BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Konsep dasar sistem terdapat dua pendekatan yaitu pendekatan pada prosedur dan pendekatan ada elemen atau komponennya. (Tata Sutabri, 2012 : 2) pengertian sistem yang menekankan pada prosedurnya yaitu :

> *"Sistem sebagai suatu jaringan kerja prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu."*

Adapun menurut Tata Sutabri dalam buku Analisis Sistem Informasi (Tata Sutabri, 2012 : 2) pengertian sistem yang menggunakan pendekatan pada elemen atau komponennya yaitu :

> *"Sistem sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu."*

2.1.1. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai sifat-sifat tertentu, yaitu : mempunyai Komponen Sistem (*Components*), Batasan Sistem (*Boundary*), Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*), Penghubung Sistem (*Interface*), Masukan Sistem (*Input*), Keluaran Sistem (*Output*), Pengolah Sistem (*Procces*), dan Sasaran Sistem (*Objective*).

Adapun sistem mempunyai beberapa katekteristik atau sifat-sifat tertentu antara lain yaitu:

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kekuatan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar yang disebut dengan Supra sistem.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat diposah-pisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environtment*)

Bentuk apapun yang ada diluar lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut juga penghubung sistem atau *interface.* Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran suatu susbsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk suatu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukan ke dalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (maintenance inut) dan sinyal (signal input).

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Sepert contoh sistem informasi, keluaran yang dihasilkan adalah informasi, di mana informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang merupakan input bagi subsistem lainnya.

g. Pengolah Sistem (*Procces*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem mempunyai tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministic. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka

operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah di rencanakan.

2.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasisfikasikan dari beberapa sudut pandang, di antaranya adalah sebagai berikut :

a. Sistem abstrak dan sistem fisik

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

b. Sistem ilmiah dan sistem buatan manusia

   Sistem ilmiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan hubungan manusia dengan mesin, yang disebut dengan *human machine system.*

c. Sistem deterministik dan sistem probabilistik

   Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi, karena mengandung unsur probabilstik.

d. Sistem terbuka dan sistem tertutup

   Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya, yang menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnay. Sedangkan sistem tertutup

merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnnya.

2.2. Konsep Dasar Informasi

Dalam buku Analisis Sistem Informasi (Tata Sutabri, 2012 : 21) Informasi merupakan proses lebih lanjut dari data yang sudah dimiliki nilai tambah, informasi dikelompokan menjadi 3 bagian, yaitu :

a. Infomasi Strategis, informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, yang mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.
b. Informasi takstis, informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah.
c. Informasi teknis, informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari.

2.2.1. Pengertian Informasi

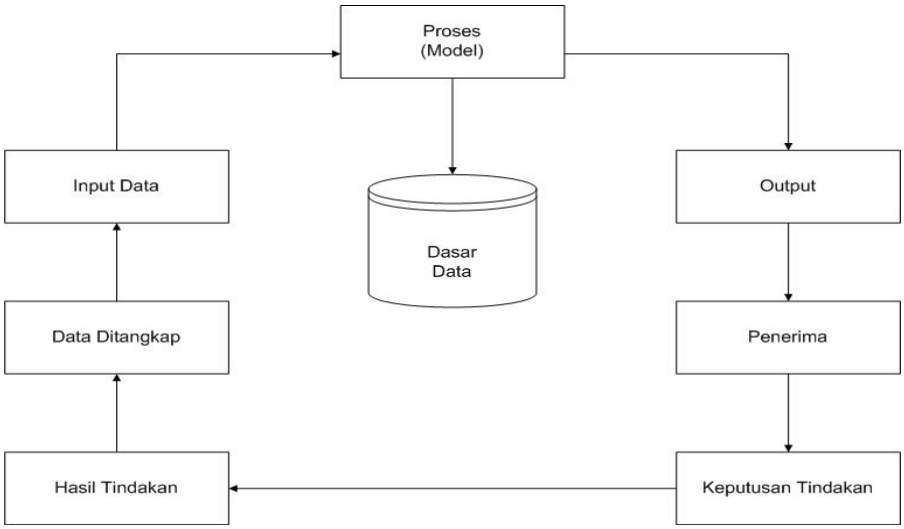
Sistem informasi dapat didefinisikan suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi utuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.

Menurut Tata Sutabri dalam buku Analisis Sistem Informasi (Tata Sutabri, 2012 : 22) Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpresentasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

2.2.2. Fungsi dan Siklus Informasi

Fungsi utama informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi. Informasi yang disampaikan kepada pemakai mungkin merupakan hasil dari data yang dimasukan ke dalam pengolahan.

Data diolah melalui suatu model informasi. Penerima akan menerima informasi tersebut untuk membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan yang akan mengakibatkan munculnya sejumlah data lagi. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu mode, dan seterusnya sehingga membentuk suatu siklus. Siklus inilah yang disebut sebagai siklus informasi (*information cycle*). Agar lebih jelas, dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 2.1 Siklus Informasi

(Sumber : Tata Sutabri 2012 : 26)

2.2.3. Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai apabila manfaat yang diperoleh lebih berharga dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya.

Nilai informasi dihubungkan dengan analisis *cost effect* atau *cost benefit.* Nilai informasi didasarkan atas 10 (sepuluh) sifat, yaitu :

a. Mudah diperoleh

   Sifat ini menunjukan kemudahan dan kecepatan untuk memperoleh informasi.

b. Luas dan lengkap

   Sifat ini menunjukan kelengkapan isi informasi. Sifat ini sangat kabur dank arena itu sulit untuk mengukurnya.

c. Ketelitian

   Sifat ini berhubungan dengan tingkat kebebasan dari kelahan keluaran informasi.

d. Kecocokan

   Sifat ini menunjukan seberapa baik keluaran informasi dan hubungan dengan permintaan para pemakai.

e. Ketepatan waktu

   Sifat ini berhubungan dengan waktu yang dilalui, yang lebih pendek dari siklus untuk mendapatkan informasi.

f. Kejelasan

Sifat ini menunjukan tingkat kejelasan informasi. Informasi ini hendaknya terbatas dari istilah-istilah yang tidak jelas.

g. Keluwesan

Sifat ini berhubungan dengan apakah informasi tersebut dapat digunakan untuk membuat lebih dari suatu keputusan.

h. Dapat dibuktikan

Sifat ini menunjukan sejauh mana informasi itu dapat diuji oleh beberapa pemakai sehingga sampai didapatkan kesimpulan yang sama.

i. Tidak ada prasangka

Sifat ini berhubungan dengan ada dan tidaknya keinginan untuk mengubah informasi tersebut guna mendapatkan kesimpulan yang telah diarahan sebelumnya.

j. Dapat diukur

Sifat ini menunjukan hakikat informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi formal.

2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Tata Sutabri dalam buku Analisis Sistem Informasi (2012 : 38) adalah :

"*sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.*

2.3.1. Komponen Sistem Informasi

Dalam buku Sistem informasi yang di tulis oleh Tata Sutabri (2012 : 38) mengemukakan bahwa :

"Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (building block), yang terdiri dari blok masukan,blok model,blol keluaran,blok teknologi,blok basis data dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran".

Adapun komponen-komponen dari suatu sistem informasi meliputi :

a. Blok masukan *(Input Blok)*

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud dengan input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar

b. Blok model *(Model Block)*

Block 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.

c. Block keluaran *(Output Block)*

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pekamai sistem

d. Block ternologi *(Technology Block)*

Teknologi merupakan tool box dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri

dari tiga bagian utama, yaitu teknis (brainware), perangkat lunak (software), dan perangkat keras (hardware).

e. Block basis data *(Database Block)*

Basis data merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

f. Block kendali *(Control Block)*

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan kecurangn, kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dicegah dan bila terlanjur terjadi maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.

2.4. Pegawai

Pegawai adalah orang yang bekerja pada suatu instansi dan mendapatkan gaji setiap bulan. Melapyu S.P Hasibuan dalam bukunya MSDM (1993 : 13), menyatakan bahwa pegawai adalah orang menjual jasa (pikiran dan tenaga) dan mendapat kompensasi (balas jasa) yang besarnya telah ditetapkan terlebih dahulu, dimana mereka wajib dan terikat untuk mengerjakan pekerjaan yang diberikan dan berhak memperoleh gaji sesuai dengan perjanjian.

Berdasarkan definisi tersebut dapat diasumsikan bahwa pegawai adalah semua penduduk yang mampu melakukan pekerjaan dan mendapatkan gaji setiap bulan, kecuali golongan yang terdiri dari :

1. Anak – anak berumur 14 tahun ke bawah
2. Mereka yang masih berumur 14 tahun ke atas tetapi masih mengunjungi sekolah untuk waktu penuh
3. Mereka karena usia tinggi, cacat baik jasmani maupun rohani, tidak mampu melakukan pekerjaan dengan hubungan kerja untuk diri sendiri (swakarya) maupun dalam hubungan kerja yang mampu bekerja tetapi karena sesuatu tidak mendapatkan pekerjaan yaitu para penganggur.

   (Sumber : http://nanangbudianas.blogspot.com/2013/02/pengertian pegawai.html / 31 Oktober 2013)

2.4.1. Kenaikan Pangkat

Pangkat adalah kedudukan yang menunjukkan tingkatan seseorang Pegawai Negeri Sipil berdasarkan jabatannya dalam rangkaian susunan kepegawaian dan digunakan sebagai dasar penggajian. Kenaikan pangkat adalah penghargaan yang diberikan atas prestasi kerja dan pengabdian Pegawai Negeri Sipil terhadap Negara, serta sebagai dorongan kepada Pegawai Negeri Sipil untuk lebih meningkatkan prestasi kerja dan pengabdiannya. Agar kenaikan pangkat dapat dirasakan sebagai penghargaan, maka kenaikan pangkat harus diberikan tepat pada waktunya dan tepat kepada orangnya. Susunan Pangkat dan Golongan Ruang Pegawai Negeri Sipil Susunan pangkat serta golongan ruang Pegawai Negeri Sipil sebagai berikut:

Tabel 2.1
Data Kenaikan Pangkat

No	Pangkat	Golongan	Ruang
1.	Jura Muda	I	a
2.	Jura Muda Tingkat I	I	b
3.	Juru	I	c
4.	Jura Tingkat I	I	d
5.	Pengatur Muda	II	A
6.	Juru Muda Tingkat I	II	B
7.	Pengatur	II	C
8.	Pengatur Tk.I	II	D
9.	Penata Muda	III	A
10.	Penata Muda Tk.I	III	B
11.	Penata	III	C
12.	Penata Tk.I	III	D
13.	Pembina	IV	A
14.	Pembina Tingkat I	IV	B
15.	Pembina Utama Muda	IV	C
16.	Pembina Utatna Madya	IV	D
17.	Pembina Utama	IV	E

Setiap pegawai baru yang dilantik atau diputuskan sebagai Pegawai Negeri Sipil / PNS baik di pemerintah pusat maupun daerah akan diberikan Nomor Induk Pegawai atau NIP yang berjumlah 18 dijit angka, golongan dan pangkat sesuai dengan tingkat pendidikan yang diakui sebagai mana berikut di bawah ini :

a. Pegawai baru lulusan SD atau sederajat = I/a
b. Pegawai baru lulusan SMP atau sederajat = I/c
c. Pegawai baru lulusan SMA atau sederajat = II/a

d. Pegawai baru lulusan D1/D2 atau sederajat = II/b
e. Pegawai baru lulusan D3 atau sederajat = II/c
f. Pegawai baru lulusan S1 atau sederajat = III/a
g. Pegawai baru lulusan S2 sederajad/S1 Kedokteran/S1 Apoteker = III/b
h. Pegawai baru lulusan S3 atau sederajat = III/c

Periode kenaikan pangkat Pegawai Negeri Sipil ditetapkan tanggal 1 April dan 1 Oktober setiap tahun, kecuali kenaikan pangkat anumerta dan kenaikan pangkat pengabdian. Masa kerja untuk kenaikan pangkat pertama Pegawai Negeri Sipil dihitung sejak pengangkatan sebagai Calon Pegawai Negeri Sipil. Kenaikan pangkat dilaksanakan berdasarkan sistem kenaikan pangkat reguler dan sistem kenaikan pangkat pilihan. Kenaikan Pangkat Reguler Kenaikan pangkat reguler diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil yang tidak menduduki jabatan struktural atau jabatan fungsional tertentu dan diberikan sepanjang tidak melampaui pangkat atasan langsungnya. Kenaikan pangkat reguler ini diberikan sekurang-kurangnya telah 4 tahun dalam pangkat terakhir dan pangkat tertingginya ditentukan oleh pendidikan tertinggi yang dimilikinya.

Kenaikan pangkat reguler juga diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil yang:

a. Melaksanakan tugas belajar dan sebelumnya tidak menduduki jabatan struktural atau jabatan fungsional tertentu, dan
b. Dipekerjakan atau diperbantukan secara penuh di luar instansi induk dan tidak menduduki jabatan pimpinan yang telah ditetapkan persamaan atau jabatan fungsional tertentu.

Kenaikan pangkat reguler tertinggi diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil sampai dengan pangkat:

a. Pengatur Muda golongan ruang II/a, bagi yang memiliki Surat Tanda Tamat Belajar Sekolah Dasar.
b. Pengatur golongan ruang II/c, bagi yang memiliki Surat Tanda Tamat Belajar Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama.
c. Pengatur Tingkat I golongan ruang II/d, bagi yang memiliki Surat Tanda Tamat Belajar Sekolah Lanjutan Kejuruan Tingkat Pertama.
d. Penata Muda Tingkat I golongan ruang III/b, bagi yang memiliki Surat Tanda Tamat Belajar Sekolah Lanjutan Tingkat Atas, Sekolah Lanjutan Kejuruan Tingkat Atas 3 Tahun, Sekolah Lanjutan Kejuruan Tingkat Atas 4 Tahun, Ijazah Diploma I, atau Ijazah Diploma II.
e. Penata golongan ruang III/c, bagi yang memiliki Ijazah Sekolah Guru Pendidikan Luar Biasa, Ijazah Diploma III, Ijazah Sarjana Muda, Ijazah Akademi atau Ijazah Bakaloreat.
f. Penata Tingkat I golongan ruang III/d, bagi yang memiliki Ijazah Sarjana (SI), atau Ijazah Diploma IV.
g. Pembina golongan ruang IV/a, bagi yang memiliki Ijazah Dokter, Ijazah Apoteker, Ijazah Magister (S2), atau ijazah lain yang setara
h. Diangkat menjadi Pejabat Negara;
i. Memperoleh surat tanda tamat belajar atau ijazah;
j. Melaksanakan tugas belajar dan sebelumnya menduduki jabatan struktural atau jabatan fungsional tertentu;
k. Telah selesai mengikuti dan lulus tugas belajar; dan

l. Dipekerjakan atau diperbantukan secara penuh di luar instansi induknya yang diangkat dalam jabatan pimpinan yang telah ditetapkan persamaan eselonnya atau jabatan fungsional tertentu.

Kenaikan pangkat pilihan bagi Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan struktural, jabatan fungsional tertentu, atau jabatan tertentu yang pengangkatannya ditetapkan dengan Keputusan Presiden, diberikan dalam batas jenjang pangkat yang ditentukan untuk jabatan yang bersangkutan.

Kenaikan pangkat bagi Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan struktural Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan struktural dapat diberikan kenaikan pangkat pilihan apabila:

a. Telah 4 tahun dalam pangkat terakhir.
b. Daftar penilaian pelaksanaan pekerjaan setiap unsurnya sekurang-kurangnya bernilai baik dalam 2 tahun terakhir,
c. Lulus ujian dinas bagi kenaikan pangkat yang akan pindah golongan, kecuali telah dibebaskan karena pendidikan/pendidikan dan pelatihan yang telah diikuti,
d. Tidak akan melampaui pangkat atasannya,
e. Belum mencapai pangkat tertinggi yang ditetapkan bagi jabatannya.

Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan struktural dan pangkatnya masih 1 tingkat dibawah jenjang pangkat terendah yang ditentukan untuk jabatan itu, dapat dinaikkan pangkatnya setingkat lebih tinggi, apabila:

1. Telah 1 tahun dalam pangkat terakhir,
2. Sekurang-kurangnya telah 1 tahun dalam jabatan struktural yang didudukinya; dan
3. Setiap unsur penilaian prestasi kerja/DP-3 sekurang-kurangnya bernilai baik dalam 2 tahun terakhir. Ketentuan sekurang-kurangnya 1 tahun dalam jabatan struktural yang didudukinya sebagaimana dimaksud yaitu :
    a. Dihitung sejak yang bersangkutan dilantik dalam jabatan yang definitif.
    b. Bersifat kumulatif lebih dari 1 jabatan struktural tetapi tidak terputus dalam tingkat jabatan struktural yang sama.

Pegawai Negeri Sipil yang diangkat dalam jabatan struktural dan pangkatnya masih satu tingkat di bawah janjang pangkat terendah yang ditetapkan bagi jabatan yang didudukinya, tetapi telah 4 tahun atau lebih dalam pangkatnya yang terakhir, dapat dipertimbangkan kenaikan pangkatnya setingkat lebih tinggi pada periode kenaikan pangkat berikutnya setelah ia dilantik dalam jabatannya itu, apabila setiap unsur penilaian prestasi kerja (DP-3) sekurang-kurangnya bernilai baik dalam 2 tahun terakhir.

Kenaikan pangkat Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan fungsional tertentu Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan fungsional tertentu dapat dinaikkan pangkatnya setiap kali setingkat lebih tinggi apabila:

1. Sekurang-kurangnya telah 2 tahun dalam pangkat terakhir;

2. Telah memenuhi angka kredit yang ditentukan; dan Setiap unsur penilaian prestasi kerja/DP-3 sekurang-kurangnya bernilai baik dalam 2 tahun terakhir.

Kenaikan pangkat bagi Pegawai Negeri Sipil yang menduduki jabatan tertentu yang pengangkatannya ditetapkan dengan Keputusan Presiden diatur dengan peraturan perundang-undangan tersendiri, misalnya jabatan hakim pengadilan.

Kenaikan pangkat Pegawai Negeri Sipil yang menunjukkan prestasi kerja luar biasa baiknya Pegawai Negeri Sipil yang menunjukkan prestasi kerja luar biasa baiknya selama 1 tahun terakhir, dapat dinaikkan pangkatnya setingkat lebih tinggi apabila:

1. Sekurang-kurangnya telah 1 tahun dalam pangkat terakhir, dan
2. Setiap unsur penilaian prestasi kerja/DP-3 bernilai amat baik dalam 1 tahun terakhir

(Sumber : http://www.bkn.go.id/in/peraturan/pedoman/pedoman-kenaikan-pangkat.html / 31 Oktober 2013)

2.4.2. Absensi

Absensi adalah pola kebiasaan ketidakhadiran dari tugas atau kewajiban. Secara tradisional, ketidakhadiran telah dilihat sebagai indikator kinerja individu yang malas, serta pelanggaran kontrak implisit antara karyawan dan majikan, melainkan dilihat sebagai masalah manajemen, dan dibingkai dalam hal ekonomi atau kuasi-ekonomi. Beasiswa lebih baru berusaha untuk memahami

ketidakhadiran sebagai indikator psikologis, penyesuaian medis, atau sosial untuk bekerja.

Sering tidak adanya dari tempat kerja mungkin menunjukkan moral yang buruk atau sindrom malas masuk. Namun, banyak perusahaan telah menerapkan kebijakan tidak ada yang tidak membeda-bedakan absen untuk penyakit asli dan tidak adanya alasan yang tidak tepat. Salah satu kebijakan tersebut adalah perhitungan faktor, yang hanya membutuhkan jumlah dan frekuensi absen ke rekening, bukan jenis ketiadaan.

Akibatnya, banyak karyawan merasa wajib masuk kerja saat sakit, dan menularkan penyakit menular ke rekan kerja mereka. Hal ini menyebabkan ketidakhadiran yang lebih besar dan penurunan produktivitas antara pekerja lain yang mencoba untuk bekerja saat sakit. Angkatan kerja sering alasan ketidakhadiran disebabkan oleh alasan medis jika pekerja memasok catatan dokter atau bentuk lain dokumentasi. Kadang-kadang, orang memilih untuk tidak masuk kerja dan tidak menelepon di muka, yang dapat menemukan bisnis tidak profesional dan tidak pengertian. Ini disebut "tidak memanggil" atau "tidak menunjukkan". Menurut Nelson & Cepat (2008) orang yang tidak puas dengan pekerjaan mereka tidak hadir lebih sering. Mereka melanjutkan dengan mengatakan bahwa jenis ketidakpuasan yang paling sering menyebabkan karyawan untuk masuk kerja adalah ketidakpuasan dengan pekerjaan itu sendiri.

Model psikologis yang membahas ini adalah "penarikan model", yang menganggap ketidakhadiran yang mewakili penarikan individu dari kondisi kerja yang tidak memuaskan. Ini menemukan dukungan empiris dalam hubungan yang

negatif antara ketidakhadiran dan kepuasan kerja, terutama kepuasan dengan pekerjaan itu sendiri.

Medis berbasis pemahaman tentang ketidakhadiran mencari dukungan dalam penelitian yang menghubungkan absensi dengan merokok, minum masalah, nyeri pinggang, dan migrain Absen berasal penyebab medis masih sering, setidaknya sebagian, sukarela.. Batas antara sebab-akibat psikologis dan medis adalah kabur, mengingat bahwa ada link positif antara kedua stres kerja dan depresi dan ketidakhadiran. kecenderungan depresif mungkin terletak di belakang beberapa dari tidak adanya berasal kesehatan fisik yang buruk, seperti dengan adopsi dari sebuah "budaya disetujui sakit peran ". Ini menempatkan kata sifat "penyakit" sebelum "ketiadaan" kata, dan membawa beban pembuktian lebih dari biasanya ditawarkan.

Bukti menunjukkan bahwa tidak adanya secara umum dilihat sebagai "perilaku kerja agak menyimpang". Misalnya, orang cenderung memegang stereotip negatif absen, di bawah melaporkan ketidakhadiran mereka sendiri, dan percaya kehadiran mereka sendiri adalah lebih baik dari rekan-rekan mereka. Atribusi negatif tentang tidak adanya kemudian membawa sekitar tiga hasil: perilaku terbuka untuk kontrol sosial, peka terhadap konteks sosial, dan merupakan sumber potensi konflik di tempat kerja.

Thomas menunjukkan bahwa ada cenderung tingkat stres yang lebih tinggi dengan orang yang bekerja dengan atau berinteraksi dengan seorang narsisis, yang pada gilirannya meningkatkan omset ketidakhadiran dan staf.

(Sumber: http://id.shvoong.com/social-sciences/psychology/2266544-pengertian-absensi/#ixzz2jGoCgDI9 / 31 Oktober 2013)

2.4.3. Gaji

Menurut Miftakhul Huda & Bunafit Nugroho dalam buku membuat aplikasi penggajian dengan java & MySQL (Miftakhul Huda & Bunafit Nugroho, 2013 : 1) Gaji adalah sebuah komponen yang mutlak dikeluarkan oleh perusahaan sebagai kompensasi bagi karyawan, yang mana hal ini untuk menjamin keberlangsungan perusahaan itu sendiri.

Ketentuan penggajian di PT. Reska Multi Usaha Bandung untuk skala gaji pegawai tergantung dari tikat jabatan seorang pegawai, adapun untuk komponen-koponen gaji yang di dapat diantaranya adalah :

1. Gaji pokok
2. Tunjangan keluarga
3. Tunjangan pangan
4. Tunjangan kesehatan
5. Potongan absensi
6. Iuran pension
7. PPH 21

Untuk pegawai yang sudsah menikah dan sudah mempunyai anak, maka pegawai tersebut mendapatkan tunjangan keluarga, dan untuk pegawai yang belum menikah maka pegawai tersebut tidak mendapatkan tunjangan keluarga.

2.5. Jaringan Komputer

Jaringan komputer adalah jaringan dari sistem komunikasi data yang melibatkan sebuah atau lebih sistem komputer yang di hubungkan dengan jalur tranmisi alat komunikasi membentuk satu sistem, dengan jaringan komputer,

komputer yang satu dapat menggunakan data dari komputer lain, dapat mencetak laporan di printer komputer yang lain, dapat memberi berita ke komputer yang lain walaupun berlainan area.

Jaringan Komputer merupakan sistem yang terdiri dari komputer beserta perangkat-perangkat lainnya yang bekerja secara bersama yang terhubung melalui kabel-kabel. Informasi seta data-data komputer dimungkinkan untuk saling bertukar dengan menggunakan kabel atau tidak (wireless).

Jaringan merupakan cara yang sangat berguna untuk mengintegrasikan sistem informasi dan menyalurkan arus informasi dari satu area ke area yang lainnya.

Manfaat yang di dapat dari jaringan diantaranya yaitu :

a. Resource Sharing, dapat menggunakan sumber daya yang ada secara bersama-sama. Misal seorang pengguna yang berada 100 km jauhnya dari suatu data, tidak mendapatkan kesulitan dalam menggunakan data tersebut, seolah-olah data tersebut berada didekatnya. Hal ini sering diartikan bahwa jaringan komputer mangatasi masalah jarak.
b. Reliabilitas tinggi, dengan jaringan komputer kita akan mendapatkan reliabilitas yang tinggi dengan memiliki sumber-sumber alternatif persediaan. Misalnya, semua file dapat disimpan atau dicopy ke dua, tiga atu lebih komputer yang terkoneksi kejaringan. Sehingga bila salah satu mesin rusak, maka salinan di mesin yang lain bisa digunakan.
c. Menghemat uang, komputer berukuran kecil mempunyai rasio harga / kinerja yang lebih baik dibandingkan dengan komputer yang besar. Komputer besar seperti mainframe memiliki kecapatan kira-kira sepuluh

kali lipat kecepatan komputer kecil / pribadi. Akan tetapi, harga mainframe seribu kali lebih mahal dari komputer pribadi. Ketidakseimbangan rasio harga / kinerja dan kecepatan inilah membuat para perancang sistem untuk membangun sistem yang terdiri dari komputer - komputer pribadi.

d. Jaringan membantu mempertahankan informasi agar tetap handal dan up to date.
e. Jaringan memungkinkan penyampaian informasi lebih terpadu.
f. Jaringan memungkinkan kelompok kerja berkomunikasi lebih efisien.
g. Jaringan membantu pelaku bisnis dalam melayani *client* mereka lebih efektif.
h. Keamanan data lebih terjamin.
i. Menghemat biaya pemeliharaan.

2.5.1. Jenis jenis Jaringan

Secara Umum Jaringan Komputer dibedakan menjadi :

1. Local Area Network (LAN), merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer.

   LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer – komputer pribadi atau workstation dalam kantor di sebuah perusahaan atau pabrik – pabrik untuk memakai bersama resource (misalnya, printer, scaner) dan saling bertukar informasi. LAN dapat di bedakan dari beberapa jenis jaringan lainnya berdasarkan tiga karakteristik : ukuran, teknologi tranmisi dan topologinya.

LAN mempunyai ukuran yang terbatas, yang berarti bahwa tranmisi pada keadaan terburuknya terbatas dan dapat diketahui sebelumnya. Dengan mengetahui keterbatasannya, menyebabkan adanya kemungkinan untuk menggunakan jenis desain tertentu. Hal ini juga memudahkan manajemen jaringan.

LAN seringkali mengunakan teknologi tranmisi kabel tunggal. LAN tradisional beroperasi pada kecepatan mulai 10 sampai 100 Mbps (mega bit/sekon) dengan delay rendah (puluhan mikro sekon) dan mempunyai faktor kesalahan yang kecil. LAN modern dapat beroperasi pada kecepatan yang lebih tinggi, sampai ratusan megabit/second.

2. Metropolitan Area Network (MAN), pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya menggunakan teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor -kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau juga sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel. MAN hanya memiliki sebuah atau dua buah kabel dan tidak mempunyai elemen switching, yang berfungsi untuk mengatur paket melalui beberapa output kabel. Adanya elemen switching membuat rancangan menjadi lebih sederhana.

   Alasan utama memisahkan MAN sebagai kategori khusus adalah telah ditentukannya standart untuk MAN, dan standart ini sekarang sedang diimplementasikan. Standart tersebut disebut DQDB (Distributed Queue

Dual Bus) atau 802.6 menurut standart IEEE. DQDB terdiri dari dua buah kabel undirectional dimana semua komputer dihubungkan.

3. Wide Area Network (WAN), mencakup daerah geografis yang luas, seringkali mencakup sebuah negara atau benua. WAN terdiri dari kumpulan mesin yang bertujuan untuk mejalankan program - program aplikasi. Penulis mengikuti penggunaan tradisional dan menyebut mesin - mesin sebagai host. Istilah End System kadang - kadang juga digunakan dalam literatur. Host dihubungkan dengan sebuah subnet komunikasi, atau cukup disebut subnet. Tugas subnet adalah membawa pesan dari host ke host lainnya, seperti halnya sistem telepon yang membawa isi pembicaraan dari pembicara ke pendengar. Dengan memisahkan aspek komunikasi murni sebuah jaringan (subnet) dari aspek - aspek aplikasi (host), rancangan jaringan lengkap menjadi jauh lebih sederhana.

   Pada sebagian besar WAN, subnet terdiri dari dua komponen, yaitu kabel transmisi dan elemen switching. Kabel transmisi (disebut juga sirkuit, channel, atau trunk) memindahkan bit-bit dari satu mesin ke mesin lainnya.

   Pada sebagian besar WAN, jaringan terdiri dari sejumlah banyak kabel atau saluran telepon yang menghubungkan sepasang router. Bila dua router yang tidak mengandung kabel yang sama akan melakukan komunikasi, keduanya harus berkomunikasi secara tak langsung melalui router lainnya. Ketika sebuah paket dikirimkan dari sebuah router ke router lainnya melalui router perantara atau lebih, maka paket akan diterima router dalam

keadaan lengkap, disimpan sampai saluran output menjadi bebas, dan kemudian baru diteruskan.

2.5.2. Perangkat Jaringan Komputer

Dalam membangun suatu sistem LAN, terdapat sejumlah perangkat yang dipergunakan, penggabungan perangkat - perangkat tersebut akan menciptakan infrastruktur network.

1. Repeater

   Repeater, bekerja pada layer fisik jaringan, menguatkan sinyal dan mengirimkan dari satu repeater ke repeater lain. Repeater tidak merubah informasi yang ditransmisikan dan repeater tidak dapat memfilter informasi. Repeater hanya berfungsi membantu menguatkan sinyal yang melemah akibat jarak, sehingga sinyal dapat ditransmisikan ke jarak yang lebih jauh.

2. Bridge

   Bridge digunakan untuk menghubungkan dua buah LAN dan memungkinkan paket data dari satu LAN ke LAN yang lain. Sebuah bridge menyediakan sambungan antara dua tipe LAN yang sama misalnya Ethernet LAN dan Token Passing. Dengan bridge dapat memperluas jaringan LAN, sehingga semua segmen yang saling berhubungan satu sama yang lainnya menjadi bagian dari LAN yang lebih besar. Bridge adalah "intelligent repeater". Bridge menguatkan sinyal yang ditransmisikannya, tetapi tidak seperti repeater, Brigde mampu menentukan tujuan.

3. HUB

Hub menghubungkan semua komputer yang terhubung ke LAN. Hub adalah repeater dengan jumlah port banyak (multiport repeater). Hub tidak mampu menentukan tujuan. Hub hanya mentrasmisikan sinyal ke setiap line yang terkoneksi dengannya, menggunakan mode half-duplex.

4. Router

   Router adalah peningkatan kemampuan dari bridge. Router mampu menunjukkan rute/jalur (route) dan memfilter informasi pada jaringan yang berbeda. Beberapa router mampu secara otomatis mendeteksi masalah dan mengalihkan jalur informasi dari area yang bermasalah.

5. Switch

   Switch menghubungkan semua komputer yang terhubung ke LAN, sama seperti hub. Perbedaannya adalah switch dapat beroperasi dengan mode full-duplex dan mampu mengalihkan jalur dan memfilter informasi ke dan dari tujuan yang spesifik.

2.5.3. Topologi Jaringan

Topologi pada dasarnya adalah peta dari sebuah jaringan. Topologi jaringan terbagi lagi menjadi dua, yaitu topologi secara fisik (physical topology) dan topologi secara logika (logical topology). Topologi secara fisik menjelaskan bagaimana susunan dari kabel dan komputer dan lokasi dari semua komponen jaringan. Sedangkan topologi secara logika menetapkan bagaimana informasi atau aliran data dalam jaringan.

Jaringan Komputer berdasarkan topologinya dibedakan menjadi 6 yaitu :

1. Topologi Bus yaitu jaringan yang kedua ujung jaringan harus diakhiri dengan sebuah terminator. Satu kabel utama menghubungkan tiap simpul, ke saluran tunggal komputer yang mengaksesnya ujung dengan ujung. Masing-masing simpul dihubungkan ke dua simpul lainnya, kecuali mesin di salah satu ujung kabel, yang masing-masing hanya terhubung ke satu simpul lainnya. Topologi ini seringkali dijumpai pada sistem client/server, dimana salah satu mesin pada jaringan tersebut difungsikan sebagai File Server, yang berarti bahwa mesin tersebut dikhususkan hanya untuk pendistribusian data dan biasanya tidak digunakan untuk pemrosesan informasi.
2. Topologi Cincin yaitu tipologi jaringan yang berbentuk rangkaian titik yang masing-masing terhubung ke dua titik lainnya, sedemikian sehingga membentuk jalur melingkar membentuk cincin. Pada topologi cincin, komunikasi data dapat terganggu jika satu titik mengalami gangguan.
3. Topologi Bintang yaitu bentuk tipologi jaringan yang berupa konvergensi dari node tengah ke setiap node (pengguna), masing-masing komputer dalam jaringan terhubung dengan pusat (sentral). Terminal pusat tersebut bertindak sebagai pengatur dan pengendali semua komunikasi data.

   Terminal inilah yang menyediakan jalur komunikasi khusus pada komputer yang akan berkomunikasi, yang berupa hub.
4. Topologi Mesh yaitu (tipologi jala) yaitu tipologi jaringan yang menerapkan hubungan antarsentral secara penuh. Jumlah saluran harus disediakan untuk membentuk jaringan ini adalah jumlah sentral dikurangi 1 (n-1, n = jumlah sentral).

5. Topologi Linier (tipologi linier bus) yaitu Jaringan komputer yang salah satu kabel utama menghubungkan tiap titik koneksi yang dihubungkan dengan konektor yang disebut dengan *T Connector* dan pada ujungnya harus diakhiri dengan sebuah terminator. Konektor yang digunakan bertipe *BNC (British Naval Connector)*, kabel yang digunakan adalah *RG 58 (Kabel Coaxial Thinnet)*.
6. Topologi Tree atau Pohon (tipologi jaringan bertingkat) yaitu tipologi jaringan yang biasanya digunakan untuk interkoneksi antar sentral dengan hirarki yang berbeda. Untuk hirarki yang lebih rendah digambarkan pada lokasi yang rendah dan semakin ke atas mempunyai hirarki semakin tinggi.

(Sumber : http://komputertipstrik.blogspot.com/)

2.6. Perangkat Pendukung

Alamat bantu pendukung yang digunakan adalah Netbeans IDE 7.3.1, XAMPP, HeidiSQL sebagai database, Star UML dan Jaspersoft iReport. Dan menggunakan bahasa pemrograman *Java to Standrad Edition (J2SE)*. berikut ini penjelasan dari masing-masing perangkatt pendukung yang digunakan :

1. **Java**

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James

Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana serta dukungan rutin-rutin aras bawah yang minimal. Aplikasi-aplikasi berbasis java umumnya dikompilasi ke dalam p-code (*bytecode*) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual Java (JVM). Java merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi java mampu berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "*Tulis sekali, jalankan di mana pun*". Saat ini java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web.

Karekteristik yang dimiliki java antara lain :

a. Sederhana

Bahasa pemrograman Java menggunakan sintaks mirip dengan C++ namun sintaks pada Java telah banyak diperbaiki terutama menghilangkan penggunaan pointer yang rumit dan multiple inheritance. Java juga menggunakan automatic memory allocation dan memory garbage collection.

b. Berorientasi objek (ObjectOriented)

Java mengunakan pemrograman berorientasi objek yang membuat program dapat dibuat secara modular dan dapat dipergunakan kembali. Pemrograman 1-4 berorientasi objek memodelkan dunia nyata kedalam objek dan melakukan interaksi antar objek-objek tersebut.

c. Dapat didistribusikan dengan mudah

Java dibuat untuk membuat aplikasi terdistribusi secara mudah dengan adanya libraries networking yang terintegrasi pada Java.

d. Interpreter

Program Java dijalankan menggunakan interpreter yaitu Java Virtual Machine (JVM). Hal ini menyebabkan source code Java yang telah dikompilasi menjadi Java bytecodes dapat dijalankan pada platform yang berbeda-beda.

e. Robust

Java mempuyai reliabilitas yang tinggi. Compiler pada Java mempunyai kemampuan mendeteksi error secara lebih teliti dibandingkan bahasa pemrograman lain. Java mempunyai runtime-Exception handling untuk membantu mengatasi error pada pemrograman.

f. Aman

Sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi internet dan terdistribusi, Java memiliki beberapa mekanisme keamanan untuk menjaga aplikasi tidak digunakan untuk merusak sistem komputer yang menjalankan aplikasi tersebut.

g. Architecture Neutral

Program Java merupakan platform independent. Program cukup mempunyai satu buah versi yang dapat dijalankan pada platform yang berbeda dengan Java Virtual Machine

h. Portabel

Source code maupun program Java dapat dengan mudah dibawa ke platform yang berbeda-beda tanpa harus dikompilasi ulang.

i. Performance

Performance pada Java sering dikatakan kurang tinggi. Namun performance Java dapat ditingkatkan menggunakan kompilasi Java lain seperti buatan Inprise,Microsoft ataupun Symantec yang menggunakan Just In Time Compilers (JIT).

2. Netbeans

Netbeans merupakan salah satu IDE yang digunakan untuk melakukan pemograman baik menulis kode, mengompilasi, mencari kesalahan, dan mendistribusikan program. Netbeans IDE juga dapat digunakan untuk membangun perangkat lunak berbasis java Standard Edition, Java Enterprise Edition, Java Micro Edition, JavaFX, PHP C/C++, Ruby, Groovy dan python.

(Sumber : http://netbeans.org/ 19 September 2013)

3. XAMPP

XAMPP adalah paket instalasi mudah Apache server yang sudah termasuk di dalamnya adalah Apache Server, MySQL dan PHP. XAMPP merupakan sebuah tool yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP kita tidak perlu lagi melakukan instalasi

dan konfigurasi webserver Apache, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstalasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis.

(Sumber : http://sumberinformasiku.info/ *XAMPP*/ 20 Septermber 2013)

4. Star UML

StarUML (SU) adalah alat untuk membuat diagram UML kelas dan secara otomatis menghasilkan Java "kode rintisan". SU juga dapat balik Java source / kode byte untuk menghasilkan UML diagram yang sesuai. 35 SU akan menghasilkan kode yang mencerminkan struktur kelas, tetapi bukan tindakan spesifik pada setiap objek. Untuk itu, setelah membuat diagram menggunakan SU, user mengedit kode rintisan yang dihasilkan untuk menambahkan sisa fungsi untuk kode, mengisi setiap metode apa yang harus dilakukan.

(sumber:http://cnx.org/content/m15092/latest/starUML-tutorial)

5. HeidiSQL

HeidiSQL adalah aplikasi berbasis Windows yang cukup ringan untuk mengelola database MySQL dan Microsoft SQL database. Aplikasi ini dapat melihat dan mengedit data, membuat dan mengedit tabel, view, prosedur dan trigger. Selain itu, aplikasi ini juga dapat melakukan ekspor struktur dan data baik ke dalam file SQL, clipboard atau ke server lain.

6. Jaspersoft iReport

iReport adalah software pembuat laporan secara visual. Mesin dalam iReport menggunakan library Java yang bernama Jasper Report (Jasper Soft). iReport menghasilkan laporan yang dapat digabung ke dalam berbagai bahasa pemrograman atau aplikasi lain yang bertipe desktop maupun web.Dalam merancang laporan dengan iReport maka kita membuat file JRXML yang

merupakan dokumen XML yang berisi definisi laporan tata letak. Selanjutnya file JRXML harus dikompilasi ke sebuah objek biner menjadi file Jasper. File Jasper inilah file yang dibutuhkan dalam aplikasi untuk dapat menjalankan laporan setelah di gabung dengan basis data apapun yang diinginkan. (www.multiplycontent.com)