BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Umum Perusahaan

2.1.1. Sejarah Instansi

Lembaga Pemasyarakatan Klas I Sukamiskin, berdiri tahun 1818 dan baru ditempati pada tahun 1924. Pada awalnya pemerintahan Belanda yang waktu itu berkuasa di Indonesia mendirikan Lembaga Pemasyarakatan yang dikhususkan untuk ‘mengkerangkeng’ kaum politisi yang membandel dan melawan pemerintahannya. Sejalan dengan perkembangan konsep perlakuan terhadap pelanggar hukum dari sistem penjara ke sistem pemasyarakatan, penjara Sukamiskin berubah menjadi Lembaga Pemasyarakatan Khusus Dewasa Muda Sukamiskin Bandung, kemudian berdasarkan Keputusan Menteri Kehakiman Republik Indonesia tahun 1985 ditetapkan menjadi Lembaga Pemasyarakatan Klas I Sukamiskin.

Lembaga Pemasyarakatan Klas I Sukamiskin Bandung ini terletak di Jalan AH. Nasution nomor 114 Bandung, dengan kapasitas hunian sebanyak 552 narapidana. Pada tahun 1930 Presiden pertama Indonesia Ir.Soekarno (Bung Karno) sempat dipenjara di Lapas ini. Belanda memenjarakan Soekarno karena dinilai membangkang terhadap Belanda. Untuk membuat Soekarno tak berdaya, akhirnya Desember 1930 Belanda menjebloskan orang nomor satu waktu itu ke salah satu kamar di lantai dua di Lapas itu. Hingga kini kamar tadi terpelihara dan

dijadikan kamar sejarah. ”Bekas Kamar Bung Karno” demikian tulisan yang terpampang.

Kondisi bangunan di Lapas Sukamiskin Bandung memang sangat memukau. Selain memiliki halaman luas yang dijadikan tempat pertanian juga tempat parkir di Lapas tersebut tergolong luas. Ke arah Timur dari Lapas berdiri pesantren Sukamiskin, kemudian ke arah Barat berdiri gedung Lapas wanita dan Rubasan. berjalan beberapa meter dari Lapas Wanita, kita bisa melihat lapangan Pacuan Kuda, yang terletak di kompleks perumahan Arcamanik Bandung.

Lapas Sukamiskin yang sudah berdiri ratusan tahun nampak belum ada perubahan dalam segi bangunan. kecuali beberapa bangunan tambahan untuk kantor sipir dan kepala Lapas serta patung seorang ibu yang sedang menggendong anaknya, di halaman depan gedung. Pihak Lapas terus berusaha sekuat tenaga untuk tidak melakukan perubahan terhadap bangunan itu karena sudah menjadi bangunan sejarah.

2.1.2. Logo instansi

Dibawah ini adalah logo Kementrian Hukum dan HAM Republik Indonesia.



Gambar 2.1 Logo Kementrian Hukum dan HAM Republik Indonesia

Sesuai dengan Pasal 6 dalam Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor M.HH-05.UM.01.01 Tahun 2011 tentang Logo Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2OII Nomor 433) diubah sehingga berbunyi sebagai berikut.

1) Logo menggambarkan tugas dan fungsi Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia yang memuat:
    a. Tulisan : PENGAYOMAN;
    b. Gambar : 1. 5 (lima) garis busur;
        2. 2 (dua) garis tegak lurus sejajar; dan
        3. Garis siku kanan dan garis siku kiri;
    c. Tata warna : 1. Warna biru tua sebagai dasar; dan
        2. Warna emas pada garis lukisan logo dan tulisan pengayoman.
2) Makna tulisan PENGAYOMAN sebagaimana berarti mengayomi dan melindungi seluruh rakyat Indonesia di bidang hukum dan hak asasi manusia.
3) Makna gambar sebagai berikut
    a. 5 (lima) garis busur melambangkan Pancasila yang merupakan falsafah negara;
    b. 2 (dua) garis tegak lurus sejajar yang mempunyai makna demokrasi dan keadilan untuk mewujudkan kesejahteraan bangsa Indonesia; dan
    c. Garis siku kanan bermakna hukum dan garis siku kiri bermakna hak asasi manusia yang menjunjung tinggi agama dan moral.

4) Makna warna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf c sebagai berikut:

a. Warna biru tua sebagai dasar yang mempunyai makna amanah, keamanan, keteraturan, kedalaman makna jati diri bangsa, percaya diri, ketertiban, dan inovasi teknologi; dan

b. Warna emas bermakna keagungan, keluhuran, dan kewibawaan.

2.1.3. Struktur Organisasi



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

Kepala sub bagian tata usaha adalah melakukan urusan tata usaha dan rumah tangga lembaga pemasyarakatan, urusan kepegawaian dan keuangan bertugas melakukan urusan kepegawaian seperti mendata dan menata pegawai, kenaikan pangkat pegawai, urusan keuangan mengatur dan menyiapkan keuangan untuk kebutuhan belanja lembaga pemasyarakatan dan pembayaran pegawai. Sedangkan urusan umum bertugas melakukan urusan surat menyurat, perlengkapan lembaga pemasyarakatan dan rumah tangga.

Seksi bimbingan kerja (bimker) adalah bertugas melakukan bimbingan kerja, seksi sarana kerja mempersiapkan sarana kerja dan mengelola hasil kerja. Seksi PHK (pengelolaan hasil kerja) bertugas memberikan petunjuk dan bimbingan latihan kerja. Sedangkan seksi registrasi bertugas melakukan pencatatan dan mebuat statistik serta dokumen sidik jari narapidana. Seksi bimkemasy (bimbingan kemasyarakatan) dan seksi perawatan narapidana bertugas memberikan bimbingan dan penyuluhan rohani, memberikan kegiatan olahraga, peningkatan pengetahuan, memberikan cuti, pelepasan narapidana, dan meningkatkan kesejahteraan, mengurus kesehatan, dan memberikan perawatan narapidana.

Seksi keamanan bertugas mengatur perlengkapan dan pembagian tugas pengamanan. Seksi pelaporan dan tata tertib bertugas mengatur jadwal tugas, menerima laporan harian, dan berita acara dari satuan pengamanan yang bertugas seta menyusun laporan berkala di bidang keamanan dan menegakkan tata tertib.

Petugas keamanan bertugas melaksanakan pengamanan lembaga pemasyarakatan, menjaga keamanan dan ketertiban lembaga pemasyarakatan. Petugas keamanan tersebut dalam melaksanakan tugasnya koordinasi dengan KPLP (kesatuan pengamanan lembaga pemasyarakatan).

2.1.1. Visi dan Misi

2.1.1.1. Visi

Lembaga Pemasyarakatan Klas I Sukamiskin Bandung merupakan Unit Pelaksanaa Teknis dari kebijakan yang diambil oleh Direktorat Jenderal Pemasyarakatan, oleh karena itu yang dimiliki harus seiring dan sejalan dengan

visi Direktorat Jenderal Pemasyarakatan yaitu: “Memulihkan Kesatuan hubungan hidup, kehidupan dan penghidupan warga binaan pemasyarakatan sebagai individu, anggota masyarakat dan makhluk Tuhan Yang Maha Esa.”

2.1.1.2. Misi

Berdasarkan visi tersebut diatas, maka Lembaga Pemasyarakatan Klas I Sukamiskin Bandung mengemban misi adalah melaksanakan pembinaan narapidana dalam kerangka penegakan Hukum dan Hak Asasi Manusia.

2.2. Landasan Teori

Dalam sub bab ini akan dibahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan pembangunan sistem informasi.

2.2.1. Sistem

2.2.1.1. Definisi dan Konsep Dasar Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem, menurut Jogiyanto suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut.

“Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.”

Suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Ada yang menyebutkan maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan *(goal)* dan ada yang menyebutkan untuk mencapai suatu sasaran *(objectives).* Goal biasanya dihubungkan dengan ruang lingkup yang lebih luas dan sasaran dalam ruang lingkup yang lebiih sempit. Bila merupakan sistem utama, seperti misalnya sistem bisnis, maka istilah goal lebih tepat diterapkan. Untuk sistem akuntansi atau sistem-sistem lainnya yang merupakan bagian atau subsistem dari sistem bisnis, maka istilah objectivesa yang lebih tepat. Jadi tergantung dari ruang lingkup mana memandang sistem tersebut. Seringkali tujuan *(goal)* dan sasaran *(objectives)* digunakan bergantian dan tidak dibedakan.

2.2.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu sebagai berikut :

1. Komponen Sistem (*System Components*)

   Komponen sistem atau elemen-elemen sistem yang saling berinteraksi dapat berupa suatu sub sistem atau bagian-bagian dari sistem atau sering kali disebut sebagai proses. Setiap sistem baik besar maupun kecil, selalu mengandung komponen-komponen atau subsistem-subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai suatu yang lebih besar yang disebut *supra system.*

2. Batasan Sistem (*System Boundary*)

   Batas sistem merupakan daerah-daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem lainnya dengan lingkungan luarnya (Eksternal Entity). Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*System Environment*)

   Lingkungan luar sistem dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem yang dapat bersifat menguntungkan dan dapat pula merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem yang harus dijaga dan dipelihara. Sedangkan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, karena akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

4. Penghubung Sistem *(System Interprest)*

   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu sub sistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung akan terjadi interaksi antar subsistem, sehingga membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem *(System Input)*

   Masukan adalah suatu energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Contoh *maintenance input* di dalam sistem

komputer adalah program, yang digunakan untuk mengoperasikan komputer. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Contoh *signal input* di dalam sistem komputer adalah data, yang dapat diolah menjadi Informasi.

6. Keluaran Sistem *(System Output)*

Keluaran (*Output*) merupakan hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat berupa masukan untuk subsistem lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (*System Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya, yang bertugas untuk merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*System Objective*)

Suatu sistem pasti memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Jika suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Suatu operasi sistem akan berguna dan berhasil apabila mencapai sasaran atau tujuannya. Sasaran sistem sangat menentukan masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.1.3. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem abstrak dan sistem fisik.

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologi, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan (*Habluminnallah*). Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem operasi, sistem penjualan, dan lain sebagainya.

2. Sistem alamiah (*natural sistem*) dan sistem buatan manusia (*human made sistem*).

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi karena proses alam tidak dibuat oleh manusia (ditentukan dan tunduk kepada kehendak sang pencipta alam). Misalnya sistem perputaran bumi, sistem pergantian siang dan malam, sistem kehidupan umat manusia. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin disebut dengan *human-machine system* atau ada yang menyebut dengan *man-machine system*. Sistem informasi merupakan contoh *man-machine system*. Karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).

   Deterministic system beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dan sistem tersebut dapat diramalkan dan relatif stabil/konstan dalam jangka waktu yang lama. Contoh: Sistem komputer. *Probabilistic system* adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat

diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Contoh: Sistem sosial, sistem politik, dan sistem demokrasi.

4. Sistem tertutup (*close system*) dan sistem terbuka (*open system*).

   Sebuah sistem dikatakan terbuka menurut Ludwig Von Bertalanffy bila aktivitas didalam sistem tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus memiliki suatu sistem pengendalian yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup dapat bekerja secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja. Sedangkan suatu Sistem dikatakan tertutup bila aktivitas-aktivitas didalam sistem tersebut tidak terpengaruh oleh perubahan yang terjadi di lingkungannya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur dari pihak luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

5. Sistem berjalan dan konseptual.

   Suatu sustem yang belum diterapkan disebut sebagai sistem konseptual. Bila kita merancang suatu sistem dan sistem tersebut belum diterapkan maka sistem tersebut hanyalah merupakan angan-angan atau masih berbentuk harapan. Sistem berjalan adalah sistem yang digunakaan saat ini.

6. Sistem sederhana dan komplek.

Sebuah sistem yang sederhana merupakan sebuah sistem yang terbentuk dari sedikit tingkatan dan komponen atau sub sistem serta hubungan antara mereka sangat sederhana, misalnya sistem yang digunakan oleh pengantar koran. Sistem yang komplek jelas terdiri dari banyak komponen fan tingkata yang dihubungkan dalam berbagai cara yang berbeda. Seperti dalam organisasi peruasahaan besar.

7. Kinerjanya dapat dipastikan dan tidak.

   Sebuah sistem yang dapat dipastikan kinjerjanya misalkan sistem listrik ditempat dimana kita tinggal yang dipenuhi oleh arus listr,\ik yang tetap dan dapat di ukur. Dilain pihak, sebuah sistem mungkin tidak dapat dipastikan kinerjanya artinya tidak dapat ditentukan dari awal tergantung kepada solusi situasi yang dihadapi. Organisasi perusahaan misalnya merupakan sistem yang tidak dapat dipastikan kinerjanya.

8. Sementara dan selamanya.

   Suatu sistem mungkin digunakan untuk selamanya artinya sistem yang digunakan selama-lamanya untuk waktu yang tidak ditentukan. Atau mungkun juga sistem digunakan sementara yaitu sistem hanya digunakan untuk periode waktu tertentu.

9. Bisa beradaptasi dan tidak bisa beradaptasi.

   suatu sustem yang memiliki kemampuan untuk beradaptasi terhadap setiap pengaruh yang diakibatkan oleh perubahan yang terjadi di lingkungannya disebut sistem yang adaptif. Sedangkan yang tidak bisa beradaptasi artinya tidak bisa meyesuaikan diri terhadap perubahan lingkungan.

2.2.1.4. Elemen Sistem

Ada beberapa elemen yang membentuk sebuah sistem, yaitu : tujuan, masukan, proses, keluaran, batas, mekanisme pengendalian dan umpan balik serta lingkungan. Penjelasan mengenai elemen-elemen yang membentuk sebuah sistem adalah sebagai berikut.

1. **Tujuan**

   Setiap sistem memiliki tujuan (*Goal*), entah hanya satu atau mungkin banyak. Tujuan inilah yang menjadi pemotivasi yang mengarahkan sistem. Tanpa tujuan, sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali. Tentu saja, tujuan antara satu sistem dengan sistem yang lain berbeda.

2. *Masukan*

   Masukan (*input*) sistem adalah segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan yang diproses. Masukan dapat berupa hal-hal yang berwujud (tampak secara fisik) maupun yang tidak tampak. Contoh masukan yang berwujud adalah bahan mentah, sedangkan contoh yang tidak berwujud adalah informasi (misalnya permintaan jasa pelanggan).

3. **Proses**

   Proses merupakan bagian yang melakukan perubahan atau transformasi dari masukan menjadi keluaran yang berguna dan lbih bernilai, misalnya berupa informasi dan produk, tetapi juga bisa berupa hal-hal yang tidak berguna, misalnya saja sisa pembuangan atau limbah. Pada pabrik kimia, proses dapat berupa bahan mentah. Pada rumah sakit, proses dapat berupa aktivitas pembedahan pasien.

4. **Keluaran**

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan. Pada sistem informasi, keluaran bisa berupa suatu informasi, saran, cetakan laporan, dan sebagainya.

5. *Batas*

   Yang disebut batas (*boundary*) sistem adalah pemisah antara sistem dan daerah di luar sistem (lingkungan). Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup, atau kemampuan sistem. Sebagai contoh, tim sepakbola mempunyai aturan permainan dan keterbatasan kemampuan pemain. Pertumbuhan sebuah toko kelontong dipengaruhi oleh pembelian pelanggan, gerakan pesaing dan keterbatasan dana dari bank. Tentu saja batas sebuah sistem dapat dikurangi atau dimodifikasi sehingga akan mengubah perilaku sistem. Sebagai contoh, dengan menjual saham ke publik, sebuah perusahaan dapat mengurangi keterbasatan dana.

6. **Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik**

   Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan.

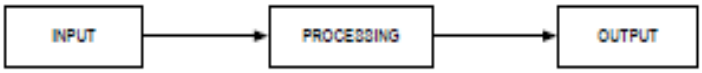
7. **Lingkungan**

   Lingkungan adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan bisa berpengaruh terhadap operasi sistem dalam arti bisa merugikan atau menguntungkan sistem itu sendiri. Lingkungan yang merugikan tentu saja harus ditahan dan dikendalikan supaya tidak mengganggu kelangsungan *operasi system*.

2.2.1.5. Bentuk Umum Sistem

Bentuk umum dari sistem terdiri atas masukan(input), proses, dan keluaran(output).dalam bentuk umum sistem ini biasa melakukan satu atau lebih masukan yang akan di proses dan menghasilkan keluaran sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya.

Gambaran umum mengenai sistem ditunjukan pada gambar berikut ini



Gambar 2.3 Bentuk Elemen Sistem

2.2.2. Konsep Dasar Data dan Informasi

2.2.2.1. Pengertian Data

Data adalah kumpulan dari fakta-fakta, kejadian-kejadian yang dapat berupa simbol, angka, huruf, dan lain-lain yang berguna bagi suatu pengolahan data (*process*) atau sebagai masukan (*input*) bagi suatu proses dalam mneghasilan informasi. Data merupakan bentuk jamak dar bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Sedangkan kesatuan nyata (*fact dan entity*) adalah berupa suatu obyek nyata seperti orang, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

2.2.2.2. Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan dari sebuah model, formasi, organisasi, ataupun suatu perubahan bentuk dari data yang memiliki nilai tertentu, dan bisa digunakan untuk menambah pengetahuan bagi yang menerimanya.

Dalam hal ini, data bisa dianggap sebagai obyek dan informasi adalah suatu subyek yang bermanfaat bagi penerimanya.

Informasi juga bisa disebut sebagai hasil pengolahan atau pemrosesan data menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimaanya. Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata, tetapi data merupakan bentuk yang masih mentah dan belum dapat memberikan arti banyak bagi pemakai, sehingga perlu diolah lebih lanjut untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan. Dengan kata lain informasi adalah hasil dari pengolahan data.

2.2.2.3. Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung pada lima hal pokok.

1. Akurat (*accurate*)

   Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, dalam hal ini informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (noise) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

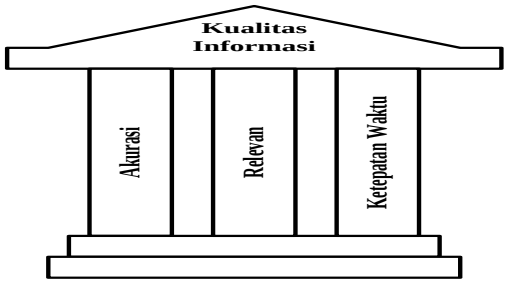
2. Tepat waktu (*time lines*)

   Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan suatu landasan dalam mengambil sebuah keputusan dimana bila pengambilan keputusan terlambat maka akan berakibat fatal untuk organisasi.

3. Relevan (*relevance*)

Informasi harus mempunyai manfaat untuk pemakainya, dimana relevansi informasi untuk tiap-tiap individu berbeda tergantung pada yang menerima dan yang membutuhkan.

Kualitas Informasi dapat dianalogikan sebagai pilar-pilar dalam bangunan dan menentukan baik tidaknya pengambilan keputusan.



Gambar 2.4 Kualitas Informasi

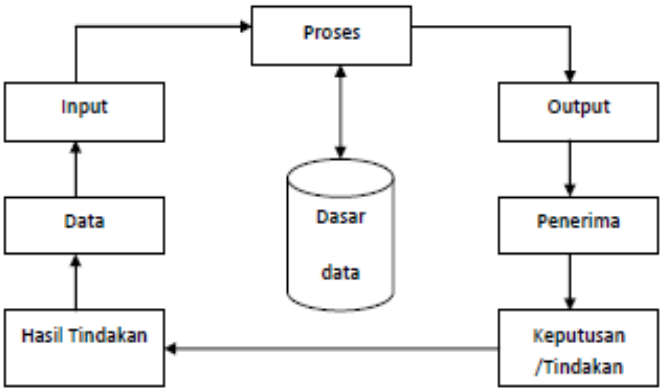
2.2.2.4. Nilai Informasi

Nilai Informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efekif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

2.2.2.5. Siklus Informasi

Data agar menjadi lebih berarti dan berguna dalam bentuk Informasi, maka perlu diolah melalui suatu model tertentu. Data yang telah diolah tersebut kemudian diterima oleh penerima, lalu penerima membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai *input*, dan diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya sehingga membentuk

suatu siklus. Siklus ini disebut dengan siklus Informasi (*information cycle*) atau disebut pula siklus pengolahan data (*processing cycles*).



Gambar 2.5 Siklus Informasi

2.2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen didalam pengambilan keputusan. Sistem informasi dalam sebuah sistem meliputi pemasukan data (*input*) kemudian diolah melalui suatu model dalam pemrosesan data, dan hasil informasi akan ditangkap kembali sebagai suatu input dan seterusnya sehingga membentuk siklus informasi yang dapat diperoleh dari sistem informasi sebagai sistem khusus dalam organisasi untuk mengolah informasi tersebut. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi *(information sistems)* atau disebut juga dengan *processing sistems* atau *information processing sistems* atau *information-generating sistems.*

2.2.3.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Pengertian lain dari sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan dan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan/atau untuk mengendalikan informasi.

Banyak ahli yang mengungkapkan dan mendefinisikan sistem informasi secara berbeda-beda, diantaranya yaitu :

"*Sistem Informasi adalah sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi kepada para pemakai."* (Oram, Gelinas, & Wiggins)

"Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi". (Alter)

2.2.3.2 Komponen Sistem Informasi

John Burch dan Gary Grudnitski mengemukakan bahwa sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*), yaitu blok masukan (*input block*), blok model (*model block*),blok keluaran *(output block*), blok teknologi (*technology block*), blok basis data (*database block*), dan blok kendali (*controls block*). Sebagai suatu sistem,keenam

blok tersebut masing-masing berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk dengan satu kesatuan untuk mencapai sasarannya.

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 merupakan "kotak alat" (*tool-box*) dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data,menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem cara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*humanware atau brainware*), perangkat lunak (*software*) dan perangakat keras (*hardware*). Teknisi dapat berupa orang-orang yang mengetahui teknologi dan membuatnya dapat beroperasi. Misalnya teknisi

adalah operator komputer, pemrograman, operator pengolah kata, spesialis telekomunikasi, analis sistem, penyimpan data dan sebagainya.

5. Blok Basis Data

   Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya,tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu di simpan didalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data didalam basis data perlu di organisasikan sedeimikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpannya. 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 informasi, seperti misalnya bencana alam, api, temperatur, air,debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri,kesalahan-kesalahan, ketidakefisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2.4 Sistem Informasi dan Manajemen

Manajemen dipandang sebagai upaya atau proses pencapaian tujuan dengan menggunakan keahlian orang lain. Bila perusahaan pada suatu saat

memilki suatu keinginan untuk mencapai satu tujuan tertentu, yang penting diperhatikan disini adalah sesuai dengan konsep sistem tujuan tersebut harus didefenisikan terlebih dahulu dengan jelas. Apabila definisi tujuan telah ditentukan dengan jelas maka langkah selanjutnya adalah menentukan ciri-ciri dari tujuan tersebut yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan.

Apabila definisi dari tolak ukur dari sistem telah ditentukan maka langkah selanjutnya adalah merencanakan dangen cara apa tujuan sistem tersebut harus dicapai. Semua yang dilakukan ini merupakan fungsi manajemen dan yang paling utama harus dilakukan diantara fungsi-fungsi tersebut adalah perencanaan dan pengendalian. Dalam melaksanakan fungsinya, manajemen sebagai penggerak dan pengendali suatu organisasi sangat tergantung kepada informasi yang diterimannya. Sistem informasi yang menghasilkan informasi manajemen tersebut disebut sebagai sistem informasi manajemen, yang merupakan kumpulan dari sub-sub sistem yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang diperlukan oleh manajemen dalam proses pengambilan keputusan saat melaksanakan fungsinya. Menurut Mc. Leod informasi pada intinya harus relevan, tepat waktu, akurat dan lengkap.

2.2 Konsep Perancangan Sistem

Perancangan sistem secara umum adalah suatu tahap dimana di dalamnya terdapat identifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna atau

user mengenai sistem yang baru. Sedangkan desain sistem secara terinci dimaksudkan untuk pembuat program komputer dan ahli teknik lainnya yang akan mengimplementasikan sistem. Penggambaran dan rancangan model sistem Informasi secara logika dapat dibuat dalam bentuk Diagram Konteks dan Diagram Alir Data (DAD) atau Data *Flow Diagram* (DFD).

2.3.1 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Diagram E-R (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram grafikal keseluruhan struktur logika dari sebuah basis data. *ERD* tidak menggambarkan aliran data atau proses data. E-R Diagram menggambarkan data pada data *store*.

Diagram E-R ini merupakan dokumentasi data perusahan dengan mengidentifikasi jenis entitas dan hubungannya. berfungsi untuk menggambarkan relasi dari dua file atau dua tabel yang dapat digolongkan dalam tiga macam bentuk relasi yaitu satu ke satu, satu kebanyak dan banyak ke banyak. Model E-R yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpuan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta yang ditinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan *Diagram Entity-Relationship* (Diagram E-R).

ERD disiapkan pada suatu titik dalam proses pemgembangan saat gambaran besar data di tentukan, sebagai berikut.

1. Saat eksekutif perusahaan terlibat dalam pembuatan model data dengan memperhatikan kebutuhan data perusahaan.

2. Saat eksekutif terlibat dalam pembuatan model untuk segmen operasi perusahaan yang besar.
3. Saat spesialis informasi dan pemakai terlibat dalam pembuatan model data untuk area penerapan tertentu.

2.3.2 *Flowchart* Sistem

Flowchart sistem, terkadang disebut juga dengan istilah flowmap sistem. Dengan *flowchart* sistem digunakan untuk menggambarkan aliran prosedur kerja dan dokumen dari suatu entitas ke entitas lain pada sistem secara keseluruhan.

2.3.3 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan arus data yang berfungsi untuk menggambarkan keterkaitan aliran-aliran data antar sistem dengan bagian luar (kesatuan luar). Kesatuan luar ini merupakan sumber arus data atau tujuan data yang berhubungan dengan sistem informasi tersebut. Diagram konteks direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem

Jenis pertama Diagram Konteks adalah *data flow diagram* tingkat atas (DFD Top Level), yaitu diagram yang paling tidak detail, dari sebuah sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem dan ke dalam dan ke luar entitas-entitas eksternal. Diagram Konteks menggambarkan sistem dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar. Lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam sistem.

2.3.4 Data Flow Diagram (DFD)

Diagram Alir Data atau *Data Flow Diagram* (DFD) adalah suatu model yang menjelaskan arus data mulai dari pemasukan sampai dengan keluaran data. Tingkatan DFD dimulai dari diagram konteks yang menjelaskan secara umum suatu sistem atau batasan sistem aplikasi yang akan dikembangkan. Kemudian DFD dikembangkan menjadi DFD tingkat 0 atau level 0 dan kemudian DFD level 0 dikembangkan lagi menjadi level 1 dan selanjutnya sampai sistem tersebut tergambarkan secara rinci menjadi tingkatan-tingkatan lebih rendah lagi.

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir (misalnya lewat telepon, surat dan sebagainya) atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan (misalnya file kartu, microfiche, hard disk, tape, diskette dan sebagainya).

DFD merupakan alat yang digunakan pada metode pengembangan sistem yang terstruktur dan merupakan penurunan atau penjabaran dari diagram konteks. Dalam pembuatan DFD harus mengacu pada ketentuan sebagai berikut.

1. Setiap penurunan level yang lebih rendah harus mempresentasikan proses tersebut dalam spesifikasi proses yang jelas.
2. Penurunan dilakukan apabila memang diperlukan.
3. Tidak semua bagian dari sistem harus ditunjukkan dengan jumlah level yang sama.

Simbol-simbol yang digunakan pada diagram alir data atau *data flow diagram* adalah sebagai berikut.

a. Entitas luar (*external entity*) atau batas sistem (*boundary)*

Sesuatu yang berada di luar sistem, tetapi memberikan data ke dalam sistem atau memberikan data dari sistem, disimbolkan dengan suatu kotak notasi. *External entity* tidak termasuk bagian dari sistem bila sistem informasi dirancang untuk satu bagian maka bagian lain yang masih terkait menjadi *external entity*.

b. Arus data (*data flow*)

Arus data merupakan tempat mengalirnya informasi dan digambarkan dengan garis yang menghubungkan komponen dari sistem. Arus data ditunjukan dengan arah panah dan garis diberi nama atau arus data yang mengalir. Arus data ini mengalir diantara proses, data store dan menunjukan arus data dari data yang berupa masukan untuk sistem atau hasil proses sistem.

c. Proses (*proccess*)

Proses merupakan apa yang dikerjakan oleh sistem. Proses dapat mengolah data atau aliran data masuk menjadi aliran data keluar. Proses berfungsi mentransformasikan satu atau beberapa data keluaran sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan. Setiap proses memiliki satu atau beberapa masukan serta menghasilkan satu atau beberapa data keluaran. Proses sering juga disebut *bubble*.

d. Simpanan data (*data store*)

Simpanan data merupakan tempat penyimpanan data yang ada dalam sistem. Data *store* dapat disimbolkan dengan dua garis sejajar atau dua garis dengan salah satu sisi samping terbuka.

2.3.5 Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* atau disebut juga dengan istilah *systems data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap, kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan pada tahap analisis maupun tahap perancangan sistem.

Adapun isi dari kamus data adalah sebagai berikut.

1. Nama arus data

   Dibuat berdasarkan arus data yang mengalir berdasarkan DFD.

2. Alias

   Nama lain dari data, dapat dituliskan bila nama lain ini ada dan mempunyai nama sama.

3. Bentuk data

   Bentuk data bisa berupa dokumen dasar/formulir, dokumen hasil cetakan komputer, laporan tercetak, tampilan layar dimonitor, variabel, parameter, *field*, dan lain-lain.

4. Arus data

   Menunjukan dari mana data mengalir dan kemana data menuju.

5. Penjelasan

   Bagian penjelasan dapat diisi dengan keterangan-keterangan tentang arus data tersebut.

6. Periode

   Periode ini menunjukkan kapan terjadinya arus data ini.

7. Volume

   Volume yang dicatat yaitu tentang volume rata-rata dan volume puncak dari arus data.

8. Struktur data

   Struktur data menunjukkan arus data yang dicatat di kamus data terdiri dari item-item data apa saja.

2.3.6 *Hypertext Preprocessor (* PHP)

PHP berawal dari skrip *Perl/CGI* yang dibuat oleh seorang pengembang perangkat lunak bernama Rasmus Lerdorf untuk menghitung jumlah pengunjung *homepage*-nya. Karena banyaknya pengunjung yang meminta skrip tersebut, Lerdorf akhirnya membagi-bagikan skrip buatannya yang diberi nama *Personal Home Page* (PHP).

Banyaknya permintaan membuat Lerdorf terus mengembangkan skripnya. Beberapa orang akhirnya bergabung membentuk tim untuk mengembangkan PHP. Sejak itu PHP berkembang pesat dengan banyak fungsi baru yang ditambahkan. Kepanjangan dari PHP kini berubah menjadi PH*P: Hypertext Preprocessor*.

Ada tiga macam jenis penggunaan PHP, yaitu:

a. *Server-side scripting*

Merupakan jenis penggunaan yang paling banyak dilakukan pengguna PHP. Untuk menggunakannya, dibutuhkan tiga hal: PHP *parser*, aplikasi *web server* yang terkoneksi dengan instalasi PHP, dan aplikasi *web browser*.

b. *Command line scripting*

Pada penggunaan PHP jenis ini hanya dibutuhkan PHP *parser*.

c. Aplikasi berbasis *desktop*

Pada penggunaan PHP jenis ini, dibutuhkan ekstensi tambahan *PHP-GTK*.

PHP memiliki empat kelebihan utama yang menarik minat banyak pengguna. Kelebihan utama PHP tersebut diringkas dalam 4P berikut:

a. *Practicality*

PHP dibuat dengan menitikberatkan pada kepraktisan. Hasilnya, PHP adalah bahasa pemrograman minimalis, dilihat dari segi kebutuhan pengguna dan kebutuhan sintaks.

b. *Power*

PHP memiliki banyak kemampuan, mulai dari kemampuan untuk terhubung dengan basis data, membuat halaman web dinamis, membuat dan memanipulasi berkas gambar, Flash dan PDF, berkomunikasi dengan bermacam protokol seperti IMAP dan POP3, dan masih banyak lagi.

c. *Possibility*

PHP dapat menyediakan lebih dari satu solusi untuk suatu masalah.

d. *Price*

PHP selalu dirilis kepada publik tanpa ada batasan untuk penggunaan, modifikasi, atau redistribusi.

2.3.7 MySQL (*My Structure Query Language*)

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan MySQL, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basisdata yang telah ada sebelumnya; SQL (*Structured Query Language*). SQL adalah sebuah konsep pengoperasian basisdata, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

Dari awal pembuatannya, para pengembang MySQL menitikberatkan pengembangan MySQL pada sisi performa dan skalabilitasnya. Hasilnya adalah sebuah perangkat lunak yang sangat teroptimasi, walaupun dari sisi fitur memiliki kekurangan dibandingkan solusi basis data kelas enterprise lain. Akan tetapi MySQL menarik minat banyak pengguna. MySQL memiliki beberapa keistimewaan, sebagai berikut.

1. Portabilitas

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga*, dan masih banyak lagi.

2. Perangkat lunak sumber terbuka

MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak sumber terbuka, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.

3. *Multi-user*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.

4. *Performance tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

5. Ragam tipe data

MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed / unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp,* dan lain-lain.

6. Perintah dan Fungsi

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*).

7. Keamanan

MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti *level subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.

8. Skalabilitas dan Pembatasan

MySQL mampu menangani basis data dalam skala besar, dengan jumlah rekaman (*records)* lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.

9. Konektivitas

MySQL dapat melakukan koneksi dengan klien menggunakan protokol *TCP/IP, Unix soket (UNIX),* atau *Named Pipes (NT).*

10. Lokalisasi

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

11. Antar Muka

MySQL memiliki antar muka (*interface*) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi API (*Application Programming Interface*).

12. Klien dan Peralatan

MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan (*tools*) yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk *online*.

13. Struktur tabel

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABEL*, dibandingkan basis data lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle.*

2.3.8 XAMPP

Sebelum membuat suatu Website, dibutuhkan komponen–komponen tertentu yaitu Webserver apache, komponen scripting PHP dan database server MySQL. Penginstalan di sistem operasi Windows dapat dilakukan satu persatu ataupun dengan menggunakan software yang telah mempaketkan *software* yang dibutuhkan seperti di atas, salah satu contohnya adalah XAMPP yang merupakan suatu paket software. Program ini akan menginstal semua *software* sekaligus (Apache, MySQL dan FileZilla).

2.3.9 Macromedia Dreamweaver 8

Macromedia Dreamweaver 8 adalah sebuah editor HTML *professional* untuk perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), dan pengembangan situs *web*, halaman *web* dan aplikasi *web*. Bekerja pada lingkungan *visual editing*, *Dreamweaver* menyediakan suatu *tool* yang sangat membantu untuk pembuatan *web*.

Fitur-fitur *visual editing* di dalam *Dreamweaver* mengijinkan pembuatan halaman *web* dengan cepat tanpa menulis baris kode. *Dreamweaver* membantu dalam membangun aplikasi *web database* dinamis dengan menggunakan bahasa

server seperti ASP, ASP.NET, *ColdFusion Markup Language* (CFML), JSP, dan PHP.

2.3.10 C*ascading Style Sheets (CSS)*

CSS (*Cascading Style Sheet)* adalah sebuah bahasa *style sheet* (lembar gaya) yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup*. CSS Level 1 (*CSS*1) diperkenalkan pada tahun 1995 oleh *World Wide Web Consortium* (W3C) dan dimaksudkan untuk mengatasi keterbatasan HTML dalam hal keleluasaan pengaturan desain dan tampilan pada sebuah dokumen HTML.

Setahun kemudian CSS1 diberi status rekomendasi penuh oleh W3C yang juga mengatur spesifikasi CSS. Saat ini ada tiga level CSS, yaitu CSS Level 1 (*Recommendation*), *CSS* Level 2 (*Recommendation*), dan *CSS Level 2 Revision 1 (Candidate Recommendation).*

Penggunaan CSS paling banyak untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walau demikian, CSS dapat dipergunakan untuk bahasa markup lain seperti SVG dan XUL.

2.4 Pengertian Kasus yang di analisis

Kasus yang diteliti dalam penelitian ini adalah sistem informasi narapidana berbasis web di Lembaga Pemasyarakatan Klas I Sukamiskin Bandung sehingga perlunya relevansi data-data yang mengarah kepada kasus tersebut.

2.4.1 Lembaga Pemasyarakatan

Dunia penjara yang kini dikenal dengan nama Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) merupakan tempat berlangsungnya salah satu bentuk kehidupan yang tidak banyak dikenal orang. Selama ini orang hanya mengenalnya sebagai sebuah tempat bagi para penjahat atau pelaku kejahatan di masyarakat, sebagai bentuk imbalan dari perbuatannya yang merugikan masyarakat.

Kehidupan di lapas merupakan suatu komunias yang unik, karena terdiri dari orang-orang yang dengan alasan yang sama(melanggar hukum), ditempatkan pada tempat yang sama dalam jangka waktu tertentu. Situasi inilah yang menimbulkan banyak tantangan dalam mengelola sebuah komunitas penjara, termasuk dalam hal ini masalah keamanan, keselamatan, dan kenyamanannya sebagai tempat tinggal.

Suasana kehidupan di lembaga pemasyarakatan memang sangat berbeda dengan suasana kehidupan di luar lembaga pemasyarakatan. Pertama, di dalam lembaga pemasyarakatan hampir semua aspek kehidupan dilakukan di tempat yang sama. Kedua, kehidupan dalam lembaga pemasyarakatan sifatnya hampir monoton. Ketiga, kehidupan di lembaga pemasyarakatan diatur oleh suatu aturan yang sangat ketat. Keempat, semua aktivitas di dalam lembaga pemasyarakatan selalu diatur berdasarkan ketentuan yang telah digariskan secara birokrasi dari aras.

Lembaga pemasyarakatan selain sebagai tempat pemidanaan juga berfungsi untuk melaksanakan program pembinaan terhadap para narapidana, dimana melalui program yang dijalankan diharapkan narapidana yang

bersangkutan setelah kembali ke masyarakat dapat menjadi warga yang berguna di masyarakat.

2.4.2 Pengertian Narapidana

Narapidana adalah terpidana yang menjalani pidana hilang kemerdekaan di Lembaga Pemasyarakatan (Lapas), yaitu seseorang yang dipidana berdasarkan putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum (UU No.12 Tahun 1995).

Pidana yang sering kita kenal dengan hukuman yaitu merupakan sanksi yang sangat berat karena berlakunya dapat dipaksakan secara langsung kepada setiap pelanggar hukum. Adapun macam-macam hukuman yang berlaku sekarang ini yaitu diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana yang terdapat dalam pasal 10 yaitu, Pidana pokok yang terdiri dari pidana penjara, pidana kurungan dan pidana denda. Pidana tambahan yang terdiri dari pencabutan hak-hak tertentu dan perampasan barang-barang tertentu. Tujuan adanya hukuman ini timbul karena adanya pandangan yang beranggapan bahwa orang yang melakukan pelanggaran terhadap aturan-aturan yang telah ditetapkan serta merugikan masyarakat dianggap sebagai musuh dan sudah sepantasnya mereka dijatuhi hukuman yang setimpal dengan perbuatannya.

Dalam usaha untuk melindungi masyarakat dari gangguan yang ditimbulkan oleh pelanggar hukum, maka diambil yang paling baik dan yang berlaku hingga sekarang yaitu dengan menghilangkan kemerdekaan bergerak si pelanggar hukum tersebut berdasarkan keputusan hakim. Mereka yang diputuskan pidana penjara dan pidana kurungan berdasarkan vonis dari hakim itulah dinamakan narapidana. Jadi,

dapat disimpulkan bahwa yang dimaksudkan narapidana adalah setiap individu yang telah melakukan pelanggaran hukum yang berlaku dan kemudian diajukan ke pengadilan dijatuhi vonis pidana penjara dan kurungan oleh hakim, yang selanjutnya ditempatkan di Lembaga Pemasyarakatan untuk menjalani masa hukumannya.

Di dalam Lembaga Pemasyarakatan banyak pembinaan yang diberikan kepada narapidana seperti Admisi Orientasi yaitu pengenalan lingkungan selama kurang lebih 1 (Satu) minggu. Setelah melalui beberapa tahap pembinaan narapidana tersebut bisa memeperoleh hak dan kewajiban .

Hak dari setiap narapidana, antara lain:

1. melakukan ibadah sesuai dengan agama dan kepercayaannya;
2. mendapatkan perawatan, baik perawatan jasmani maupun rohani;
3. mendapatkan pendidikan dan pengajaran;
4. mendapatkan pelayanan kesehatan dan makanan yang layak;
5. menyampaikan keluhan;
6. mendapatkan bahan bacaan dan mengikuti siaran media massa lainnya yang tidak dilarang;
7. mendapatkan upah atau premi atas pekerjaan yang dilakukan;
8. menerima kunjungan keluarga, penasehat hukum atau orang tertentu lainnya;
9. mendapatkan pengurangan masa pidana (remisi) setelah narapidana menjalani masa pidana minimal 6 (enam) bulan dengan persyaratan berkelakuan baik;
10. mendapatkan kesempatan berasimilasi termasuk cuti mengunjungi keluarga;
11. mendapatkan pembebasan bersyarat;
12. mendapatkan cuti menjelang bebas;

13. mendapatkan hak-hak lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pelaksanaan hak yang pertama sampai dengan yang keempat dilaksanakan dengan memperhatikan status yang bersangkutan sebagai narapidana, dengan demikian pelaksanaannya dalam batas-batas yang diizinkan.

Kewajiban yang harus dilaksanakan oleh warga binaan yaitu bahwa setiap narapida wajib mengikuti program pendidikan dan bimbingan agama sesuai dengan agama dan kepercayaannya. Kewajiban warga binaan ditetapkan pada Undang-undang tentang Pemasyarakatan Pasal 15 yaitu:

1. Narapidana wajib mengikuti secara tertib program pembinaan dan kegiatan tertentu
2. Ketentuan mengenai program pembinaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) diatur lebih lanjut denga Peraturan Pemerintah

Apabila narapidana telah menjalani ½ masa pidana, pembinaan yang dilaksanakan adalah pembinaan *ekstra mural* atau pembinaan diluar tembok, berupa asimilasi, baik bekerja mandiri dilahan pertanian luar atau bekerja dipihak ketiga agar narapidana setelah habis masa pidananya dapat menyadari kesalahan, memperbaiki diri dan tidak mengulangi tindak pidana sehingga dapat diterima kembali oleh lingkungan masyarakat, dapat aktif berperan dalam pembangunan dan dapat hidup secara wajar sebagai warga binaan yang baik dan bertanggung jawab.