BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

2.1 Pengertian Manajemen Sumber Daya Manusia

Menurut **Edwin B. Flippo** dalam bukunya "*Personnel Management*" yang dikutip oleh **T. Hani Handoko** dalam bukunya "*Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*" mengemukakan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia adalah :

> "Perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan kegiatan-kegiatan pengadaan, pengembangan, pemberian kompensasi, pengintegrasian, pemeliharaan dan pelepasan sumber daya manusia agar tercapai berbagai tujuan individu, organisasi dan masyarakat **".** (1998:3).

Sedangkan menurut **Wendell French** dalam bukunya "*The Personnel Management Process*" yang dikutip oleh **T. Hani Handoko** dalam bukunya "*Manajemen Personalia dan Sumber Daya Manusia*" mengemukakan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia adalah :

> "Penarikan, seleksi, pengembangan, penggunaan dan pemeliharaan sumber daya manusia oleh organisasi". (1998:3-4)..

Berdasarkan definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Manajemen Sumber Daya Manusia merupakan kebijakan dan praktek yang dibutuhkan untuk menjalankan aspek Sumber Daya Manusia dari posisi seorang manajemen, meliputi : perekrutan, penyaringan, pelatihan, pengimbalan dan **penilaian.**

2.1.1 Fungsi Manajemen Sumber Daya Manusia

Dalam melakukan tanggung jawab Manajemen Sumber Daya Manusia memiliki tiga fungsi yang berbeda, yaitu :

1. Fungsi Lini

Manajer Sumber Daya Manusia menjalankan sebuah fungsi lini dengan mengarahkan kegiatan orang-orang dalam departemennya sendiri dan dalam bidang-bidang jasa. Dengan kata lain Manajer lini tahu bahwa Manajer SDM sering memiliki akses ke manajemen puncak dalam bidang-bidang personalia seperti pengujian dan tindakan alternatif. Akibatnya usul-usul manajer SDM sering dilihat sebagai perintah dari bagian puncak.

2. Fungsi Koordinatif

Para Manajer SDM juga berfungsi sebagai koordinator kegiatan personil, sebuah tugas yag direferensi sebagai kendali fungsional. Disini manajer dan Departemen Sumber Daya Manusia bertindak sebagai tangan kanan dari eksekutif puncak untuk memastikan bahwa dia bahw sasaran, kebijakan, dan prosedur SDM yang telah diakui dan diambil alih adalah dijalankan secara konsisten oleh para manajer lini.

3. Fungsi (Jasa) Staf

Melayani dan membantu manajer lini adalah jabatan Manajer SDM. Manajer SDM juga membantu beraneka ragam program kesejahteraan (asuransi kesehatan, kecelakaan, pensiun, dll). Manajer SDM juga membantu manajer lini dalam upaya menekan mereka untuk tunduk kepada hukum pekerjaan yang adil dan keamanan kerja.

Adapun fungsi pokok dari Manajemen Sumber Daya Manusia adalah :

1. Perencanaan Kebutuhan Tenaga Kerja

Sasaran :

Mendapatkan Sumber Daya Manusia yang tepat jumlah, kualitas dan tepat waktu.

2. Pengisian dan **Penilaian** (*Staffing and **Appraisal***)

Sasaran :

Pengisian,; dalam jabatan pekerjaan untuk menjalankan roda organisasi; umpan balik dalam pengaturan Manajemen Sumber Daya Manusia.

3. Pelatihan dan Pengembangan (*Training and Development*)

Sasaran :

Mengantisipasi, mempertahankan dalam tuntutan keadaan yang akan mempengaruhi bidang usaha.

4. Administrasi Penggajian (*Wage and Salary Administration*)

Sasaran :

Membuat sistem dan struktur pengupahan yang sesuai dengan tugas dan tanggung jawab serta prestasi kerja karyawan yang terkait dengan sistem penilaian.

5. Pelayanan dan Jaminan (*Benefit and Service Administration*)

Sasaran :

Memberikan jaminan dan layanan untuk meningkatkan rasa aman dalam bekerja.

6. **Kebijakan tentang kesehatan** dan Keselamatan Kerja (***Health** and Safety Policy*)

Sasaran :

Mendukung terhadap kesehatan jasmani dan rohani serta moral di dalam menciptakan suasana kerja.

7. Hubungan Antar Karyawan (*Labour Relation*)

Sasaran :

Menciptakan susunan kerja yang baik antar karyawan, baik vertical, horizontal serta diagonal dan secara keseluruhan dengan sopan, tertib dan tenang.

2.2 Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak ini membawa kepada sebuah model desain perangkat lunak. Struktur data dikembangkan, arsitektur program dibangun, modul-modul ditetapkan dan interface dibangun. Model desain perangkat lunak tersebut terdiri dari :

1. Desain Data
2. Desain Arsitektur
3. Desain Interface
4. Desain Prosedural

2.2.1 Desain Data

Desain Data menterjemahkan objek data yang ditentukan di dalam model analisis ke dalam struktur data yang ada pada perangkat lunak. Hasil dari desain data ini berupa tabel. Tabel berfungsi sebagai penyimpan baris-baris atau record-record data dan hubungannya dengan tabel lain. Tabel merupakan sebuah record yang

terdiri dari beberapa field dengan beberapa type dan size yang berbeda maupun sama, yang berisi atribut-atribut yang diperlukan untuk pembuatan program.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yang dimaksud dengan tabel adalah *" Daftar nama yang tersusun dengan teratur; jadwal "*.

2.2.2 Desain Arsitektur

Desain Arsitektur menggunakan karakteristik aliran informasi yang digambarkan pada model analisis ke dalam struktur data yang ada pada perangkat lunak. Dengan kata lain desain arsitektur menghubungkan elemen-elemen structural atau utama dari program serta menggambarkan modular dari perangkat lunak yang dibuat. Modular ini bisa terdiri dari procedure, fungsi, unit, dan lain sebagainya. Biasanya hasil dari desain arsitektur ini berupa bagan.

2.2.3 Desain Interface

Desain Interface meliputi interface program internal dan eksternal dan desain dari interface pemakai. Desain internal dan eksternal dipandu oleh informasi yang diperoleh dari model analisis. Proses desain interface pemakai dimulai dengan pemodelan dan analisis tugas. Sebuah aktivitas desain yang menetapkan tugas-tugas dan aksi pemakai dengan menggunakan pendekatan elaboratif maupun pendekatan berorientasi objek. Masalah-masalah desian seperti struktur perintah, fasilitas help dan lain sebagaianya disaring. Berbagai peranti implementasi digunakan untuk membangun sebuah prototype untuk evaluasi pemakai. Desain interface ini mendesain form baik form untuk input maupun form untuk output.

2.2.4 Desain Prosedural

Desain procedural ini merupakan penjabaran dari desain arsitektur. Desain ini mentransformasikan elemen-elemen struktural dari arsitektur program ke dalam suatu deskripsi procedural dari komponen-komponen perangkat lunak. Prosedur sendiri merupakan suatu deskripsi procedural atau listing program yang menggambarkan perintah-perintah yang akan dilakukan oleh perangkat lunak yang dirancang.

2.2.5 Sekilas tentang Visual Basic 6.0

Microsoft Visual Basic 6.0 adalah bahasa pemograman yang bekerja dalam lingkup Ms. Windows. Visual Basic dapat memanfaatkan kemampuan Ms. Windows secara optimal. Kemampuan Visual Basic tersebut dapat dipakai untuk menunjang program aplikasi yang berpenampilan seperti program aplikasi lainnya. Yang berbasis Ms. Windows.

Kemampuan Visual Basic 6.0 secara umum adalah menyediakan komponen-komponen yang memungkinkan anada membuat aplikasi yang sesuai dengan tampilan dan cara kerja Ms. Windows.

Ms. Visual Basic ini juga menyediakan fasilitas yang memuaskan anda untuk menyusun sebuah program dengan memasang objek0objek grafis dalam sebuah form. Visual Basic 6.0 ini berawal dari bahasa pemograman BASIC (Beginners All Symbolic Instuction Code). Visual Basic 6.0 merupakan bahasa pemograman yang disempurnakan dari bahasa pemograman Visual Basic sebelumnya yang diciptakan oleh Microsoft.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM