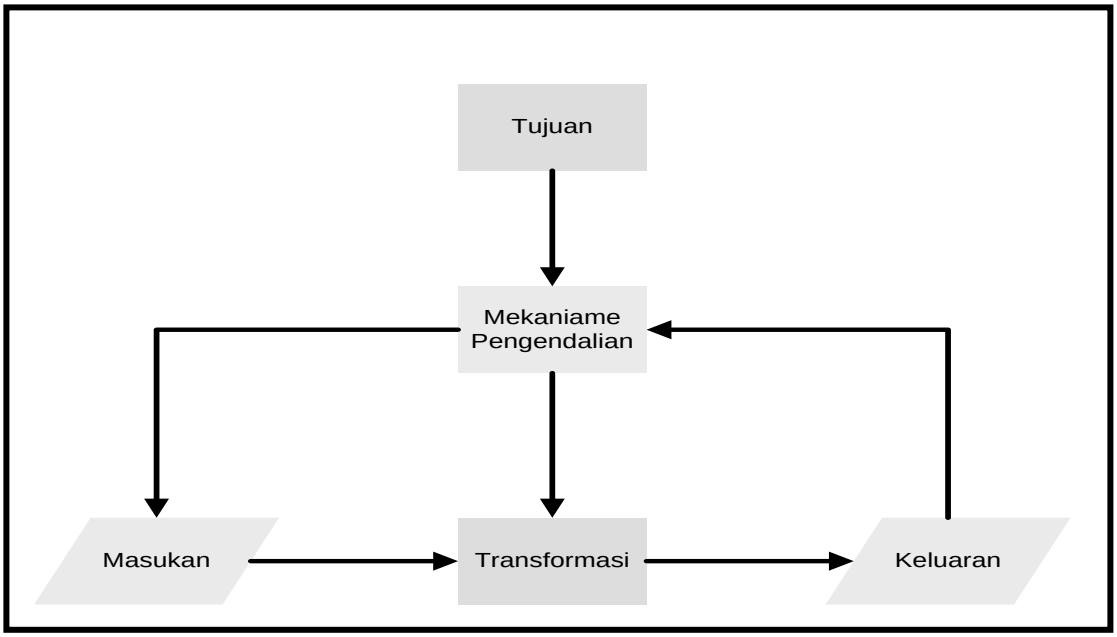
Pada setiap sistem terdiri dari beberapa subsistem, dan pada subsistem terdiri atas beberapa sub-sub sistem.

Sebuah sistem harus berada dibawah pengendalian manusia hal ini dapat dijalankan dengan mengatur unsur – unsurnya atau dalam aturan – aturan operasi sistem namun pembatasan ini tidak diberlakukan pada sistem fisik misalnya alam hewan dan lain – lain yang tidak berada di bawah kendali manusia.

2.1.3 Elemen Sistem

Tidak semua dalam sistem memiliki kombinasi elemen – elemen yang sama, tetapi suatu susunan dasar seperti diperlihatkan dalam gambar 2.1. Sumber daya input di ubah menjadi sumber daya output. Sumber daya mengalir dari elemen input, melalui elemen transformasi, ke elemen output. Suatu mekanisme pengendalian memantau proses transformasi untuk meyakinkan bahwa sistem tersebut memenuhi tujuannya.

Mekanisme pengendalian ini dihubungkan pada arus sumber daya dengan memakai suatu lingkaran umpan balik (feedback loop) yang mendapatkan informasi dari output system dan menyediakan nformasi bagi mekanisme pengendalian. Mekanisme pengendalian membandingkan sinyal – sinyal umpan balik dengan tujuan, dan mengarahkan sinyal pada elemen input jika sistem informasi memang perlu diubah.



Gambar 2.3. : Komponen Dari Suatu Sistem yang dapat Mengendalikan Operasinya
(sumber : Sistem Informasi Manajemen - Raymond McLeod, Jr., George Schell 2001: 10)

Secara teoritis, elemen – elemen yang menyusun sebuah sistem tersebut terdiri dari :

1. Tujuan

Merupakan tujuan dari sistem tersebut berupa tujuan usaha, kebutuhan, masalah, prosedur pencapaian tujuan.

2. Batasan

Merupakan batasan – batasan yang ada dalam mencapai tujuan dari sistem, dimana batasan ini dapat berupa peraturan – peraturan, biaya – biaya, personil, peralatan, dll.

2. Pengawasan

Merupakan pengawas dari pelaksanaan pencapaian tujuan sistem yang dapat berupa control pemasukan data (*input*), control keluaran data (*output*), control pengoperasian, dll.

4. Masukan

Merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan dimana data dapat berupa asal masukan, frekwensi pemasukan data, jenis pemasukan data, dll.

5. Proses

Merupakan bagian yang memproses masukan data menjadi informasi sesuai dengan keinginan penerima, proses dapat berupa : klarifikasi, peringkasan, pencarian, dll.

6. Keluaran

Merupakan keluaran atau tujuan akhir dari sistem, keluaran dapat berupa laporan, grafik, dll.

7. Umpan Balik

Merupakan elemen – elemen sistem yang tugasnya apakah system berjalan sesuai keinginan, umpan balik dapat berupa perbaikan, pemeliharaan, dll.

2.1.4 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya :

a. Sistem Abstrak (*Abstract Sistem*) dan Sistem Fisik (*Physical Sistem*)

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya system teologia, yaitu system yang berupa pemikiran – pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya system computer, system produksi.

b. Sistem Alamiah (*Natural Sistem*) dan Sistem Buatan Manusia (*Human Made Sistem*).

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

c. Sistem Tertentu (*Deterministic Sistem*) dan Sistem Tak Tentu (*Probabilistic Sistem*).

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

d. Sistem Tertutup (*Closed Sistem*) dan Sistem Terbuka (*Open Sistem*)

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur dari pihak diluarnya Contoh : - reaksi kimia dalam tabung berisolasi dan tertutup.

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. Contoh : Sistem keorganisasian memiliki kemampuan adaptasi. (Bisnis dalam menghadapi persaingan dari pasar yang berubah. Perusahaan yang tidak dapat menyesuaikan diri akan tersingkir).

2.2 Pengertian Informasi

Menurut **Jogiyanto H.M (2001 : 8)** Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil keputusan saat ini atau mendatang .

Menurut **Raymond McLeod, Jr., George Schell (2001:12)** Informasi adalah data yang telah diproses, atau data yang memiliki arti. Data terdiri dari fakta-fakta dan angka-angka yang relative tidak berarti bagi pemakai.

Dari uraian di atas penyusun dapat mengambil kesimpulan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keputusan tertentu agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih berguna bagi pemakainya dan dapat dijadikan sebagai pengambilan keputusan.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Informasi merupakan suatu hal yang sangat penting bagi manajemen didalam mengambil keputusan informasi tersebut diperoleh dari sistem informasi.

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer disebut sistem informasi berbasis computer (Computer-Based Information System atau CBIS)

Sistem Informasi ini dapat didefinisikan dijelaskan dalam poin – poin sebagai berikut :

· ***Sistem informasi adalah*** sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokan,diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai. (Hall, 2001).

Menurut Jogiyanto H.M (2001 : 11) Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi untuk mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Bila mengacu pada definisi sistem maka sistem informasi dapat definisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri atas komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Dapat di simpulkan bahwa sistem informasi adalah perangkat unsure yang secara teratur saling berkaitan dengan tujuan untuk mengelola data sehingga menghasilkan informasi yang berguna.

Sistem informasi juga mempunyai beberapa komponen, yaitu :

1. *Hardware* (perangkat keras), seperti : *keyboard*, *monitor*, *microprocessor* dan lain sebagainya.
2. *Software* (perangkat lunak).
3. *Brainware* (manusia).
4. Data.
5. Prosedur atau metode-metode.

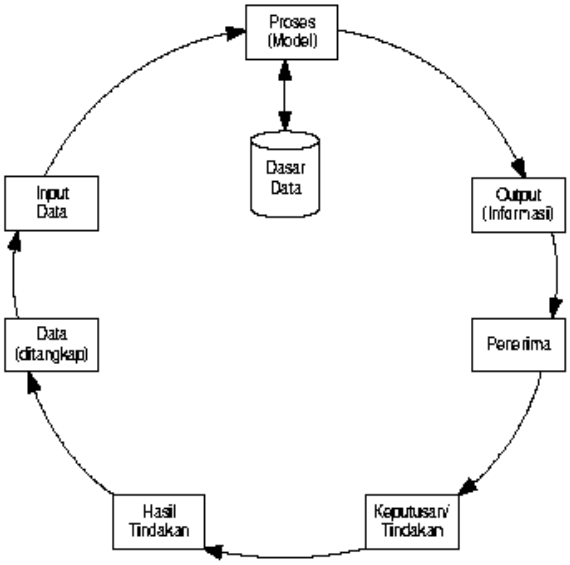
Dari berbagai definisi dan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia,komputer,teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) , dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran *(objectives)* atau tujuan *(goal)*.

2.3.1 Siklus Informasi

Data merupakan sumber informasi, bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk menghasilkan informasi. Pengolahan data merupakan proses permulaan dari penyusunan perencanaan yang kemudian diidentifikasi. Pengolahan data adalah proses memanipulasi atau transformasi dari data untuk menghasilkan informasi yang berguna. Menurut Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si (2008:13) dalam bukunya "Sistem Informasi Manajemen (Konsep Aplikasi dan Perkembangannya)", menjelaskan pengolahan data adalah kegiatan pikiran dengan bantuan tangan atau suatu peralatan dan mengikuti serangkaian langkahlangkah, perumusan atau pola-pola tertentu untuk

mengubah data, sehingga data tersebut baik bentuk, susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna.

Data yang telah diolah menjadi informasi diberikan kepada yang membutuhkan informasi, kemudian penerima informasi tersebut akan membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti melakukan tindakan yang lain yang akan menghasilkan kembali suatu data. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali melalui serangkaian langkah-langkah dan seterusnya membentuk suatu siklus. Siklus ini disebut siklus informasi (*information cycle*) dan disebut juga dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*).



Gambar 2.4 : Siklus Informasi
(Sumber : Sistem Informasi Manajemen (Konsep Aplikasi dan Perkembangannya Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si (2008:13)

2.3.2 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi (*quality of information*) tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timeliness*) dan relevan (*relevance*). Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Tepat waktu berarti informasi harus ada pada saat diperlukan, tidak boleh terlambat. Karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan, bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi suatu organisasi. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi. Relevan berarti informasi harus mempunyai manfaat bagi pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang atau bagian yang satu dengan bagian lainnya di dalam suatu organisasai berbeda-beda.

2.3.3 Nilai Informasi

Nilai dari informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektip dibanding dengan biaya mendapatkannya. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakan di dalam suatu system informasi umumnya digunakan untuk beberapa kegunaan, sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk menghubungkan suatu bagian informasi pada suatu masalah tertentu dengan perbandingan biaya untuk memperolehnya, karena sebagian besar informasi digunakan tidak hanya oleh satu pihak di dalam perusahaan.

2.4. Pengertian Penggajian

Gaji dan upah merupakan bagian dari kompensasi-kompensasi yang paling besar yang diberikan perusahaan sebagai balas jasa kepada karyawannya. Dan bagi karyawan ini merupakan nilai hak dari prestasi mereka, juga sebagai motivator dalam bekerja.

Mulyadi (2001:373) mengemukakan bahwa:

"Gaji umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan yang mempunyai jenjang jabatan manajer, sedangkan upah umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan pelaksana (buruh). Umumnya gaji dibayarkan secara tetap perbulan, sedangkan upah dibayarkan berdasarkan hari kerja, jam kerja atau jumlah satuan produk yang di hasilkan".

2.4.1. Prosedur Pencatatan Keuangan

Secara prinsip, setiap karyawan selain menerima gaji pokok juga akan menerima berbagai macam tunjangan. Disamping itu, penggajian biasanya terdapat fasilitas pemberian kredit bagi para karyawan yang pada akhirnya akan menimbulkan berbagai macam potongan yang juga harus diperhitungan pada saat menjelang gajian; Maka gaji yang akan diterima oleh setiap karyawan pada akhir bulan akan mengikuti ketentuan sebagai berikut : "Gaji = Gaji Pokok + Aneka Tunjangan – Potongan".

2.4.2. Membuat Rekapitulasi Gaji

Hasil perhitungan lembur dan potongan dari setiap karyawan yang dipadukan dengan gaji pokok, pada akhirnya akan menghasilkan gaji bersih yang akan diterima

pada bulan yang bersangkutan. Hasil perhitungan semacam ini kemudian ditulis diatas selembar kertas, dan diulangi lagi sehingga seluruh gaji bersih untuk setiap karyawan bisa dilaporkan diatas selembar kertas.

2.4.3. Membuat Slip Gaji Karyawan.

Setelah rekapitulasi gaji bisa dihasilkan, maka langkah berikutnya adalah membuat slip-gaji untuk masing-masing karyawan. Slip gaji ini dibuat rangkap 2 (dua), dimana satu lembar akan diserahkan kepada karyawan bersama-sama dengan uang yang mereka terima, dan satu lembar berikutnya akan disimpan oleh bagian Administrasi sebagai arsip keuangan.

2.5. Pengertian Sistem Informasi Penggajian

Sistem Informasi Penggajian merupakan bagian dari Sistem informasi Sumber Daya manusia yang merupakan sub sistem dari Sistem Informasi Manajemen(SIM). SISDM bertujuan untuk menyediakan fasilitas perekaman, mengolah dan menangani database kepegawaian dan proses penggajian pegawai secara otomatis sehingga dapat memberikan informasi dalam bentuk laporan daftar dan rekapitulasi yang dibutuhkan oleh pihak manajerial secara cepat, akurat dan selalu mutakhir mengenai kondisi kepegawaian penggajiannya.

Menurut Mulyadi (Ahmad Sanusi Weblog: 2009) “Sistem informasi gaji dan upah dirancang untuk menangani transaksi perhitungan gaji dan upah karyawan dan pembayarannya”. Perancangan sistem penggajian dan pengupahan ini harus dapat menjamin:

1. Keakuratan.

2. Kehandalan.

3. Keamanan akses.

2.6 Konsep Dasar Sistem Informasi

Sesungguhnya yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer disebut sistem informasi berbasis computer (Computer-Based Information System atau CBIS)

Sistem Informasi ini dapat didefinisikan dijelaskan dalam poin – poin sebagai berikut :

· ***Sistem informasi adalah*** sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokan,diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai. (Hall, 2001).

Menurut Jogiyanto H.M (2001 : 11) Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi untuk mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Bila mengacu pada definisi sistem maka sistem informasi dapat definisikan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri atas komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Dapat di simpulkan bahwa sistem informasi adalah perangkat unsure yang secara

teratur saling berkaitan dengan tujuan untuk mengelola data sehingga menghasilkan informasi yang berguna.

Sistem informasi juga mempunyai beberapa komponen, yaitu :

1. *Hardware* (perangkat keras), seperti : *keyboard*, *monitor*, *microprocessor* dan lain sebagainya.
2. *Software* (perangkat lunak).
3. *Brainware* (manusia).
4. Data.
5. Prosedur atau metode-metode.

Dari berbagai definisi dan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia,komputer,teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi) , dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran *(objectives)* atau tujuan *(goal)*.

2.7 Deskripsi Bidang Usaha Yayasan

Berbeda dengan tujuan pendirian dari perseroan terbatas (selanjutnya disingkat "PT"), tujuan filosofis pendirian yayasan dipahami sebagai tidak bersifat komersial atau tidak mencari keuntungan (nir laba atau *non-profit*). Oleh karenanya tujuan pendirian dari yayasan diidentikan dengan kegiatan bidang sosial, keagamaan, pendidikan, kemanusian dan banyak lagi

Pendirian Yayasan di Indonesia sampai saat ini hanya berdasar atas kebiasaan dalam masyarakat dan yurisprudensi Mahkamah Agung, karena belum ada undang-undang yang mengaturnya. Fakta menunjukkan kecenderungan masyarakat

mendirikan Yayasan dengan maksud untuk berlindung di balik status badan hukum Yayasan, yang tidak hanya digunakan sebagai wadah mengembangkan kegiatan sosial, keagamaan, kemanusiaan.

Berdasarkan kesimpulan dari penjelasan atas undang undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2001 tentang yayasan yang dikutip dari jurnal http://www.bappenas.go.id/node/48/2336/pengelolaan-yayasan-di-indonesia-dan-ruu-yayasan---oleh-hikmahanto-juwana-/ Pengelolaan Yayasan di Indonesia dan RUU Yayasan. Dijelaskan sebagai badan hukum yang mempunyai maksud dan tujuan bersifat sosial, keagamaan, dan kemanusiaan, Yayasan mempunyai organ yang terdiri atas Pembina, Pengurus, dan Pengawas. Pemisahan yang tegas antara fungsi, wewenang, dan tugas masing-masing organ tersebut serta pengaturan mengenai hubungan antara ketiga organ Yayasan dimaksudkan untuk menghindari kemungkinan konflik intern Yayasan yang tidak hanya dapat merugikan kepentingan Yayasan melainkan juga pihak lain.

Pengelolaan kekayaan dan pelaksanaan kegiatan Yayasan dilakukan sepenuhnya oleh Pengurus. Oleh karena itu, Pengurus wajib membuat laporan tahunan yang disampaikan kepada Pembina mengenai keadaan keuangan dan perkembangan kegiatan Yayasan. Selanjutnya, terhadap Yayasan yang kekayaannya berasal dari Negara, bantuan luar negeri atau pihak lain, atau memiliki kekayaan dalam jumlah yang ditentukan dalam Undang-undang ini, kekayaannya wajib diaudit oleh akuntan publik dan laporan tahunannya wajib diumumkan dalam surat kabar berbahasa Indonesia.

2.8 Deskripsi Simpanan Tabungan

Berdasarkan peraturan pemerintah nomor 9 tahun 1995 tentang pelaksanaan kegiatan usaha simpanan tabungan. Yang dimaksud dalam Peraturan Pemerintah ini dengan penjelasan mengenai kegiatan usaha simpanan tabungan sebagai berikut :

1. Kegiatan usaha simpan pinjam adalah kegiatan yang dilakukan untuk menghimpun dana dan menyalurkannya melalui kegiatan usaha simpan pinjam dari dan untuk anggota koperasi yang bersangkutan, calon anggota koperasi yang bersangkutan, koperasi lain dan atau anggotanya.
2. Unit Simpan Pinjam adalah unit koperasi yang bergerak di bidang usaha simpan pinjam, sebagai bagian dari kegiatan usaha Koperasi yang bersangkutan.
3. Simpanan adalah dana yang dipercayakan oleh anggota, calon anggota, koperasi-koperasi lain dan atau anggotanya kepada koperasi dalam bentuk tabungan, dan simpanan koperasi berjangka.
4. Tabungan Koperasi adalah simpanan di koperasi yang penyetorannya dilakukan berangsur-angsur dan penarikannya hanya dapat dilakukan menurut syarat tertentu yang disepakati antara penabung dengan koperasi yang bersangkutan dengan menggunakan Buku Tabungan Koperasi.
5. Pinjaman adalah penyediaan uang atau tagihan yang dapat dipersamakan dengan itu, berdasarkan persetujuan atau kesepakatan pinjam-meminjam antara Koperasi dengan pihak lain yang mewajibkan pihak peminjam untuk

melunasi hutangnya setelah jangka waktu tertentu disertai dengan pembayaran sejumlah imbalan.

2.9 Pengertian Pegawai

Pegawai adalah orang yang bekerja pada pemerintah atau yg bekerja pd suatu badan usaha; sekelompok orang yg bekerja sama membantu seorang direktur, ketua, dsb mengelola hal sesuai dengan bidang atau jabatan yang diembannya, http://www. kamusbesarbahasaindonesia.com (2011).

2.9.1 Pengertian Manajemen Kepegawaian

Manajemen kepegawaian secara umum merupakan seni dan ilmu perencanaan, pelaksanaan dan pengontrolan tenaga kerja untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan terlebih dahulu, dengan meninggalkan kepuasan hati pada diri pekerja. Atau dengan kata lain, manajemen kepegawaian adalah suatu ilmu yang mempelajari cara bagaimana memberikan fasilitas untuk mengembangkan kemampuan dan rasa partisipasi pekerja dalam suatu kesatuan aktivitas demi tercapainya tujuan.

2.9.2 Pengertian Kepegawaian

Dalam Undang-Undang No.8 tahun1974 tentang pokok-pokok kepegawaian dalam pasal 1 butir a mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan pegawai (negeri) adalah orang yang memenuhi syarat-syarata yang ditentukan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku, diangkat oleh pejabat yang berwenang dan diserahi tugas negara dalam suatu jabatan serta digaji menurut peraturan perundang-

undangan yang berlaku. Menurut UU 7/1981 butir d pekerja adalah tenaga kerja yang bekerja pada perusahaan dan menerima upah. Sedangkan pengertian tenaga kerja menurut UU 14/1969 tentang ketentuan-ketentuan pokok mengenai tenaga kerja pasal 1 ialah orang yang mampu meakukan pekerjaan baik didalam maupun diluar hubungan kerja guna menghasilkan jasa atau barang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat.

2.10 Pengertian Basis Data

Basisdata *(Database)* merupakan komponen utama dalam upaya membangun sebuah system yang menyangkut pendokumentasian data ke dalam sebuah database.

Bentuk Basis Data adalah sebuah aturan yang mengatasi suatu permasalahan dalam mengelola suatu data dalam jumlah yang tidak sedikit. Saat ini Basisdata memiliki peranan yang sangat penting dan dapat dikatakan vital dalam mengelola data yang ada di dalamnya. Validasi juga tercakup di dalamnya karena aturan – aturan dalam sebuah data yang terdokumentasikan juga memiliki sebuah aturan yang dikenal dengan basis data.

Pada setiap perusahaan besar, instansi kecil, bahkan saat ini telah merambah pada usaha berskala mikro bisa dikatakan sebuah sistem informasi menjadi hal yang paling utama dalam memanajemenkan data yang dimiliki. Tidak mungkin sebuah perusahaan hanya mendokumentasikan dat – datanya dalam bentuk Hard Documentation. Tentu saja perusahaan tersebut akan mengalami kesulitan dalam mengelola dan memanajemenkan data yang dimiliki karena tidak terdokumentasi

dengan baik. Dimana kita membutuhkan sebuah sistem yang mampu untuk mendokumentasikan semua hal yang berkaitan dengan data perusahaan

Dalam basis data, data yang tidak hanya diletakan dan disimpan begitu saja di dalam sebuah media penyimpanan, akan tetapi dikelola dengan sebuah system pengaturan basis data yang sering disebut dengan *Database Management System (DBMS).* Dengan begitu suatu data dengan jumlah besar dan kompleks dapat tersusun dengan sangat baik sehingga memungkinkan pengaksesan data dengan mudah dan cepat oleh pengguna. Basis Data juga dapat disebut dengan *database,* adalah merupakan sekumpulan informasi yang sangat kompleks dan berguna untuk mengatur semua data yang ada di dalamnya sehingga dapat diakses oleh pengguna dengan mudah dan cepat.

Basis data menjadi penting karena munculnya beberapa masalah bila tidak menggunakan data yang terpusat, seperti adanya duplikasi data, hubungan antar data tidak jelas, organisasi data dan *update* data menjadi rumit. Jadi tujuan dari pengaturan data dengan menggunakan basis data adalah :

1. Menyediakan penyimpanan data untuk dapat digunakan oleh organisasi/perusahaan saat sekarang dan masa yang akan datang.
2. Cara pemasukkan data sehingga memudahkan tugas operator dan menyangkut pula waktu yang diperlukan oleh pemakai untuk mendapatkan data serta hak-hak yang dimiliki terhadap data yang ditangani.
3. Pengendalian data untuk setiap siklus agar data selalu *up-to-date* dan dapat mencerminkan perubahan spesifik yang terjadi disetiap sistem.

4. Pengamanan data terhadap kemungkinan penambahan, modifikasi, pencurian dan gangguan-gangguan lain.

2.11 Perangkat Lunak Pendukung

Dalam pengembangan suatu sistem informasi, diperlukan perangkat lunak lain yang bisa digunakan untuk membuat suatu aplikasi sesuai dengan keinginan *user*.

2.11.1 Visual Basic 6.0 .

Sekarang ini Microsoft telah dapat merealisasikan visi "Sistem operasi *Windows* dalam setiap PC dan PC dalam setiap *desktop*". Salah satu *tool* untuk mengembangkan sistem aplikasi adalah Microsoft Visual Basic 6.0. Microsoft Visual Basic 6.0 merupakan bagian dari Microsoft Visual Studio. VB adalah bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi berbasis *Windows*. Visual Basic 6.0 adalah pengembangan dari Visual basic sebelumnya.

Kelebihan VB 6.0 terletak pada *tool- tool* nya yang lebih lengkap dibandingkan dengan edisi Visual Basic sebelumnya. Selain memiliki kelebihan, VB 6.0 memiliki kekurangan. Kekurangan VB 6.0 yang terlihat jelas adalah beratnya aplikasi ini apabila dijalankan pada komputer yang memiliki spesifikasi sederhana.

Visual Basic 6.0 mempunyai lingkungan pengembangan yang terintegrasi atau sering disebut dengan IDE (*Integrated Developmnet Environment*) dengan lingkungan kerja yang luas. Area kerja adalah jendela yang berguna untuk melakukan kegiatan pengisian kode (*coding*) ketika berupa tampilan kode (*code view*) dan untuk mengatur tampilan desain ketika berupa tampilan desainer (*design view*).

2.11.2 SQL Server 2000

Menurut Drs. Ario Suryo Kusumo (2002:269) SQL Server adalah produk aplikasi pengolah *database* yang sudah mendukung konsep Client/Server. SQL Server dapat digunakan pada pembuatan aplikasi mulai dari aplikasi kecil sampai dengan aplikasi yang besar sekalipun. Kelebihan menggunakan *database* SQL Server adalah SQL Server mampu mengolah *database* dalam jumlah besar serta mampu menangani beberapa pengguna secara simultan. SQL Server memiliki system berarsitektur terbuka yang memungkinkan para pengembang program memperluas dan menambahkan fungsi-fungsi kedalam *database* tersebut.

2.12 Jaringan Komputer

Secara umum yang disebut sebagai jaringan komputer adalah beberapa komputer yang dapat saling berhubungan dan melakukan komunikasi satu sama lain dengan menggunakan perangkat jaringan (Ethernet card, token ring, bridge, modem, dll).

Keuntungan :

- Dapat melakukan pertukaran data atau file
- Pemakaian satu printer secara bersama oleh semua unit komputer yang terhubung
- Komunikasi antar karyawan dalam suatu lingkungan departemen menjadi lebih efektif dengan adanya program E-mail dan Chatting

2.12.1 Local Area Network (LAN) /Jaringan Area Lokal.

Sebuah LAN, adalah jaringan yang dibatasi oleh area yang relatif kecil, umumnya dibatasi oleh area lingkungan seperti sebuah lingkungan kampus di sebuah gedung, atau sebuah rumah sakit, dan biasanya tidak jauh dari sekitar 1 km persegi. Beberapa model konfigurasi LAN, satu komputer biasanya di jadikan sebuah *file server*. Yang mana digunakan untuk menyimpan perangkat lunak (*software*) yang mengatur aktifitas jaringan, ataupun sebagai perangkat lunak yang dapat digunakan oleh komputerkomputer yang terhubung ke dalam network. Komputer komputer yang terhubung ke dalam jaringan (*network*) itu biasanya disebut dengan *workstation.* Biasanya kemampuan *workstation* lebih di bawah dari *file server* dan mempunyai aplikasi lain di dalam harddisknya selain aplikasi untuk jaringan. Kebanyakan LAN menggunakan media kabel untuk menghubungkan antara satu komputer dengan komputer lainnya.

Beberapa model konfigurasi LAN biasanya berupa satu komputer yang dijadikan *file server* yang digunakan untuk menyimpan perangkat lunak (*Software* yang mengatur aktifitas jaringan) serta beberapa komputer yang terhubung ke *file server* yang disebut dengan *workstation*. LAN terbagi menjadi dua model hubungan, yaitu :

1. *Peer-To-Peer*

Model hubungan *peer-to-peer* memungkinkan *user* membagi sumber daya baik itu berupa *file*, layanan printer atau lainnya. Namun model ini tidak mempunyai *file server* atau sumber daya yang terpusat. Di dalam model *peer-to- peer* ini, seluruh

komputer adalah sama, berarti mempunyai hak yang sama untuk memakai sumber daya yang tersedia di dalam jaringan. Model ini didesain untuk jaringan bersekala kecil dan menengah.

2. *Client-Server*

Model hubungan ini memungkinkan jaringan untuk mensentralisasi fungsi atau aplikasi kepada satu atau lebih *dedicated file server.* Sebuah *file server* menjadi jantung bagi keseluruhan sistem, memungkinkan untuk mengakses sumber daya, dan menyediakan keamanan. Model hubungan ini menyediakan mekanisme untuk mengintegrasikan seluruh komponen yang ada pada jaringan dan memungkinkan banyak pengguna secara bersamasama memakai sumberdaya pada *file server*.

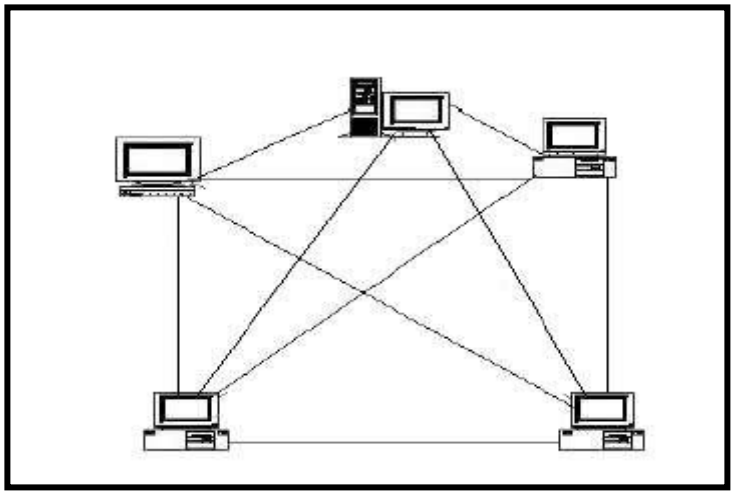
2.12.2 Topologi Jaringan

Topologi jaringan adalah tataletak atau layout suatu jaringan. Ada beberapa topologi jaringan yang dikenal yaitu :

- Mesh
- Bus
- Ring
- Star

- ***Mesh***

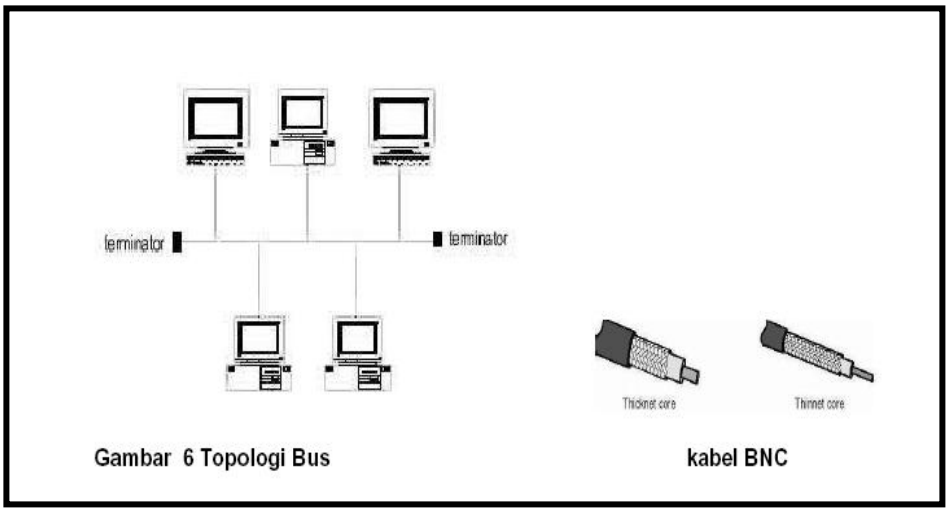
Pada topologi mesh semua node saling terhubung. Topologi ini hampir tidak pernah dipakai karena sulit ditangani juga boros akan kabel



Gambar 2.5 : Topologi Mesh
(Sumber : PT.Perkebunan Nusantara VII (Persero)http://home.xandros.com/ Materi Training Local Area Network)

- ***Topologi Bus***

Topologi ini menggunakan kabel BNC dan pada kedua ujungnya harus diberi terminator. Topologi ini sebenarnya cukup sederhana dan mudah ditangani, namun sekarang telah banyak ditinggalkan karena lalulintas data terlalu padat *Materi Training Local Area Network* dan apabila ada satu node rusak maka keseluruhan jaringan tidak dapat berfungsi.



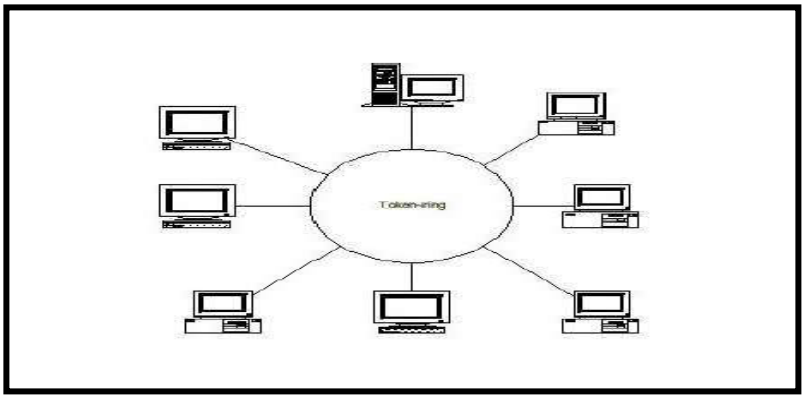
Gambar 2.6 : Topologi Bus
(Sumber : PT.Perkebunan Nusantara VII (Persero)http://home.xandros.com/ Materi Training Local Area Network)

- ***Topologi Ring***

Pada Topologi ring semua node ditata sehingga membentuk suatu lingkaran. Kabel yang digunakan juga merupakan kabel BNC. Oleh karena tidak memiliki ujung maka tidak diperlukan terminator.Namun demikian topologi inipun telah banyak ditinggalkan karena memiliki kelemahan yangsama dengan topologi bus, selain itu ,pengembangan jaringan dengan menggunakan topologi ring ini relative sulit dilakukan.

Kerugian

- · Peka kesalahan
- · Pengembangan jaringan lebih kaku



Gambar 2.7 : Topologi Ring
(Sumber : PT.Perkebunan Nusantara VII (Persero)http://home.xandros.com/ Materi Training Local Area Network)

- ***Topologi Star***

Seperti namanya, topologi star memiliki bentuk seperti bintang, setiap node terhubung secara terpusat pada sebuah perangkat keras Hub atau switch. Topologi ini yang paling banyak digunakan saat ini. Kabel yang digunakan adalah UTP dengan konektor RJ-45. Topologi ini disukai karena memiliki kelebihan sebagai berikut :

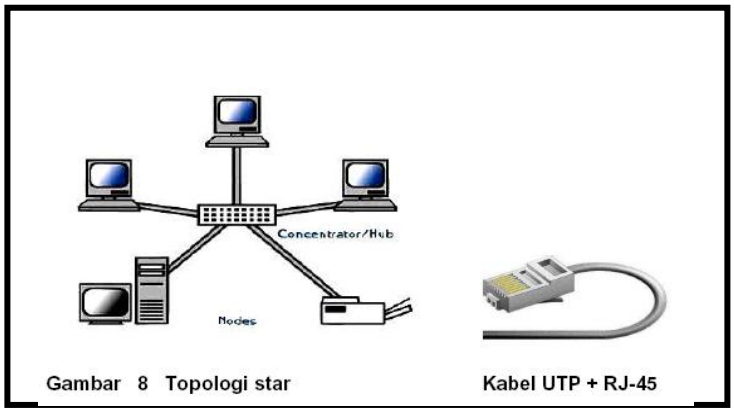
- Fleksibel
- Pengembangan dan pengelolaan jaringan mudah.
- Kerusakan atau perawatan yang dilakukan pada satu node tidak mempengaruhi node yang lain.

Oleh karena pusat jaringan terletak pada hub / switch maka perangkat tersebut harus dirawat betul-betul, karena kalau sampai rusak maka seluruh jaringan down alias tidak dapat berfungsi.

Keuntungan

- Paling fleksibel

- Pemasangan/perubahan stasiun sangat mudah dan tidak mengganggu bagian jaringan lain
- Kontrol terpusat
- Kemudahan deteksi dan isolasi kesalahan/kerusakan
- Kemudahaan pengelolaan jaringan



Gambar 2.8 : Topologi Star
(Sumber : PT.Perkebunan Nusantara VII (Persero)http://home.xandros.com/ Materi Training Local Area Network)

2.13 Pengujian Sistem

Langkah terakhir sebelum sistem/perangkat lunak diserahkan kepada user adalah melakukan pengujian(testing) terhadap sistem/perangkat lunak tersebut. Menurut Adi Nugroho (2005:435) pengujian pada dasarnya adalah menemukan dan menghilangkan kesalahan pada sistem/perangkat lunak yang akan diterapkan. Kesalahan tersebut dapat diakibatkan oleh beberapa hal utama, antara lain kesalahan saat spesifikasi sistem/perangkat lunak.

Konsep kualitas sangat penting demi kepuasan pengguna dan pengembang. Untuk mencapai kualitas yang diharapkan dari sistem/perangkat lunak yang dikembangkan pada umumnya ada beberapa strategi pengujian yang dapat dilakukan.

1. *Black-Box Testing*

Pada pengujian ini kita tidak perlu tahu apa yang sesungguhnya terjadi dalam sistem/perangkat lunak yang kita kembangkan. Kita menguji masukan dan keluarannya, artinya dengan berbagai masukan yang kita berikan, sistem/perangkat lunak memberikan keluaran yang kita harapkan.

2. *White-Box Testing*

Pengujian jenis ini mengasumsikan spesifikasi logika sangat penting dan perlu dilakukan pengujian untuk menjamin sistem/perangkat lunak berfungsi dengan baik. Cara yang dilakukan dalam pengujian ini yaitu :

a. memeriksa semua fungsi dalam setiap objek dengan mengeksekusinya satu-persatu.

b. memeriksa setiap alternatif yang mungkin dalam setiap objek.

3. *Top-DownTesting*

Strategi pengujian ini berasumsi bahwa logika utama atau interaksi Antar objek perlu diuji lebih lanjut. Strategi ini sering kali dapat mendeteksi cacat, kesalahan atau kekurangan yang serius pada sistem/perangkat lunak.