BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 PROFIL TEMPAT KERJA PRAKTEK

II.1.1 SEJARAH SINGKAT

Kegiatan yang menyerupai kegiatan Bapas sekarang ini telah ada sejak tahun 1927 pada masa penjajahan Belanda yang dilaksanakan oleh suatu badan yang disebut ”*Reclassering*”. Badan ini tidak berdiri sendiri namun menjadi satu dengan jawatan kepenjaraan yang disebut ”*Diesnt voor de Reclassering*”, yang mengkoordinir Reclassering di kota-kota besar di Indonesia seperti Surabaya, Jogja, Medan dan Bandung.

Usaha pengembangan kegiatan *Reclassering* yang telah ada tersebut pelaksanaannya kurang efektif karena kegiatannya hanya ditujukan pada orang-orang Belanda dan peranakan Belanda saja. Hal ini disebabkan sangat sulit mencari tenaga pelaksana dan mahalnya biaya operasional, maka kegiatan Reclassering ini semakin tersendat-sendat dan akhirnya tidak ada sama sekali.

Pada Tahun 1964 diadakan musyawarah Dinas Kepenjaraan se Indonesia di Lembang Bandung, yang merekomendasikan sistem kepenjaraan diubah menjadi sistem pemasyarakatan. Dalam sistem pemasyarakatan digunakan metode pendekatan baru yang menempatkan terpidana sebagai manusia yang harus tetap dihargai harkat dan martabatnya sesuai dengan falsafah Pancasila.

Pembinaan yang dilaksanakan terhadap narapidana tidak cukup diberikan di dalam Lembaga Pemasyarakatan saja tetapi juga diperlukan pembinaan di luar Lembaga Pemasyarakatan, maka lahirlah Keputusan Presiden Kabinet Ampera tanggal 3 Nopember Nomor 75/4/Kep/11/1966 tentang Struktur Organisasi dan

Pembagian Tugas Departemen yang didalamnya terdapat Direktorat Balai BISPA (Bimbingan dan Pengentasan Anak), yang berada dibawah Direktorat Tuna Warga.

Perkembangan selanjutnya ditetapkan dengan Surat Keputusan Menteri Kehakiman No. JH. 4/6/13 tanggal 17 April 1967 dibentuk Inspeksi Bispa wilayah yang meliputi Jakarta, Jawa Timur dan Jawa Tengah. Pada tanggal 22 Mei 1970 dibentuk Kantor BISPA di kota-kota besar Indonesia salah satunya di Bandung yang ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Kehakiman RI No. JS.1/6/19 tanggal 22 Mei 1970. Kegiatan Balai BISPA semakin lama semakin menunjukkan eksistensinya maka untuk mengatur kegiatan dan tata kerja Balai BISPA lahirlah keputusan Menteri Kehakiman RI No. 02.PR.07.03 tahun 1987 yang mengatur tentang organisasi dan tata kerja Balai BISPA . Pada tahun 1997 terjadi perubahan nama menjadi Balai Pemasyarakatan (BAPAS) yang ditetapkan oleh Surat Keputusan Menteri Kehakiman RI N0. M.01.PR.07.03 tanggal 12 Februari 1997 yang disusul oleh Surat Edaran Dirjen Pemasyarakatan No. E.PR.07.03.17 tanggal 7 Maret 1997 tentang Perubahan Nomenklatur Balai BISPA menjadi BAPAS.

Di Bandung, gedung Kantor Balai Pemasyarakatan (BAPAS) Klas I Bandung beberapa kali pindah alamat yaitu dari Jalan Jakarta No 29 pindah ke Jalan Ciung Wanara dengan nama Bina Tuna Warga (tidak tercatat tanggal dan tahun kepindahan karena instruksi yang diberikan secara lisan), kemudian pindah kembali ke Jalan Jakarta No 29 sampai tahun 1991 dengan nama Balai BISPA (Bimbingan Sosial dan Pengentasan Anak). Pada tanggal 24 Desember 1991 pindah ke Jalan Kiaracondong No. 431, menempati eks gedung Barang Harta Peninggalan (BHP) milik Kantor Wilayah Departemen Kehakiman Jawa Barat berdasarkan Surat Pemberitahuan Pindah ke BHP tanggal 24 Desember 1991. Kepindahan ini disebabkan gedung

kantor yang terletak di Jalan Jakarta dipergunakan sebagai Kantor Wilayah Departemen Kehakiman Jawa Barat yang sebelumnya bertempat di Jalan Diponegoro Bandung. Gedung Kantor BAPAS Bandung telah mengalami beberapa kali renovasi, yang terakhir tahun 2003.



Gambar II.1 Balai Pemasyarakatan Bandung

II.1.2 DASAR HUKUM

1. Undang-undang RI. No.12 Tahun 1995 Tentang Pemasyarakatan.
2. Undang-undang RI. No. 3 Tahun 1997 Tentang Pengadilan Anak.
3. Kitab Undang-undang Hukum Pidana.
4. Peraturan Pemerintah RI. No. 31 Tahun 1999 Tentang Pembinaan dan Pembimbingan Warga Binaan Pemasyarakatan.
5. Peraturan Pemerintah RI. No. 32 Tahun 1999 Tentang Tatacara dan Syarat Pelaksanaan Hak Warga Binaan Pemasyarakatan.
6. Peraturan Pemerintah RI. No. 57 Tahun 1999 Tentang Kerjasama Penyelenggara Pembinan dan pembimbingan Warga Binaan Pemasyarakatan

7. Keputusan Menteri Kehakiman RI. No. M.01-PR.07.03 Tahun 1997 Tanggal 12 Februari Tentang Organisasi dan Tata Kerja BAPAS sebagai perubahan keputusan Menteri Kehakiman RI. No. M.02-PR.07.03 tahun 1987 Tentang Tata Kerja Balai Bispa yang ditindaklanjuti dengan Surat Edaran Dirjen. Pas. Departemen Kehakiman RI. No.E.PR.07.03-17 Tanggal 17 Maret 1997 Tentang Perubahan Nomenklatur Balai BISPA menjadi BAPAS.
8. Keputusan Direktur Jenderal Pemasyarakatan No. E.39-PR.05.03 Thn.1987 Tentang Penunjukkan Pelaksanaan Pembimbingan Klien Pemasyarakatan.
9. Keputusan Dirjen. Pas. No. E.40-PR.05.03 Tahun 1987 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pembimbing Klien Pemasyarakatan.

II.1.3 VISI DAN MISI

II.3.1 VISI

Memulihkan kesatuan hidup, kehidupan dan penghidupan klien pemasyarakatan sebagai individu, anggota masyarakat dan makhluk Tuhan Yang Maha esa (Membangun manusia mandiri)

II.3.2 MISI

1. Mewujudkan Litmas (Penelitian Kemasyarakatan) yang obyektif, akurat dan tepat waktu
2. Melaksanakan program pembimbingan secara berdaya guna dan berhasil guna
3. Melaksanakan pembinaan dan pembimbingan klien pemasyarakatan dalam rangka penegakan hukum, pencegahan dan penanggulangan kejahatan serta pemajuan dan perlindungan hak asasi manusia.
4. Mendampingi anak yang berhadapan dengan hukum

II.3.4 PENGERTIAN, KEDUDUKAN, TUGAS POKOK DAN FUNGSI ORGANISASI

II.3.4.1 PENGERTIAN

Balai Pemasyarakatan (BAPAS) Klas. I Bandung merupakan pranata atau satuan kerja dalam lingkungan Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jawa Barat yang ditugaskan melakukan pembimbingan terhadap klien sampai suatu batas kemampuan yakni dapat memikul beban/masalah dan dapat membuat pola sendiri dalam menanggulangi beban permasalahannya.

II.3.4.2 KEDUDUKAN

Balai Pemasyarakatan Klas.I Bandung merupakan Unit Pelaksana Teknis di bidang pemasyarakatan luar lembaga pemasyarakatan yang berada dibawah dan bertanggungjawab langsung kepada Kepala Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jawa Barat.

II.3.4.3 TUGAS

1. Memberikan bimbingan kemasyarakatan dan pengentasan anak sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
2. Melaksanakan Pembinan, bimbingan dan pengawasan terhadap klien pemasyarakatan di luar lembaga pemasyarakatan.

II.3.4.4 FUNGSI

1. Melakukan Penelitian Kemasyarakatan untuk bahan peradilan atas dasar permintaan dari Lapas, Rutan, Bapas Lain, Kepolisian dan Instansi Lain yang terkait.
2. Melakukan Registrasi Klien Pemasyarakatan.
3. Melakukan Bimbingan Kemasyarakatan dan Pengentasan Anak.

4. Mengikuti sidang peradilan di Pengadilan dan Sidang TPP di Bapas, Lapas, Rutan, sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
5. Menyelenggarakan Bimbingan Mental, Sosial dan Latihan Kerja, baik yang
6. fasilitatif/administratif dilakukan oleh Sub Bag. Tata Usaha yang terdiri dari urusan kepegawaian, urusan umum dan urusan keuangan. Sedangkan yang bersifat subtantif/teknis terdiri dari dua seksi yaitu Bimbingan Klien Dewasa dan Bimbingan Klien Anak. Pembagian tugas Seksi dimaksud adalah sebagai berikut : dilaksanakan sendiri maupun bekerjasama dengan instansi lain
7. Melaksanakan Urusan Tata Usaha Balai Pemasyarakatan.

   Pelaksanaan tugas sehari-hari dibagi dalam kegiatan-kegiatan yang bersifat *subtantif/teknis* dan *fasilitatif/administratif*.

   Kegiatan yang bersifat ;

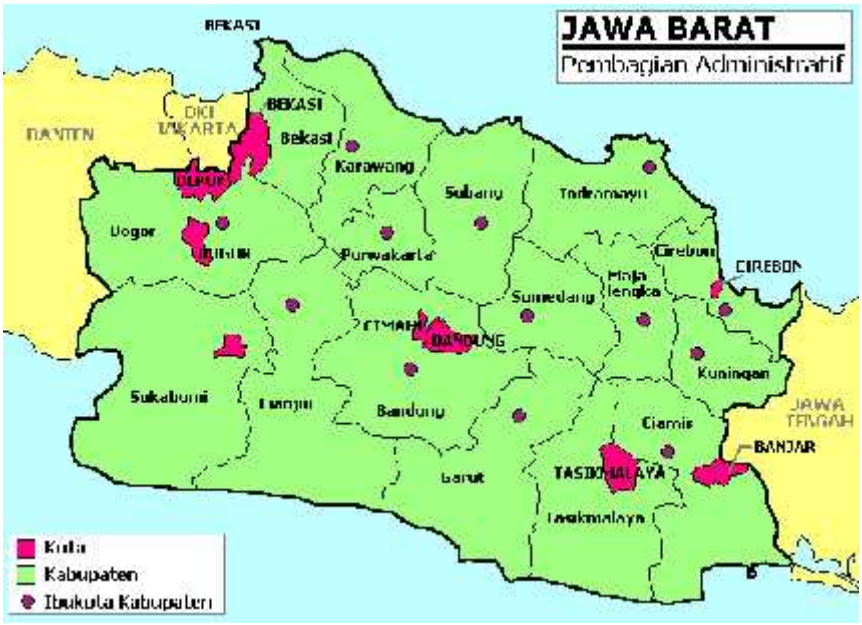
   1. Seksi Bimbingan Klien Dewasa dalam hal tugas melakukan registrasi, memberikan bimbingan kemasyarakatan dan memberikan bimbingan kerja kepada klien dewasa, yang meliputi fungsi-fungsi :
      a. Melakukan tugas pencatatan, pendaftaran, daktiloskopi, statistik, analisa dan evaluasi yang dilaksanakan oleh Sub Seksi Registrasi
      b. Melakukan tugas bimbingan dan penyuluhan, membuat penelitian kemasyarakatan untuk bahan dalam sidang Tim Pengamat Pemasyarakatan, mengikuti sidang Tim Pengamat Pemasyarakatan, kunjungan rumah klien, memanggil klien dalam rangka pembimbingan perorangan dan kelompok, pembimbingan klien pidana bersyarat, lepas bersyarat dan cuti menjelang bebas, yang dilaksanakan oleh Sub Seksi Bimbingan Kemasyarakatan.

c. Melakukan tugas memberikan bimbingan kerja kepada klien, yang dilaksanakan oleh Sub Seksi Bimbingan Kerja.

2. Seksi Bimbingan Klien Anak dalam hal tugas melakukan registrasi, memberikan bimbingan kemasyarakatan dan memberikan bimbingan kerja kepada klien Anak, yang meliputi fungsi-fungsi :
   a. Melakukan tugas pencatatan, pendaftaran, daktiloskopi, statistik, analisa dan evaluasi yang dilaksanakan oleh Sub Seksi Registrasi
   b. Melakukan tugas bimbingan dan penyuluhan, membuat penelitian kemasyarakatan untuk bahan pengadilan anak dalam sidang Tim Pengamat Pemasyarakatan, mengikuti sidang Tim Pengamat Pemasyarakatan mengikuti sidang pengadilan anak di Pengadilan Negeri, kunjungan rumah klien, memanggil klien dalam rangka pembimbingan perorangan dan kelompok, pembimbingan klien pidana bersyarat, lepas bersyarat dan cuti menjelang bebas, yang dilaksanakan oleh Sub Seksi Bimbingan Kemasyarakatan.
   c. Melakukan tugas memberikan bimbingan kerja kepada klien, yang dilaksanakan oleh Sub Seksi Bimbingan Kerja.

II.1.5 WILAYAH KERJA

Berdasarkan lampiran I Surat Keputusan Mnteri Hukum dan HAM RI tanggal 23 Februari 2007 No.M.06.PR.07.03 tahun 2007, wilayah kerja Bapas Klas I Bandung meliputi sebagian besar wilayah Jawa Barat yang terdiri dari 3 (tiga) kotamadya dan 8 (delapan) kabupaten, yaitu:



Gambar II.2 Wilayah Kerja Bapas Klas I Bandung

1. Kota Bandung.
2. Kota Cimahi
3. Kota Sukabumi
4. Kabupaten Bandung
5. Kabupaten Bandung Barat
6. Kabupaten Sumedang
7. Kabupaten Sukabumi
8, Kabupaten Cianjur
9. Kabupaten Purwakarta
10.Kabupaten Subang.
11.Kabupaten Karawang.

II.1.6 SUSUNAN ORGANISASI

Susunan organisasi pada Bapas Klas.I Bandung terdiri dari :

1. Kepala Bapas
2. Sub Bagian Tata Usaha, terdiri dari :
    a. Urusan Kepegawaian.
    b. Urusan Keuangan
    c. Urusan Umum
3. Seksi Bimbingan Klien Dewasa, terdiri dari :
    a. Sub Seksi Bimbingan Kemasyarakatan
    b. Sub Seksi Registrasi.
    c. Sub Seksi Bimbingan Kerja
4. Seksi Bimbingan Klien Anak, terdiri dari :
    a. Sub Seksi Registrasi
    b. Sub Seksi Bimbingan Kemasyarakatan
    c. Sub Seksi Bimbingan Kerja

II.1.7 PEMBIMBING MASYARAKAT

Pembimbing Kemasyarakatan adalah Petugas Pemasyarakatan pada Balai Pemasyarakatan yang diangkat oleh Menteri Hukum dan HAM atas usul Kepala Balai Pemasyarakatan memalui Kepala Kantor Wilayah Departemen Hukum dan HAM.

II.7.1 Tugas Pembimbing Kemasyarakatan adalah :

1. Melakukan penelitian kemasyarakatan untuk :
    a. Menentukan program pembinaan narapidana dan anak didik pemasyarakatan dalam Lembaga Pemasyarakatan (Lapas).
    b. Menentukan program bimbingan tambahan bagi klien pemasyarakatan.

c. Membantu tugas penyidik, penuntut umum dan hakim dalam perkara anak nakal.

2. Melaksanakan bimbingan kemasyarakatan dan bimbingan kerja bagi klien pemasyarakatan.
3. Memberikan pelayanan terhadap instansi lain dan masyarakat yang meminta data atau hasil penelitian kemasyarakatan klien tertentu.
4. Mengkoordinasikan pekerja sosial dan pekerja sosial sukarela melaksanakan tugas bimbingan.
5. Melaksanakan pengawasan terhadap terpidana anak yang dijatuhi pidana pengawasan.

II.7.2 Kewajiban Pembimbing Kemasyarakatan (PK) adalah :

1. Menyusun laporan atas hasil penelitian kemasyarakatan.
2. Mengikuti sidang Tim Pengamat Pemasyarakatan (TPP), guna memberikan data, saran dan pertimbangan atas hasil penelitian dan pengamatan yang telah dilakukannya.
3. Mengikuti Sidang pengadilan yang memeriksa perkara anak nakal, guna memberikan penjelasan, saran dan pertimangan kepada Hakim mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan anak nakal yang sedang diperiksa di pengadilan.
4. Melaporkan setiap pelaksanaan tugas kepada Kepala Bapas.

Berdasarkan Pasal 8 ayat (1) dan ayat (2) dalam UU No. 12 Tahun 1995 tentang Pemasyarakatan menetapkan : Posisi Pembimbing Kemasyarakatan (PK)

sebagai pejabat fungional penegak hukum yang diangkat dan diberhentikan oleh Menteri Kehakiman dan ditempatkan pada Balai Pemasyarakatan (BAPAS).

Mengingat PK sebagai ujung tombak Bapas dalam melakukan pembimbingan maupun pendampingan bagi warga binaan pemasyarakatan dan anak nakal, maka dalam pelaksanaan tugas pokok dan fungsinya, seorang PK harus mempunyai keahlian yang didasarkan atas ilmu pengetahuan yang menunjang, mempunyai keterampilan teknis dan jiwa pengabdian di bidang usaha kesejateraan sosial.

Melihat kondisi tersebut dalam implementasinya diperlukan adanya **"**Pedoman perilaku" yang dijadikan acuan dalam pelaksanaan tugas-tugas profesi Pembimbing Kemasyarakatan. Sehubungan dengan hal tersebut, Bapas Bandung telah menerbitkan Buku Pedoman Perilaku bagi Pembimbing Kemasyarakatan.

II.1.8 PEMBIMBINGAN.

Dalam melaksanakan pembimbingan kepada klien, Kepala Bapas mengadakan perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian atas kegiatan program pembimbingan. Kegiatan ini diarahkan pada kemampuan klien untuk berintegrasi secara sehat dengan masyarakat.

Klien yang dibimbing oleh Bapas, terdiri dari :

II.1.8.1 Klien Dewasa :

1. Narapidana yang lepas bersyarat
2. Narapidana yang Asimilasi
3. Narapidana yang cuti bersyarat

II.1.8.2 Klien Anak :

1. Terpidana Bersyarat.
2. Anak pidana, anak negara yang mendapat pembebasan bersyarat, cuti menjelang bebas atau cuti bersyarat.
3. Anak negara yang berdasarkan putusan pengadilan pembinaannya diserahkan kepada orang tua asuh atau badan sosial.
4. Anak negara yang berdasarkan keputusan menteri atau pejabat di lingkungan Direktorat Jenderal Pemasyarakatan yang ditunjuk, bimbingannya diserahkan kepada orang tua asuh atau Badan sosial.
5. Anak yang berdasarkan penetapan pengadilan, bimbingannya dikembalikan kepada orang tua atau walinya.
6. Anak yang berdasarkan putusan pengadilan, dijatuhi pidana pengawasan.
7. Anak yang berdasarkan putusan pengadilan, wajib menjalani latihan kerja sebagai pengganti pidana denda.
8. Bekas Anak Negara, Anak Sipil dan Narapidana yang memerlukan bimbingan tambahan (After Care).

II.1.9 BENTUK BIMBINGAN :

1. Bimbingan Sosial Perorangan.

Dilakukan secara langsung pada saat klien melapor atau saat kunjungan rumah (Home Visit)

2. Bimbingan Sosial Kelompok

Dilakukan secara berkelompok melalui dinamika kelompok dengan cara pola permainan (role playing), games, curah pendapat dan diskusi

3. Bimbingan Kerja

II.1.10 Pembimbingan Klien dilaksanakan melalui 3 (tiga) Tahap, yaitu :

II.1.10.1 Tahap Awal, meliputi :

a. Penerimaan dan pendaftaran klien
b. Pembuatan penelitian kemasyarakatan untuk bahan pembimbingan
c. Penyusunan program pembimbingan
d. Pelaksanaan program pembimbingan
e. Pengendalian pelaksanaan program pembimbingan tahap awal

II.1.10.2 Tahap Lanjutan, meliputi :

a. Penyusunan program pembimbingan tahap lanjutan
b. Pelaksanaan program pembimbingan
c. Pengendalian pelaksanaan program pembimbingan tahap lanjutan

II.1.10.3 Tahap Akhir.

a. Penyusunan program pembimbingan tahap akhir
b. Pelaksanaan program pembimbingan tahap akhir
c. Pengendalian pelaksanaan program pembimbingan
d. Penyiapan klien untuk menghadapi tahap akhir pembimbingan dengan mempertimbangkan pemberian pelayanan bimbingan tambahan.
e. Pengakhiran tahap bimbingan klien dengan memberikan surat keterangan akhir pembimbingan oleh kepala Bapas.

II.1.11 Tujuan Pembimbingan adalah :

1. Membantu klien menyesuaikan diri dengan baik dalam masyarakat.

2. Membantu klien melakukan perubahan sikap dan tingkah laku agar sesuai dengan nilai dan norma masyarakat.
3. Membantu klien memperbaiki relasi sosial dengan orang lain (Keluarga, suami/isteri, tetangga dan lingkunan sosial.

II.1.12 PENELITIAN KEMASYARAKATAN

Balai Pemasyarakatan menerima permintaan pembuatan laporan penelitian kemasyarakatan dari :

a. Lembaga Pemasyarakatan

   Laporan Penelitian Kemasyarakatan ini dibuat atas permintaan Kepala Lembaga Pemasyarakatan yang akan dipergunakan sebagai bahan penentuan program pembinaan narapidana, anak nehara dan anak sipil dalam Lembaga Pemasyarakatan.

b. Kepolisian, Kejaksaan, Pengadilan Negeri.

   Laporan Penelitian Kemasyarakatan ini dibuat atas permintaan pihak Kepolisian, Kejaksaan maupun Pengadilan Negeri sebagai kelengkapan berkas sekaligus sebagai bahan pertimbangan dalam penyelesaian melalui proses hukum atas perkara pidana anak.

c. Rumah Tahanan.

   Laporan Penelitian Kemasyarakatan ini dibuat atas permintaan Kepala Rumah Tahanan Negara yang akan dipergunakan sebagai bahan pemberian perawatan tahanan.

d. Bapas Lain.

Laporan Penelitian Kemasyarakatan ini dibuat atas permintaan Kepala Bapas lain yang dipergunakan sebagai bahan program bimbingan oleh Bapas yang bersangkutan.

II.1.13 KEIKUTSERTAAN DALAM PERSIDANGAN

Pembimbing Kemasyarakatan mempunyai tugas mengikuti sidang yang diselenggarakan oleh Pengadilan Negeri maupun Tim Pengamat Pemasyarakatan di Lembaga Pemasyarakatan.

a. Dalam sidang di Pengadilan Negeri, Pembimbing Kemasyarakatan memberikan penjelasan tentang laporan penelitian kemasyarakatan yang dibuat.
b. Dalam sidang Tim Pengamat Pemasyarakatan di Lembaga Pemasyarakatan memberikan penjelasan tentang laporan penelitian kemasyarakatan yang dibuat serta memberikan pertimbangan-pertibangan dalam menentukan program bimbingan narapidana, anak negara dan anak sipil.

II.1.14 PENINGKATAN KEMAMPUAN PETUGAS PK BAPAS

Untuk meningkatan profesinalisme petugas PK Bapas, telah dilakukan upaya-upaya sebagai berikut :

a) Melakukan Workshoop tentang penelitian Kemasyarakatan (litmas) kerjasama dengan Perguruan Tinggi.
b) Melakukan Revitalisasi Petugas PK menuju Profesionalisme yang berhati nurani
c) Pelatihan “Motivasi” oleh seorang motivator.

d) Mengikuti diklat-diklat tentang pembimbingan dan penanganan narapidana dan anak yang berhadapan dengan hukum.

e) Mengikuti seminar-seminar dan loka karya.

f) Memberikan kesempatan kepada petugas untuk mengikuti pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

II.1.14 JARINGAN KERJA (NETWORK) BAPAS

a) Instansi Pemerintah Terkait (Dinas Sosial, Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi, Dinas Perdagangan dan Perindustrian)

b) Perguruan Tinggi (STKS Bandung Dll.)

c) Asosiasi Profesi Kesehatan Jiwa Jawa Barat (Psikiater dan Psikolog)

d) LSM (LPA Jawa Barat, Laha, Bahtera)

e) Pondok Pesantren/Panti Asuhan

II.1.15 TANTANGAN BAPAS KEDEPAN

1. Perlu mengantisipasi lonjakan kasus Narkoba dengan segala permasalahannya dan kasus Korupsi yang semakin meningkat, yang melibatkan mantan pejabat.
2. Peningkatan peran serta Bapas dalam *mediasi* kasus anak nakal
3. Disahkannya KUHP yang baru

II.1.16 PROGRAM UNGGULAN BAPAS BANDUNG

Untuk tahun anggaran 2011, Bapas Bandung memiliki program unggulan sebagai beriku :

II.1.17.1 Bimbingan Klien Dewasa.

1. Pelayanan Prima untuk pembuatan Penelitian Kemasyarakatan (Litmas) sejumlah 1.200 Klien dengan penyelesaian sebagai berikut :

a. Penyelesaian permintaan litmas dari Lapas/Rutan wilayah Bandung Raya dapat diselesaikan dalam waktu 8 hari kerja.
b. Penyelesaian permintaan Litmas dari Lapas/Rutan wilayah luar Bandung Raya (Sumedang, Subang, Purwakarta, Cianjur, Karawang dan Sukabumi) dapat diselesaikan dalam waktu 14 hari kerja.

2. Pelayanan Prima untuk bimbingan klien berupa kunjungan rumah (Home Visit) bagi klien yang tidak dapat hadir ke kantor Bapas dengan memprioritaskan klien yang berasal dari golongan ekonomi menengah kebawah sejumlah 800 klien.
3. Terjalinnya kerjasama dengan Badan Narkotika Provinsi (BNP), LSM Cemara dan Impact Bandung untuk penanganan kasus klien narkoba.
4. Terjalinnya kerjasama dengan Dinas Tenaga Kerja Provinsi Jawa Barat untuk dapat mengikuti pelatihan kerja dan menyalurkan klien ke pasar kerja.

II.1.17.2 Bimbingan Klien Anak.

1. Pelaksanaan bimbingan fisik, mental, sosial dan keterampilan terhadap minimal 20 (dua puluh) orang klien melalui kerjasama dengan pihak Balai Rehabilitasi Sosial Marsudi Putera (BRSMP) Cileungsi Bogor dan pihak-pihak lain.
2. Pelayanan terhadap Klien melalui *Home Visit* :
   a. Terhadap setiap klien saat melakukan Litmas untuk sidang pengadilan anak.
   b. Terhadap setiap klien saat melakukan Litmas untuk kepentingan peningkatan program pembinaan Anak Pidana (PB,CMB).

c. Untuk kepentingan bimbingan perorangan terhadap seluruh klien bimbingan (PB,CMB,CB,PiB dan AKOT) minimal satu kali dalam satu bulan.

3. Pendampingan Pembimbing Kemasyarakatan (PK) dalam setiap sidang pengadilan anak untuk setiap klien.
4. Akurasi pengumpulan, pengolahan dan penyajian data.

II.2 LANDASN TEORI

II.2.1 Pengertian Sistem

Istilah sistem merupakan suatu istilah yang tidak asing lagi dan banyak digunakan secara luas pada lembaga-lembaga atau bidang-bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu *Sistema*. Ditinjau dari asal katanya, sistem berarati sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa yang berfungsi mencapai tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem yang saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga sasaran atau tujuan sistem tersebut dapat tercapai. Pada umumnya ciri-ciri sistem bertujuan, punya batas, terbuka, tersusun dari subsistem, dan saling berkaitan dan saling ketergantungan, merupakan suatu kebulatan yang utuh, melakukan kegiatan transformasi, ada mekanisme kontrol, dan memiliki kemampuan mengatur dan menyesuaikan diri sendiri.

II.2.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan data yang telah diproses, transformasi data, sehingga berubah bentuk menjadi informasi. Informasi adalah data yang telah diambil kembali,

diolah, atau sebaliknya digunakan untuk tujuan *informative*, argumentasi, ataupun sebagai dasar untuk pengambilan keputusan. Informasi ini adalah hasil proses data yang bentuknya kurang berguna menjadi data yang berguna. Menurut Jogiyanto Hartono (1999, hal :696) kualitas suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat, tepat pada waktunya dan relevan.

1. Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan.
2. Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat.
3. Relevan berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

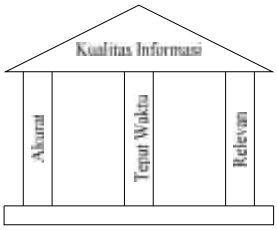
Kegunaan informasi itu sendiri adalah untuk memberitahukan ke pengguna informasi mengenai suatu masalah agar pengguna informasi lebih dapat menguasai masalah yang dihadapinya. Informasi juga ketidakpastian tentang suatu masalah yang dapat digunakan untuk memilih resiko yang paling kecil dan keuntungan yang besar dalam pemilihan alternatif bagi suatu proses pengambilan keputusan.

II.2.3 Pengertian Sistem Informasi

Dari definisi sistem dan informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu sistem organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur, dan pengendalian, yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan sutau dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdik (Jogiyanto Hartono, 1999).

II.2.4 Kualitas Informasi

Adapun kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yaitu :

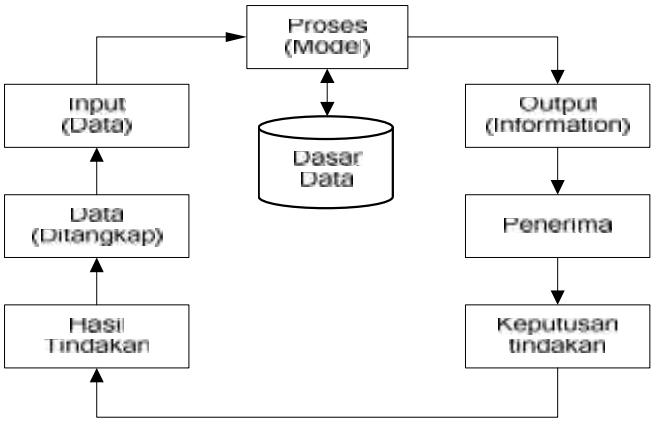


Gambar II.3 Kualitas Informasi

1. Akurat *(accurate)*, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan, dalam hal ini informasi harus jelas mencerminkan maksudnya.
2. Tepat waktu *(Time Lines)*, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak 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, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk tiap-tiap individu berbeda tergantung pada yang menerima dan yang membutuhkan.

II.2.5 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah dan belum begitu berguna, sehingga diperlukan proses yang lebih lanjut. Data yang diolah melalui suatu model untuk dihasilkan suatu informasi. Adapun gambar siklus informasi sebagai berikut :



Gambar II.4 Siklus Informasi

II.2.5.1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan *(building block)*, meliputi :

1. Blok masukan *(input block)*

   Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi.

2. Blok model *(model block)*

   Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok keluaran *(output block)*

   Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tungkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok teknologi *(technology block)*

   Teknologi merupakan “kotak alat” *(tool box)*, yang digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data,

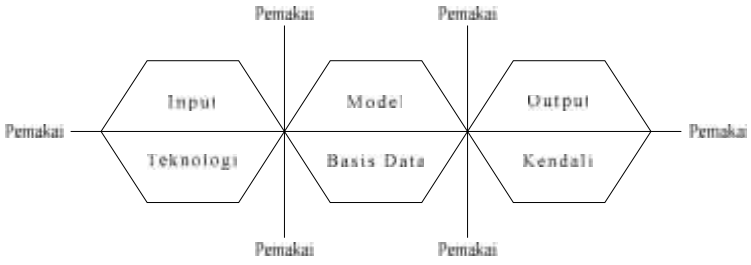
menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian sistem secara keseluruhan.

5. Blok basis data *(database block)*

   Basis data *(database)* merupakan kumpulan data yang saling berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok kendali *(controls block)*

   Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi seperti misalnya bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu sendiri , kesalahan-kesalahan, ketidak efisienan, dan sabotase. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung cepat diatasi. Adapun gambar dasar sistem informasi sebagai berikut :



Gambar II.5 Komponen Dasar Sistem Informasi (Blok Bangunan)

II.2.5.2 Peranan Komputer dalam Sistem Informasi

Komputer mempunyai peranan penting untuk membantu manusia dalam menyelesaikan dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Setiap pemecahan persoalan yang dilakukan mansia, hendaknya mempunyai dua unsur, yaitu :

1. Adanya fakta dan data.
2. Bagaimana proses pemecahannya.

Jika pengelohan data dilakukan secara manual tidak akan menjamin ketelitian serta kebenaran hasil atau informasi yang diinginkan. Masalah pendataan dan pengelohan data dapat dipecahkan dengan mudah dalam waktu singkat dengan menggunakan alat bantu komputer.

Dalam hal inilah perlu diperhatikan suatu sistem pengolahan data yang cepat dan tepat untuk memberikan informasi yang sangat menjamin benarnya keputusan yang telah ditetapkan. Dilihat dari aspek praktisnya, maka tidak jarang seseorang terlambat atau belum selesai didalam mengambil keputusan dan mendapat informasi yang cepat dalam pengolahan komputer. Peranan komputer dalam suatu sistem informasi sangatlah penting. Hal ini diakibatkan besar dan banyaknya data yang akan diolah dengan beraneka ragam jenis data. Disinilah komputer memegang peranan penting untuk melakukan pengolahan data yang banyak dan beraneka ragam informasi dapat diperoleh dengan cepat dan tepat.

II.6 *Database*

Database adalah adalah sekumpulan data yang terintegrasi yang diorganisasi untuk memenuhi kebutuhan pemakai untuk keperluan organisasi.

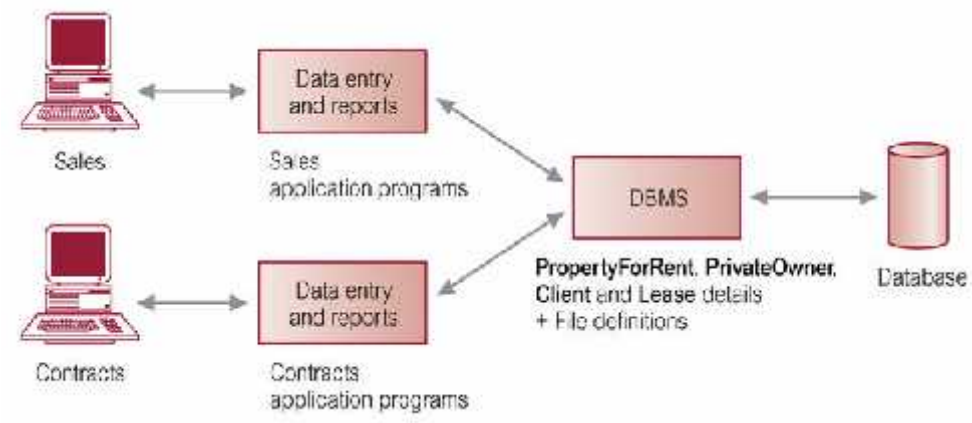
Data dapat diterjemahkan kedalam sebuah aplikasi program, dibandingkan terpisah atau diolah masing-masing. Kontrol akses luas dan manipulasi pada data dapat dilakukan oleh sebuah aplikasi program.

Hasilnya berupa DBMS *(database management system).*

1. Koleksi data dapat diakses bersama secara logika data pun berhubungan 1 sama lainnya, dan sengaja dirancang khusus untuk informasi yang dibutuhkan sebuah perusahaan.
2. Pemetaan data disediakan bebas untuk di olah satu sama lain di sebuah database.
3. Secara logika data merupakan kesatuan, memiliki atribut yang lengkap dan saling berhubungan dari suatu organisasi/ data perusahaan.

II.6.1 Database Management System (DBMS)

DBMS adalah Suatu sistem perangkat lunak untuk mendeskripsikan/ memperlihatkan, membuat, memelihara database dan memberikan control siapa saja yang dapat mengakses database tersebut. DBMS dapat dilhat pada Gambar 2.2.2.2



Gambar II.6 ***Database Management System (DBMS)***

II.6.2 Sejarah *Database*

Sistem pemrosesan *database* terbentuk setelah masa sistem pemrosesan manual dan sistem pemrosesan berkas. Dan sejarah *Database* diantaranya :

1. Generasi pertama, menggunakan hirarki dan *network*
2. Generasi kedua, menggunakan metode relasional
3. Generasi ketiga, menggunakan objek relasional dan objek orientied

II.6.3 Keuntungan DBMS

Keuntungan DBMS adalah :

1. Mengurangi duplikasi data
2. Data yang dimiliki konsisten
3. Banyak informasi dari data yang sama
4. Berbagi data
5. Mengembangkan data yang sudah terintegrasi
6. Bertambahnya keamanan data
7. Sesuai dengan standartisasi
8. Skala ekonomi, Akurat, tepat waktu, dan relevan dibandngkan dengan membuang-buang biaya.
9. Menyeimbangi dengan permasalahan kebutuhan
10. Data yang dapat dipertanggungjawabkan
11. Produktifitas
12. Pemeliharaan data dapat dilakukan dengan bebas
13. Backup, dan Pengembalian data yang rusak dapat dilakukan

II.6.4 Kekurangan DBMS

Kekurangan DBMS adalah :

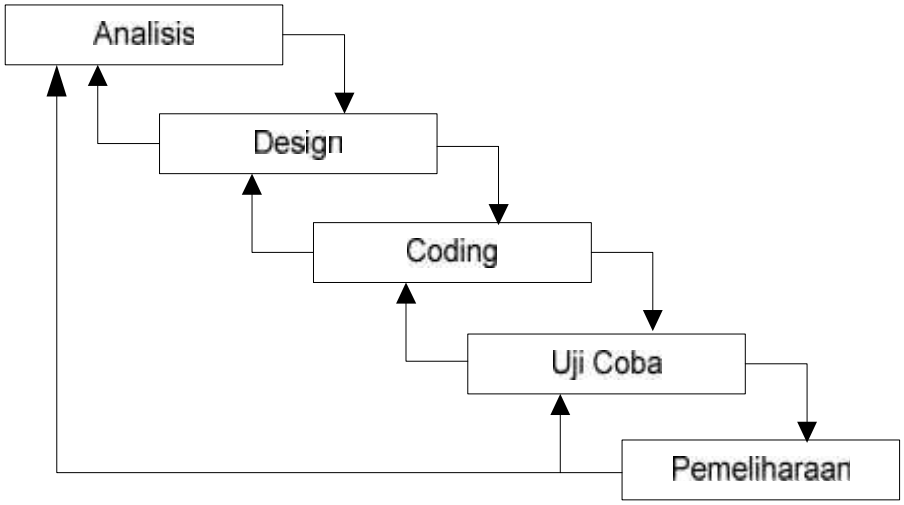
1. Kompleksitas
2. Kapasitas daya tampung, apabila data sudah sangat besar sekali.
3. Biaya DBMS
4. Biaya hardware
5. Dampak dari kesalahan cara kerja

II.7 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah runtutan cara atau alur pembentukan dari pembentukan sebuah sistem hingga sistem dapat di gunakan dengan baik. Metode pengembangan sistem ada beberapa macam, yaitu :

II.7.1 *Waterfall Model*

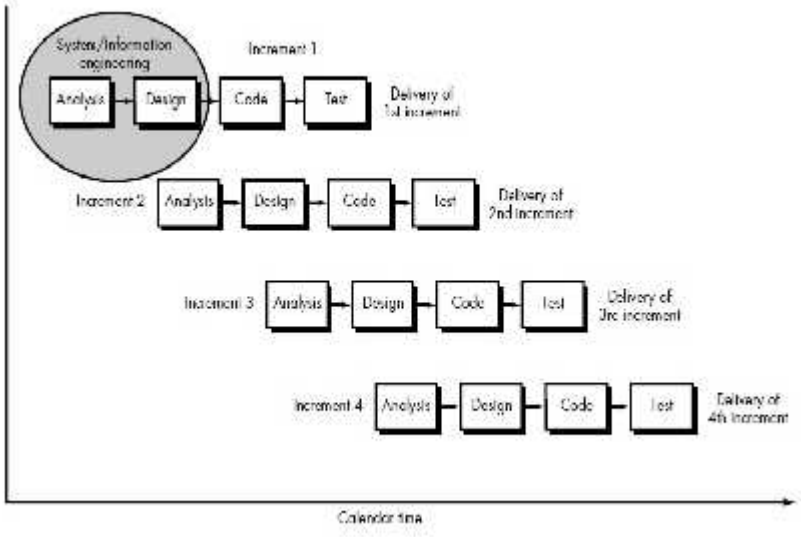
Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, *Design*, *Code* dan Uji Coba, dan Pemeliharaan. Berikut adalah gambar dari model *waterfall* :



Gambar II.7 ***Waterfall Model***

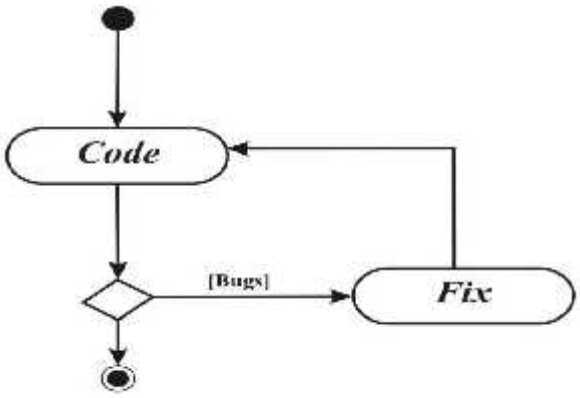
II.7.2 *Incremental Model*

Model *incremental (Incremental waterfall model)* merupakan perbaikan dari model waterfall dan sebagai standar pendekatan *top-down*. Ide dasar dari model ini adalah membangun *software* secara meningkat berdasarkan kemampuan fungsional. Model *incremental* ini diaplikasikan pada sistem pakar dengan penambahan *rules* yang mengakibatkan bertambahnya kemampuan fungsional sistem. Keuntungan dari model ini adalah bahwa penambahan kemampuan fungsional akan lebih mudah diuji, diverifikasi, dan divalidasi dan dapat menurunkan biaya yang dikeluarkan untuk memperbaiki sistem. Model *incremental* merupakan model *continous rapid prototype* dengan durasi yang diperpanjang hingga akhir proses pengembangan. Pada model *prototipe* biasa, *prototipe* hanya dibuat pada tahap awal untuk mendapatkan kebutuhan *user*.



II.7.3 *Code and Fix Model*

Model ini mengembangkan *software* dengan cara membuat program dan kemudian diperbaiki jika terdapat kesalahan. Model ini merupakan model awal yang digunakan untuk mengembangkan *software*. Namun sejak tahun 1970, model ini mulai ditinggalkan dan dikembangkan model *waterfall* yang memberikan metodologi lebih sistematik dan sangat membantu terutama pada proyek-proyek yang besar. Namun kesulitan pada model *waterfall* adalah perlu adanya informasi yang lengkap pada setiap tahapnya, dan bukan sesuatu hal yang mudah untuk mendapatkan informasi tersebut. Pada prakteknya, sering tidak mungkin untuk menulis dokumentasi kebutuhan yang lengkap sebelum dibangun *prototipe*.



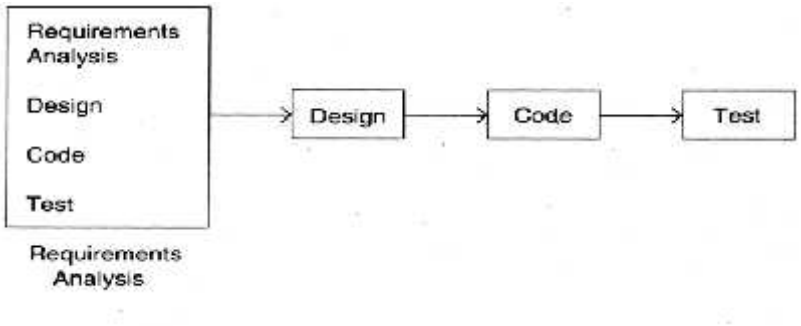
Gambar II.9 ***Code and Fix Model***

II.7.4 *Prototyping Model*

Metode ini sering digunakan pada dunia nyata. Karena metode ini secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan *user*. Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode *waterfall* yang dilakukan secara berulang-ulang.

Tahapan metode *prototyping* yaitu :

1. Pemilihan Fungsi. Mengacu pada pemilahan fungsi yang harus ditampilkan oleh *prototyping*. Pemilahan harus selalu dilakukan berdasarkan pada tugas-tugas yang relevan yang sesuai dengan contoh kasus yang akan diperagakan.
2. Penyusunan Sistem Informasi. Bertujuan memenuhi permintaan kebutuhan akan tersedianya *prototype*.
3. Evaluasi.
4. Penggunaan selanjutnya.



Gambar II.10 ***Prototyping Model***

II.8 Metode Analisis

Ada beberapa metode analisis yang digunakan, yang diantaranya sebagai berikut:

II.8.1 DFD (*Data Flow Diagram*)

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 akan disimapan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur, selain itu merupakan alat yang cukup popular dikarenakan dapat menggambarkan arus data dalam didalam sistem secara jelas dan terstruktur .

Dalam mengembangkan suatu aliran data atau proses yang terjadi di dalam sistem data flow diagram menggunakan simbol-simbol yang memiliki arti tersendiri dalam menerangkan :

a) Eksternal Entity

b) *Eksternal entity* dapat merupakan kesatuan (*entity*) dilingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya, yang memberikan *input-output* dari sistem.

c) Data Flow

Arus data ini mengatur diantara proses, simpan data, dan kesatuan luar. Arus data ini menujukkan arus data yang dapat berupa masukan sistem atau hasil proses sistem.

a. Proses

Untuk *physical data flow diagram* (PDFD), data dilakukan oleh orang, mesin atau komputer. Sedangkan untuk *logical data flow diagram* (LDFD), suatu proses hanya menujukkan proses dari komputer.

b. Penyimpanan Data

Simpanan data (*data store*) merupakan tempat penyimpanan data. Simpanan data dari DFD disimbolkan dengan sepasang garis horizontal paralel.

Konsep dasar DFD dapat dilakukan dengan analisa *Top Down*, yaitu pemecahan sistem yang besar menjadi beberapa sub-sub sistem yang lebih kecil DFD terdiri dari :

a. *Context Diagram*

Diagram konteks yaitu diagram yang menunjukkan batas dan jangkauan dari sistem informasi yang dibuat. Merupakan gambaran sistem secara garis besar dengan entitas-entitas yang ada dan hanya memperlihatkan kelompok data *input* dan *output*.

Konteks diagram merupakan *level* teratas dari diagram arus data . Diagram konteks adalah diagram tingkat atas yang merupakan diagram global dari sistem informasi yang menggambarkan aliran-aliran data dari entitas-entitas yang masuk dan yang keluar dari sistem.

b. *Middle Level*

Merupakan pemecahan dari tiap–tiap proses yang mempunyai fungsi sama. Pada *middle level* diagaram 0 dipecah menjadi diagram 1,2,3 dan seterusnya yang merupakan penguraian dari diagram konteks.

c. *Lowest Level* (DFD Level Terendah),

Diagram yang menunjukkan proses yang lebih detail dari level sebelumnya.Merupakan pemecahan dari data *flow* yang ada pada *middle level*. Pemecahan tersebut masih tetap mempunyai fungsi yang sama dari *level* sebelumnya. Untuk *Lowest Level*, pemberian nomor diagram terdiri dari bagian *middle level.*

II.8.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

Model E-R didasarkan pada persepsi bahwa dunia nyata merupakan sekumpulan dari sejumlah objek dasar (entitas) dan relasi antar objek-objek data tersebut.

Diagram yang menggambarkan struktur lojik keseluruhan basis data, simbol yang digunakan adalah Persegi empat, merepresentasikan himpunan entitas (untuk entitas lemah diberi garis ganda), Elips, merepresentasikan atribut, Wajik, merepresentasikan himpunan keterhubungan, Garis, menghubungkan simbol-simbol pada diagram. Label dari persegi empat, elips, dan wajik menunjukkan nama, Kardinalitas pemetaan dinyatakan dengan 2 cara : [Korth] garis berarah (1) dan garis tidak berarah (Banyak), [*Date*] menuliskan kardinalitasnya pada garis dan Peran dapat dituliskan sebagai label dari garis [8].

Pemakaian elemen-elemen dalam ERD ada tiga diantaranya sebagai berikut:

i. *Entity* (Entitas) adalah sebuah objek yang dapat dibedakan dari objek-objek lainnya, yang memiliki sejumlah property atau atribut, dimana setiap atribut memiliki sekumpulan nilai yang diizinkan yang disebut domain, himpunnan entitas yaitu kumpulan jumlah entitas yang memiliki tipe yang sama dan sebuah

basis data mengandung sekumpulan himpunan entitas yang masing-masingnya memiliki sejumlah entitas dari tipe yang sama.

1. *Relationship* (relasi) merupakan hubungan antar entitas yaitu sebuah relasi menggambarkan suatu asosiasi antar sejumlah entitas, himpunan relasi (*Relationsip set*) adalah kumpulan sejumlah relasi yang memiliki tipe yang sama yang merupakan relasi matematis terhadap dua atau lebih himpunan entitas : $\{(e_1, e_{2,\ldots,} e_n) | (e_1 \in E_1, e_2 \in E_2 ,\ldots, e_n \in E_n)\}$, Jumlah entitas terlihat dalam 2 buah relasi disebut derajat. Kebanyakan relasi yang muncul adalah relasi binary, ada beberapa yang ternary, lebih dari itu sangat jarang, Fungsi sebuah entitas di dalam relasi disebut peran (*role*) dan Sebuah relasi dapat memiliki atribut.

II.9 MySQL

MySQL merupakan sebuah *software* yang berguna sebagai suatu Database Server yang cukup terkenal. Kepopulerannya seiring dengan penggunaan *script* PHP untuk *web programming*. Database server itu sendiri merupakan suatu *software* yang bertugas untuk melayani permintaan (*request*) *query* dari *client*.

MySQL sebagai suatu database server mempunyai beberapa kemampuan, salah satunya harus menyediakan suatu sistem manajemen database yang dapat mengatur bagaimana menyimpan, menambah, mengakses data dan transaksi-transaksi database lainnya. MySQL cepat sekali berkembang, karena MySQL merupakan suatu *software* yang *Open Source*.

II.12 Pengenalan Borland Delphi

Borland Delphi adalah sebuah bahasa pemrograman *under windows* yang diproduksi oleh Borland. Pemrograman ini merupakan pengembangan pemrograman bahasa pascal. Dengan menggunakan borland delphi ini kita dapat membuat program dari yang sederhana sampai yang berbasis *client / server* atau jaringan yang berjalan di sistem operasi windows.

Keberadaan bahasa pemrograman Delphi tidak bisa dipisahkan dari bahasa Turbo pascal yang diluncurkan pada tahun 1983 oleh *Borland International Incorporation*. Turbo pascal memang dirancang untuk dijalankan pada operasi DOS (*Disk Operating System*) yang merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman, dimana sistem operasi mulai bergeser ke sistem operasi windows, maka borland International merilis Turbo Pascal for windows yang dijalankan dibawah sistem operasi windows 3.X.

Pada tahun 1992 muncul bahasa pemrograman baru bernama Borland Pascal 7 yang merupakan penggabungan dari Turbo Pascal dan Turbo pascal for windows.namun ternyata bahasa pemrograman baru tersebut ternyata masih sulit di gunakan. *Trend* penggunaan bahasa pemrograman visual untuk membangun sebuah aplikasi telah mendorong Borland membuat bahasa pemrograman baru pada tahun 1995 diperkenalkan kepengguna komputer sebuah bahasa pemrograman visual yang berbasis bahasa pascal. Bahasa pemrograman baru tersebut diberi nama Borland Delphi setahun kemudian versi ke dua dari delphi dikeluarkan kepasaran.

Delphi 7.0, versi terbaru yang dikeluarkan oleh Borland, memiliki support yang sangat tinggi terhadap basis data yang sudah terkenal (seperti MS Accsses, Paradox, Foxpro, Dbase, Oracce, dan lain sebagainya), dan dilengkapi dengan objek-objek

yang baru sehingga memudahkan pembuatan basis data maupun program lainnya (Game, Utility dan lainnya).

Adapun keunggulan yang dimiliki oleh Borland Delphi adalah sebagai berikut :

a. *Borland Delphi salah satu pemrograman yang berbasis object OOP (Object Oriented Programming), dengan demikian peristiwa yang sedang terpilih, operasi apa yang dilakukan dan seluruh aktifitas dalam program harus mengacu pada object - object tertentu.*
b. *IDE (Intergrated Develoment Environment) didalam pemrograman Borlan Delphi memudahkan programer dalam mengembangkan aplikasinya.*
c. *Source Code* Borland Delphi merupakan pengembangan dari bahasa pemrograman pascal yang mudah digunakan.
d. Dapat mengkompilasi menjadi *single executable*, memudahkan distribusi dan meminimalisir masalah yang terkait dengan *versioning*.

Dasar-dasar OOP dengan Delphi yaitu :

1. *Overview Object Oriented Program*. *Object Pascal* merupakan bahasa dasar yang digunakan oleh Delphi. *Object Pascal* merupakan bahasa pemograman yang berorientasi objek. 4 prinsip dara dari pemograman berorientasi objek yaitu Abstraksi Data, Enkapsulsi, Pewarisan, Polimorpisme.
2. *Definisi Class.* Sebuah *Class* mendefinisikan karakteristik abstrak dari sebuah benda *(object)*, termasuk karakteristik benda (atribut atau cirri benda) dan perilaku benda tersebut. Banyak juga yang mendefinisikan class sebagai cetak biru yang menjelaskan tentang sesuatu.

3. *Definisi Object, Pengertian object* adalah sebuah instansi khusus dari sebuah class.
4. *Ilustrasi Data Abstraction,* Abstraksi adalah penyederhanaan dari kenyataan yang kompleks dengan memodelkan class sesuai dengan masalah yang dihadapi. Abstraksi data bisa berarti bahwa memodelkan suatu benda dengan mewakilkan karakteristiknya dengan suatu data.
5. *Ilustrasi Encapsulation,* Enkapsulasi berarti membungkus atribut dan method yang digunakan ke dalam class.
6. *Ilustrasi Inheritance,* Kemampuan suatu class untuk mewariskan atribut dan perilakunya kepada anak *class* nya. Anak *class* boleh di restruktur programnya sehingga mempunyai atribut dan perilaku tambahan sehingga tidak persis dengan *class* induknya.
7. *Ilustrasi Polimorphism,* Polimorpisme memperbolehkan anda untuk memerlukan anggota suatu *class* yang merupakan class turunan sebagai anggota *class* induknya.
8. Menghidupkan Objek, Agar suatu objek dapat digunakan maka objek tersebut harus dihidupkan terlebih dahulu.

Mematikan Objek, Sebuah objek membutuhkan alokasi di memori. Objek yang sudah tidak digunakan lagi harus dimatikan sehingga akan mengembalikan memori yang dipakai. Untuk mematikan sebuah maka metode yang digunakan merupakan metode khusus yang

Istilah sistem merupakan suatu istilah yang tidak asing lagi dan banyak digunakan secara luas pada lembaga-lembaga atau bidang-bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Istilah sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu *Sistema*. Ditinjau dari

asal katanya, sistem berarati sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa yang berfungsi mencapai tujuan. Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa subsistem yang saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga sasaran atau tujuan sistem tersebut dapat tercapai. Pada umumnya ciri-ciri sistem bertujuan, punya batas, terbuka, tersusun dari subsistem, dan saling berkaitan dan saling ketergantungan, merupakan suatu kebulatan yang utuh, melakukan kegiatan transformasi, ada mekanisme kontrol, dan memiliki kemampuan mengatur dan menyesuaikan diri sendiri.