BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Penelitian

Kantor cabang Badan Pelayanan Perizinan Terpadu (BPPT) Provinsi Jawa Barat adalah instansi pemerintah yang bergerak di bidang pelayanan perizinan. Kantor ini terletak di jalan PHH Mustofa No. 22 Bandung.

2.1.1 Sejarah Instansi

Badan Pelayanan Perijinan Terpadu (BPPT) Provinsi Jawa Barat dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 24 Tahun 2008 tanggal 19 November 2008 tentang Organisasi dan Tatakerja Lembaga Lain Provinsi Jawa Barat. BPPT Provinsi Jawa Barat merupakan lembaga teknis Daerah yang berkedudukan sebagai unsur penunjang Pemerintah Daerah, dipimpin oleh seorang Kepala Badan yang berada dibawah dan bertanggungjawab kepada Gubernur Provinsi Jawa Barat melalui Sekretaris Daerah.

Seiring dengan telah ditetapkannya Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 54 Tahun 2008 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Daerah Provinsi Jawa Barat Tahun 2008-2013, sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional, bahwa setiap SKPD/OPD diwajibkan untuk menyusun Rencana Strategis (Renstra) Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) yang berpedoman pada RPJM Daerah, sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.

Badan Pelayanan Perijinan Terpadu (BPPT) ditetapkan dengan Peraturan Daerah (Perda) Provinsi Jawa Barat Nomor 24 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tatakerja Lembaga Lain Provinsi Jawa Barat, dengan tugas pokok dan fungsi tertuang dalam Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 63 Tahun 2009, yang Tugas Pokoknya adalah melaksanakan koordinasi dan

menyelenggarakan pelayanan administrasi perizinan secara terpadu meliputi ketatausahaan, administrasi, pelayanan, monitoring, evaluasi dan penanganan pengaduan, sedangkan fungsinya adalah menyelenggarakan penyusunan program BPPT, menyelenggarakan pelayanan administrasi dan pembinaan perizinan, menyelenggarakan koordinasi proses pelayanan perizinan, menyelenggarakan administrasi pelayanan perizinan dan penanganan pengaduan serta menyelenggarakan pemantauan dan evaluasi proses pemberian pelayanan perizinan.

Berdasarkan Peraturan Gubernur Provinsi Jawa Barat Nomor 63 Tahun 2009 Tentang Tugas Pokok, Fungsi, Dan Rincian Tugas Unit Dan Tata Kerja Badan Pelayanan Perijinan Terpadu Provinsi Jawa Barat, BPPT mempunyai tugas pokok melaksanakan koordinasi dan menyelenggarakan pelayanan administrasi perizinan secara terpadu meliputi ketatausahaan, administrasi, pelayanan, monitoring, evaluasi dan penanganan pengaduan dan dalam menyelenggarakan tugas pokok tersebut BPPT mempunyai fungsi

a. Penyelenggaraan penyusunan program Badan.
b. Penyelenggaraan pelayanan administrasi dan pembinaan perizinan.
c. Penyelenggaraan koordinasi proses pelayanan perizinan.
d. Penyelenggaraan administrasi pelayanan perizinan dan penanganan pengaduan.
e. Penyelenggaraan pemantauan dan evaluasi proses pemberian pelayanan perizinan.

2.1.2 **Visi**

BPPT Jabar Menjadi Lembaga Perizinan Profesional Tahun 2013

2.1.3 **Misi**

1. Meningkatkan Kompetensi & Profesionalisme Aparatur dalam rangka melaksanakan pelayanan prima.

2. Meningkatkan tranparansi dan mutu pelayanan yang cepat untuk mendukung pembangunan ekonomi regional berbasis potensi local.
3. Meningkatkan Sarana & Prasarana Yang Memadai.
4. Mengembangkan Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.
5. Mendorong Sinergitas Pelayanan Administrasi Perizinan dengan Stake holders dan Kabupaten / Kota.

2.1.4 **Identitas Perusahaan**

Identitas perusahaan adalah semua perwakilan atau perwujudan media visual dan fisik yang menampilkan suatu jati diri organisasi sehingga dapat membedakan organisasi/perusahaan tersebut dengan organisasi/perusahaan lainnya. Berikut ini adalah identitas dari Badan Pelayanan Perijinan Terpadu (BPPT) Provinsi Jawa Barat.

1. Logo

Logo Badan Pelayanan Perijinan Terpadu (BPPT) Provinsi Jawa Barat



Gambar 2.1 Logo (BPPT) Provinsi Jawa Barat.

2. Makna Logo

Secara keseluruhan adalah sebuah perisai berbentuk bulat telur dengan hiasan pita di bagian bawahnya yang berisikan motto Provinsi Jawa Barat. Kemudian di tengahnya ada gambar senjata khas dari Provinsi Jawa Barat yaitu sebuah kujang.

Makna bentuk dan motif yang terdapat dalam lambang ini ialah :

1. Bentuk bulat telur pada lambang Provinsi Jawa Barat berasal dari bentuk perisai sebagai penjagaan diri.
2. Ditengah-tengah terlihat ada sebilah kujang. Kujang ini adalah senjata suku bangsa Sunda yang merupakan penduduk asli Provinsi Jawa Barat. Lima lubang pada kujang melambangkan dasar negara Indonesia yaitu Garuda Pancasila.
3. Padi satu tangkai yang terdapat di sisi sebelah kiri melambangkan bahan makanan pokok masyarakat Provinsi Jawa Barat sekaligus juga melambangkan kesuburan pangan, dan jumlah padi 17 menggambarkan tanggal Proklamasi Republik Indonesia.
4. Kapas satu tangkai yang berada di sebelah kanan melambangkan kesuburan sandang, dan 8 kuntum bunga menggambarkan bulan proklamasi Republik Indonesia.
5. Gunung yang terdapat di bawah padi dan kapas melambangkan bahwa daerah Provinsi Jawa Barat terdiri atas daerah pegunungan.
6. Sungai dan terusan yang terdapat di bawah gunung sebelah kiri melambangkan di Provinsi Jawa Barat banyak terdapat sungai dan saluran air yang sangat berguna untuk pertanian.
7. Petak-petak yang terdapat di bawah gunung sebelah kanan melambangkan banyaknya pesawahan dan perkebunan. Masyarakat Provinsi Jawa Barat umumnya hidup mengandalkan kesuburan tanahnya yang diolah menjadi lahan pertanian.
8. Dam atau bendungan yang terdapat di tengah-tengah bagian bawah antara gambar sungai dan petak, melambangkan kegiatan di bidang irigasi yang

merupakan salah satu perhatian pokok mengingat Provinsi Jawa Barat merupakan daerah agraris. Hal ini juga melambangkan dam-dam yang berada di Provinsi Jawa Barat seperti waduk jatiluhur.

3. Arti warna

Pada lambang Provinsi Jawa Barat didapati beberapa warna yaitu: hijau, kuning, hitam, biru, merah dan putih. Warna-warna ini memiliki arti khusus.

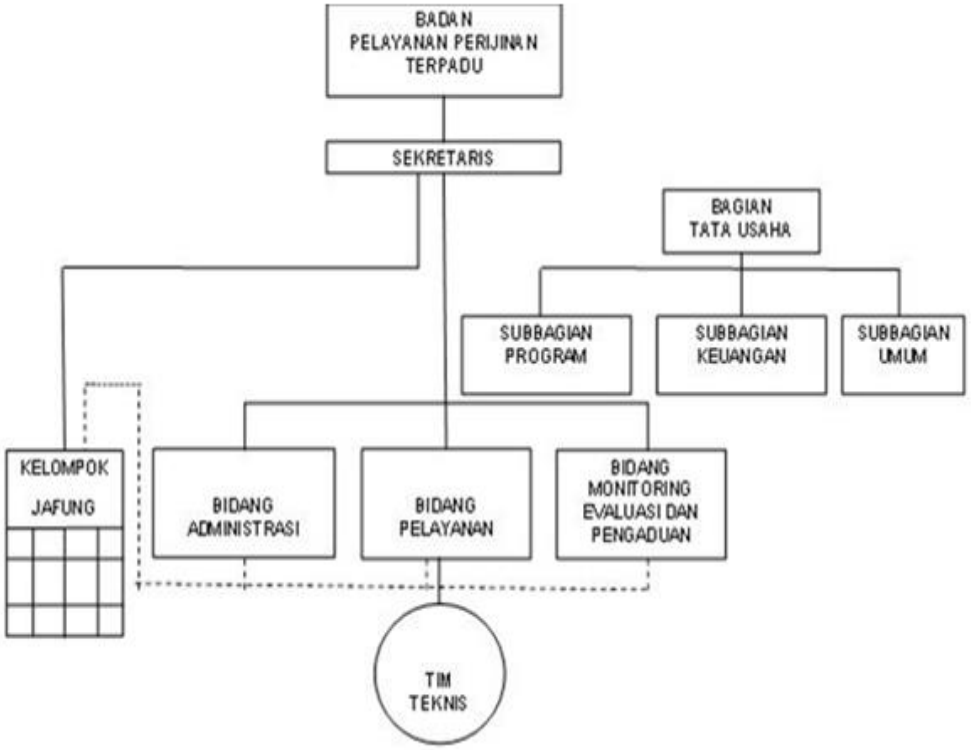
Warna hijau artinya melambangkan kesuburan dan kemakmuran tanah Provinsi Jawa Barat. Kuning artinya melambangkan keagungan, kemuliaan dan kekayaan. Hitam artinya melambangkan keteguhan dan keabadian. Biru artinya melambangkan ketentraman atau kedamaian. Merah artinya melambangkan keberanian. Putih artinya melambangkan kemurnian, kesucian atau kejujuran.

2.2 **Struktur Organisasi dan Deskripsi Kerja**

Struktur organisasi merupakan susunan seluruh organisasi yang terkait di Badan Pelayanan Perijinan Terpadu (BPPT) Provinsi Jawa Barat, mulai dari jabatan tertinggi sampai terendah

2.2.1 **Struktur Organisasi**

. Berikut adalah struktur organisasi yang ada di Badan Pelayanan Perijinan Terpadu (BPPT) Provinsi Jawa Barat :



Gambar 2.2 Struktur organisasi

2.2.2 **Deskripsi Kerja**

Deskripsi kerja adalah deskripsi tugas yang ada di BPPT provinsi Jawa Barat yang menjelaskan tentang tugas pokok dan fungsi jabatan yang dimiliki oleh masing-masing pegawai.

Tabel 2.1 Deskripsi Tugas

No	Jabatan	Deskripsi tugas
1.	**Kepala Badan**	a. Kepala Badan mempunyai tugas pokok memimpin, membina dan mengendalikan pelaksanaan tugas pokok dan fungsi Badan. b. Kepala Badan mempunyai fungsi : 1) penyelenggaraan perumusan dan penetapan kebijakan teknis sesuai dengan kebijakan umum pelayanan perizinan. 2) penyelenggaraan penetapan program kerja dan perencanaan kegiatan pelayanan perizinan. 3) penyelenggaraan fasilitasi pelayanan perizinan. 4) penyelenggaraan pembinaan ketatausahaan Badan meliputi program, keuangan dan umum. c. Rincian Tugas Kepala Badan : 1) menyelenggarakan fasilitasi penyelenggaraan pelayanan perizinan terpadu kepada Kabupaten/Kota. 2) Memberikan saran, pertimbangan dan rekomendasi mengenai kebijakan pelayanan perizinan.

		3) Menyelenggarakan koordinasi kepada OPD, swasta, lembaga terkait lainnya untuk kelancaran tugas Badan. 4) Menyelenggarakan penandatanganan perizinan yang menjadi kewenangan Pemerintah Daerah. 5) Menyelenggarakan pelaporan dan evaluasi kegiatan Sekretariat. 6) Menyelenggarakan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan. 7) Menyelenggarakan tugas lain sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.
2.	**Bagian Tata Usaha**	a. Bagian Tata Usaha mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pengelolaan yang meliputi program, administrasi keuangan, umum dan kepegawaian. b. Bagian Tata Usaha mempunyai fungsi : 1) Penyelenggaraan koordinasi dan fasilitasi program, administrasi keuangan, umum dan kepegawaian. 2) Penyelenggaraan pengelolaan program, administrasi keuangan, umum dan kepegawaian. c. Bagian Tata Usaha membawahkan : **1) Subbagian Program** Subbagian Program mempunyai tugas pokok melaksanakan dan fasilitasi program pelayanan perizinan terpadu. 1.1 Subbagian Program mempunyai fungsi : 1.1.1. Pelaksanaan penyusunan program pelayanan perizinan. 1.1.2. Pelaksanaan fasilitasi penyusunan program pelayanan perizinan. **2) Subbagian Keuangan** 2.1. Subbagian Keuangan mempunyai tugas pokok melaksanakan pengelolaan administrasi dan laporan keuangan. 2.2. Subbagian Keuangan mempunyai fungsi: 2.2.1. Pelaksanaan pengelolaan administrasi keuangan. 2.2.2. Pelaksanaan fasilitasi administrasi dan laporan keuangan. 2.2.3. Melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkai. 2.2.4. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas pokok dan fungsi. **3) Subbagian Umum** 3.1. Subbagian Umum mempunyai tugas pokok melaksanakan pengelolaan administrasi dan kepegawaian. 3.2. Subbagian Umum mempunyai fungsi: 3.2.1. Pelaksanaanadministrasi umum dan kepegawaian. 3.2.2. Pelaksanaanpengelolaan kelembagaan dan ketatalaksanaan. 3.2.3. Pelaksanaanfasilitasi administrasi umum dan kepegawaian.
3.	**Bidang Administrasi**	a. Bidang Administrasi mempunyai tugas pokok menyelenggarakan koordinasi dan pelayanan administrasi perizinan. b. Bidang Administrasi mempunyai fungsi : 1) Penyelenggaraankoordinasi dan administrasi pelayanan perizinan. 2) Penyelenggaraanfasilitasi kegiatan administrasi pelayanan perizinan.
4.	**Bidang**	a. Bidang Pelayanan mempunyai tugas pokok menyelenggarakan koordinasi dan pelayanan perizinan terpadu.

	Pelayanan	b. Bidang Pelayanan mempunyai fungsi : 1) Penyelenggaraan pengkajian program kerja Bidang Pelayanan. 2) Penyelenggaraan fasilitasi pelayanan perizinan terpadu.
5.	**Bidang Monitoring, Evaluasi dan Pengaduan**	a. Bidang Monitoring, Evaluasi dan Pengaduan mempunyai tugas pokok menyelenggarakan fasilitasi, koordinasi, monitoring, evaluasi dan penanganan pengaduan. b. Bidang Monitoring, Evaluasi dan Pengaduan mempunyai fungsi : 1) Penyelenggaraan fasilitasi kegiatan monitoring, evaluasi dan penanganan pengaduan. 2) Penyelenggaraan koordinasi, monitoring, evaluasi dan penanganan pengaduan.
6.	**Tim Teknis**	a. Tim Teknis mempunyai tugas pokok memberikan saran pertimbangan dalam rangka memberikan rekomendasi mengenai diterima atau ditolaknya permohonan perizinan pada Kepala badan. b. Tim Teknis secara teknis fungsional bertanggungjawab kepada Kepala Badan melalui Kepala Bidang Pelayanan dan secara teknis administratif bertanggungjawab kepada OPD yang bersangkutan.
7.	**Kelompok Jabatan Fungsional**	a. Kelompok Jabatan Fungsional mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Pemerintah Daerah sesuai dengan keahlian dan kebutuhan. b. Kelompok Jabatan Fungsional terdiri dari sejumlah tenaga fungsional yang diatur dan ditetapkan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. c. Kelompok Jabatan Fungsional dipimpin oleh seorang tenaga fungsional senior yang ditunjuk.

2.3 **Landasan Teori**

Pada landasan teori akan diterangkan teori-teori yang berhubungan dengan judul penulisan ini diantaranya pembahasan mengenai

2.3.1 **Konsep Dasar Sistem**

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut ini [5] :

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 atau komponennya mendefinisikan sistem sebagai berikut ini [5] :

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

2.3.2 **Karakteristik Sistem**

Suatu sistem mempunyai karakteristik yang tertentu (gambar 2.4), yaitu:

1. Komponen Sistem (Components)

   Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2. Batas Sistem (Boundary)

   Batas sistem (boundary) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (Environments)

   Lingkungan luar (environments) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (Interface)

   Penghubung (interface) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan susbsistem lainnya sehingga memungkinkan sumbersumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

5. Masukan Sistem (Input)

   Masukan (input) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input).

6. Keluaran Sistem (Output)

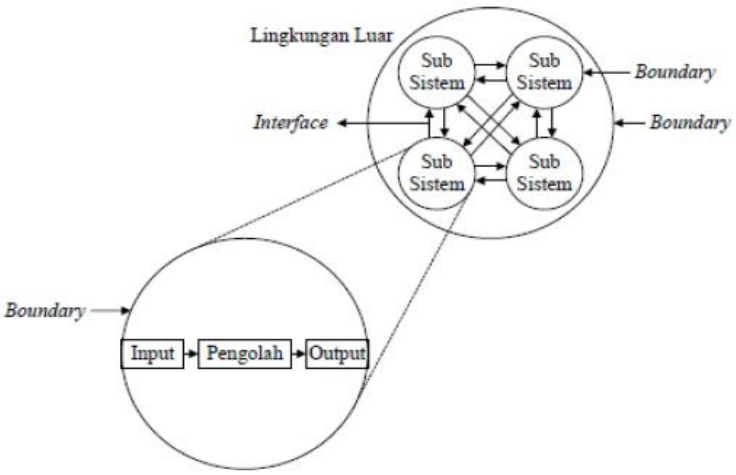
Keluaran (output) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

7. Pengolah Sistem (Process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan jadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (Objectives)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.



Gambar 2.3 Karakteristik Sistem [5]

2.3.3 **Klasisfikasi Sistem**

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

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia dan

sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya sistem komputer.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia (human made system). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia, misalnya sistem perputaran bumi dan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (deterministic system) dan sistem tak tentu (probabilistic system). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi dan sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (closed system) dan sistem terbuka (open system). Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya dan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya.

2.4 **Konsep Dasar Informasi**

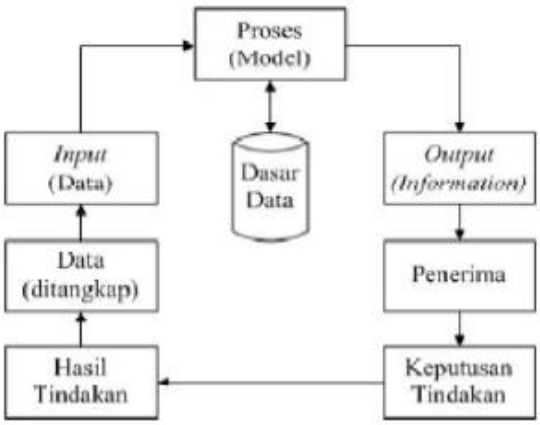
Informasi (information) dapat didefinisikan sebagai berikut [5]:

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari 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 yang tertentu. Kesatuan nyata (fact dan entity) adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

2.4.1 **Siklus Informasi**

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat berceritera banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk

dihasilkan informasi. Data yang diolah untuk menghasilkan informasi menggunakan suatu model proses yang tertentu. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, 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, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk siklus. Siklus ini disebut dengan siklus informasi (information cycle) atau disebut juga dengan siklus pengolahan data (data processing cycles). Siklus informasi dapat dilihat pada gambar 2.4 berikut ini :



Gambar 2.4 Siklus Informasi [5]

2.4.2 **Kegunaan Informasi**

Ada 4 faktor utama yang berhubungan dengan kegunaan informasi :

1. Kualitas informasi (information quality)

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari 4 hal, yaitu informasi harus :

a. Akurat (accurate) dan presisi (precision). Akurat dalam menampilkan informasi dan presisi dalam detail informasi yang diberikan.

b. Kelengkapan (completeness). Informasi yang tersedia cukup lengkap untuk setiap user dan situasi.

c. Umur (age) dan ketepatan waktu (timeliness). Umur berarti lamanya waktu dalam meng-update informasi dan ketepatan waktu berarti menyediakan informasi secepat mungkin pada saat dibutuhkan sehingga berguna.

d. Sumber (source). Orang atau organisasi yang menghasilkan informasi.

2. Aksesibilitas informasi (information accessibility)

a. Ketersediaan (availability). Memberikan informasi kepada yang membutuhkan. Informasi dapat diakses oleh yang membutuhkan.

b. Keabsahan (admissibility). Keabsahan (boleh atau tidak boleh dipakai) informasi tergantung pada hukum, peraturan atau budaya pada saat tertentu.

3. Presentasi informasi (information presentation)

a. Tingkatan (level of summarization). Perbandingan antara data asli dengan yang ditampilkan. Manipulasi data hingga tingkatan yang sesuai, semakin sederhana semakin baik.

b. Format. Bentuk dimana informasi ditampilkan ke user. Manipulasi data ke dalam bentuk yang sesuai.

4. Keamanan informasi (information security)

a. Batasan akses (access restriction). Prosedur dan teknik mengontrol user yang boleh atau tidak mengakses data pada situasi tertentu. Penggunaan password atau teknik lain untuk mencegah user yang tidak berhak.

b. Enkripsi (encryption). Konversi data ke bentuk tertentu sehingga tidak dapat dibaca oleh user yang tidak berhak.

2.4.3 **Nilai Informasi**

Nilai dari informasi (value of information) ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Sebagian besar informasi tidak dapat persis ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai

uang, tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan analisis cost effectiveness atau cost benefit.

2.5 **Konsep Dasar Sistem Informasi**

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan. Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (information systems) atau disebut juga dengan processing systems atau information processing systems atau information-generating systems. Sistem informasi didefenisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut [5] :

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.5.1 **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 saling berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk 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 digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (humanware atau brainware), perangkat lunak (software), dan perangkat keras (hardware).

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 disimpan di dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

6. Blok Kendali

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. Pengelompokan komponen-komponen sistem informasi berbasis computer adalah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (hardware)

Hardware ini merupakan peralatan fisik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses, menyimpan, dan mengeluarkan hasil pengolahan data dalam bentuk informasi.

2. Perangkat lunak (software)

   Software adalah kumpulan dari program-program yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tertentu pada komputer.

3. Manusia (brainware)

   Brainware dalam sistem informasi berperan sebagai pemberi dan pengguna informasi.

4. Prosedur (procedure)

   Prosedur adalah rangkaian aktivitas atau kegiatan yang dilakukan secara berulangulang dengan cara yang sama.

5. Basis data (database)

   Database merupakan kumpulan data-data yang tersimpan di dalam media penyimpanan di suatu perusahaan (arti luas) atau di dalam komputer (arti sempit).

6. Jaringan komunikasi (communication network)

   Jaringan telekomunikasi saat ini menghubungkan beberapa daratan dan lautan untuk memindahkan data dalam jumlah besar.

2.5.2 **Pengembangan Sistem Informasi**

Pengembangan sistem (systems development) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang ada. Sewaktu melakukan proses pengembangan sistem, beberapa prinsip harus tidak boleh dilupakan. Prinsip-prinsip ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dikembangkan adalah untuk manajemen
2. Sistem yang dikembangkan adalah investasi modal yang besar
3. Sistem yang dikembangkan memerlukan orang yang terdidik
4. Tahapan kerja dan tugas-tugas yang harus dilakukan dalam proses pengembangan sistem

5. Proses pengembangan sistem tidak harus urut
6. Jangan takut membatalkan proyek
7. Dokumentasi harus ada untuk pedoman dalam pengembangan sistem

Proses pengembangan sistem melewati beberapa tahapan dari mulai sistem itu direncanakan sampai dengan sistem tersebut diterapkan, dioperasikan, dan dipelihara. Daur atau siklus hidup dari pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama dan langkahlangkah di dalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya. Pengembangan sistem yang digunakan yaitu classsic life style atau yang lebih dikenal dengan istilah waterfall [1]. Penjelasanya adalah sebagai berikut :

1. Rekayasa sistem (system engineering), merupakan tahap awal dalam pengembangan sistem yaitu dengan menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pengembangan sistem dan menentukan apakah sistem benar-benar dibutuhkan atau tidak. Tahap-tahap yang digunakan yaitu dengan diadakannnya wawancara, observasi, dan studi literatur.
2. Analisis (analysis), merupakan tahap menganalisis kebutuhan sistem seperti mendefinisikan kembali masalah, memahami kebutuhan-kebutuhan pemakai dan hambatan-hambatan pada sustu sistem baru, dan membuat model logika dari pemecahan yang direkomendasi. Adapun metode analisis yang digunakan adalah metode analisis terstruktur.
3. Desain (Design), yaitu tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk rancang bangun implementasi, dan menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
4. Penulisan Program (Coding), adalah tahap menterjemahkan hasil analisis ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
5. Pengujian (Testing), tahap dimana melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

6. Pemeliharaan (Maintenance), tahap ini merupakan tahap akhir dimana sistem yang sudah selesai dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan keinginan konsumen.

2.6 **Definisi Monitoring**

Beberapa pakar manajemen mengemukakan bahwa fungsi monitoring mempunyai nilai yang sama bobotnya dengan fungsi perencanaan. Conor (1974) menjelaskan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan, separuhnya ditentukan oleh rencana yang telah ditetapkan dan setengahnya lagi fungsi oleh *monitoring* atau monitoring. Pada umumnya, manajemen menekankan terhadap pentingnya kedua fungsi ini, yaitu perencanaan dan *monitoring* (monitoring).

Kegiatan monitoring dimaksudkan untuk mengetahui kecocokan dan ketepatan kegiatan yang dilaksanakan dengan rencana yang telah disusun. Monitoring digunakan pula untuk memperbaiki kegiatan yang menyimpang dari rencana, mengoreksi penyalahgunaan aturan dan sumber-sumber, serta untuk mengupayakan agar tujuan dicapai seefektif dan seefisien mungkin. Berdasarkan kegunaannya, William Travers Jerome menggolongkan monitoring menjadi delapan macam, sebagai berikut:

1. Monitoring yang digunakan untuk memelihara dan membakukan pelaksanaan suatu rencana dalam rangka meningkatkan daya guna dan menekan biaya pelaksanaan program.
2. Monitoring yang digunakan untuk mengamankan harta kekayaan organisasi atau lembaga dari kemungkinan gangguan, pencurian, pemborosan, dan penyalahgunaan.
3. Monitoring yang digunakan langsung untuk mengetahui kecocokan antara kualitas suatu hasil dengan kepentingan para pemakai hasil dengan kemampuan tenaga pelaksana.
4. Monitoring yang digunakan untuk mengetahui ketepatan pendelegasian tugas dan wewenang yang harus dilakukan oleh staf atau bawahan.

5. Monitoring yang digunakan untuk mengukur penampilan tugas pelaksana.
6. Monitoring yang digunakan untuk mengetahui ketepatan antara pelaksanaan dengan perencanaan program.
7. Monitoring yang digunakan untuk mengetahui berbagai ragam rencana dan kesesuaiannya dengan sumber-sumber yang dimiliki oleh organisasi atau lembaga.
8. Monitoring yang digunakan untuk memotivasi keterlibatan para pelaksana.

2.7 Analisis Pemetaan Konsep Personal Balanced Scorecard (PBSC) Untuk Menciptakan Fondasi bagi manajemen Talenta yang Efektif.

Proses manajemen talenta bertujuan untuk mengelola dan memanfaatkan talenta atau bakat yang dimiliki oleh sumber daya manusia yang ada didalam sebuah organisasi. Dalam pembahasan ini dijelaskan bahwa konsep PBSC mampu menciptakan fondasi bagi manajemen talenta menjadi lebih efektif [4]. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.5 dan uraian berikut.



Gambar 2.5 Pemetaan Konsep Personal Balanced Scorecard (PBSC) Untuk Menciptakan Fondasi bagi manajemen Talenta yang Efektif [4].

1. Personal Balanced Scorecard (PBSC)

Personal Balanced Scorecard (PBSC) adalah pandangan yang dikelompokan ke dalam empat perspektif yaitu internal, eksternal, pengetahuan dan pembelajaran serta keuangan[1]. Berikut adalah empat elemen perspektif PBSC [4]:

a. Perspektif Internal

Perspektif Internal mendeskripsikan kesehatan fisik atau keadaan mental dari seorang pegawai. Bagaimana anda mengendalikan dua aspek tersebut untuk menciptakan nilai bagi diri anda dan orang lain, bagaimana anda tetap merasa nyaman baik dalam waktu kerja maupun di luar waktu kerja.

b. Perspektif Eksternal

Perspektif eksternal mendeskripsikan hubungan seorang pegawai dengan keluarga, rekan kerja, atasan, customer atau lingkungan luar lainnya. Bagaimana pandangan orang lain terhadap kita.

c. Perspektif Pengetahuan dan pembelajaran

Perspektif pengetahuan dan pembelajaran mendeskripsikan keterampilan, kemampuan pembelajaran dan pengetahuan pegawai. Bagaimana anda belajar dan bagaimana anda bisa sukses dimasa depan.

d. Perspektif Keuangan

Perspektif keuangan mendeskripsikan pencapaian target kerja seseorang dalam sisi keuangan. Sampai tingkat apa anda mampu memenuhi kebutuhan keuangan anda.

2. Implementasi PBSC Berdasarkan PDAC

Implementasi diperlukan untuk menumbuhkan kepekaan pegawai secara bertahap, untuk terus mengembangkan keterampilan dan lebih kreatif berdasarkan PBSC tersebut. Berdasarkan hasil analisis siklus *Plan-Do-Act-Challenge* (PDCA) merupakan sebuah siklus baru, siklus ini dikenalkan oleh (Rampersad,2005). Siklus ini sangat cocok untuk diimplementasikan bersamaan dengan PBSC [1]. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 Implementasi PBSC Berdasarkan PDAC [4].

3. Organization Balanced Scorecard (OBSC)

OBSC merupakan sebuah pandangan terhadap ambisi bersama, ambisi antara indivi pegawai dan ambisi perusahaan dalam mencapai target. OBSC juga erat hubunganya dengan PBSC oleh sebab itu OBSC juga dapat dikaitkan dengan empat prespektif yang ada pada PBSC [4], antara lain.

1. **Internal**

   Prespektif internal dalam OBSC mendeskripsikan bagaimana pengendalian proses yang dilakukan oleh perusahaan. Bagaimana kita bisa mengendalikan proses-proses bisnis utama untuk menciptakan nilai bagi pelanggan. Dalam proses apa kita harus unggul untuk terus memuaskan pelanggang.

2. **Eksternal**

   Prespektif eknternal dalam OBSC mendeskripsikan bagaimana cara memuaskan pelanggan. Bagaimana pelanggan memandang perusahaan. Apa tanggapan pelanggan atas kinerja atau pelayanan yang telah diberikan.

3. **Pengetahuan dan Pembelajaran**

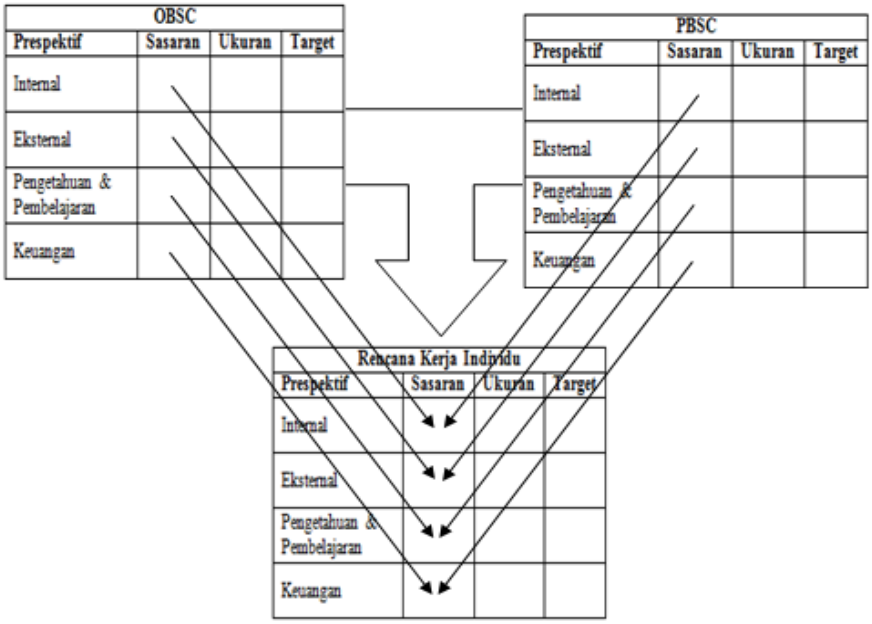
   Prespektif pengetahuan dan pembelajaran dalam OBSC mendeskripsikan keterampilan dan sikap pegawai, serta kemampuan belajar organisasi. Bagaimana perusahaan tetap sukses dimasa yang akan datang. Bagaimana semestinya kita belajar dan memperbaiki diri sendiri dan secara kontinu mewujudkan ambisi bersama.

4. **Keuangan**

   Prespektif keuangan dalam OBSC mendeskripsikan kesehatan keuangan. Bagaimana peningkatan atau kesetabilan keuntungan yang didapatkan perusahaan.

4. Menyelaraskan ambisi pribadi dengan ambisi bersama

Tujuan dari menyelaraskan ambisi pribadi dengan ambisi bersama adalah untuk mewujudkan kecocokan terbaik antara ambisi pribadi dan ambisi organisasi. Berdasarkan uraian di atas ambisi pribadi dengan ambisi bersama dibagi dengan prespektif yang sama antara lain internal, eksternal, pengetahuan dan pembelajaran dan keuangan namun deskripsinya berbeda. Hubungan antara ambisi pribadi dan ambisi bersama juga harus dicocokan antara visi, misi, faktor penentu keberhasilan, sasaran dan ukuran yang ada pada pribadi maupun pada organisasi. Dari siklus tersebut pertemuan antara PBSC dan OBSC dapat dijabarkan kembali sehingga menghasilkan sebuah rencana kerja individu, dimana rencana kerja individu tersebut dirumuskan berdasarkan PBSC dan OBSC [4]. Berikut adalah penjelas pertemuan antara PBSC dengan OBSC. Dapat dilihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 Menyelaraskan ambisi pribadi dengan ambisi bersama [4].

2.8 Teknik Hundred Scoring

Teknik Hundred Scoring merupakan sebuah teknik pengolahan nilai yang digunakan untuk menghitung skor akhir dari sebuah kategori nilai dengan bobot keseluruhan kategori berjumlah 100 [7]. Berikut adalah persamaan teknik Hundred Scoring :

$$\text{Nilai Kategori} = \frac{\text{Total Nilai x Bobot Nilai}}{\text{Nilai Maksimal}} \quad (2.1)$$

Keterangan :

Nilai Kategori = Hasil nilai dari setiap kategori.

Total Nilai = Jumlah nilai yang diberikan pada setiap pegawai.

Bobot Nilai = Nilai yang ditentukan pada setiap kategori.

Nilai Maksimal = Nilai yang diperoleh dari range nilai tertinggi dikalikan dengan jumlah soal.

Contoh :

Terdapat 4 kategori dimana kategori 1 memiliki 6 pertanyaan, kategori 2 memiliki 5 pertanyaan, kategori 3 memiliki 7 pertanyaan dan kategori 4 memiliki 5 pertanyaan. Masing-masing kategori memiliki bobot nilai 25.

Nilai dari kategori 1 $= \frac{(3+3+5+4+2+3) \times 25}{(5 \times 6)}$

$= \frac{20 \times 25}{30}$

$= 16,67$

Nilai dari kategori 2 $= \frac{(3+3+4+5+3) \times 25}{(5 \times 5)}$

$= \frac{18 \times 25}{25}$

$= 18$

Nilai dari kategori 3 $= \frac{(3+4+3+5+4+3+3) \times 25}{(5 \times 7)}$

$= \frac{25 \times 25}{35}$

$= 17,85$

Nilai dari kategori 4 $= \frac{(3+4+2+3+4) \times 25}{(5 \times 5)}$

$= \frac{20 \times 25}{30}$

$= 16,67$

Jadi, nilai keseluruhan kategori adalah 16,67 + 18 + 18,85 + 16,67 = 70,19

2.9 **Alat Pemodelan Proses**

Alat-alat pemodelan sistem informasi sangat dibutuhkan dalam proses analisis dan perancangan sistem. Alat-alat pemodelan sistem informasi terdiri dari:

1. Flow Map

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urut-urutan prosedur dari suatu program. Merupakan suatu diagram yang menggambarkan sistem yang didalamnya terdapat subsistem-subsistem. Didalam subsistem-subsistem tersebut terdapat dokumen-dokumen yang mengalir yang menghubungkan antara subsistem-subsistem yang ada di sistem tersebut [3].

1.1 Aturan Membuat Flowmap

Untuk membuat sebuah analisis menggunakan flowmap seorang analis dan programer memerlukan beberapa tahapan, diantarnya:

1. Flowmap digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja.
5. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
6. Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan-percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada flowchart yang sama. Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
7. Gunakan simbol-simbol flowchart yang standar.

2. Entity-Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan (relation) antar entitas. Komponen komponen pembentuk model ERD yaitu:

a. Entitas (entity)

Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain. Entitas dapat berupa orang, tempat, benda, peristiwa atau konsep yang bisa memberikan atau mengandung informasi.

b. Atribut (attributes/properties)

Setiap entitas pasti memiliki atribut yang mendeskripsikan karakteristik (properti) dari entitas tersebut.

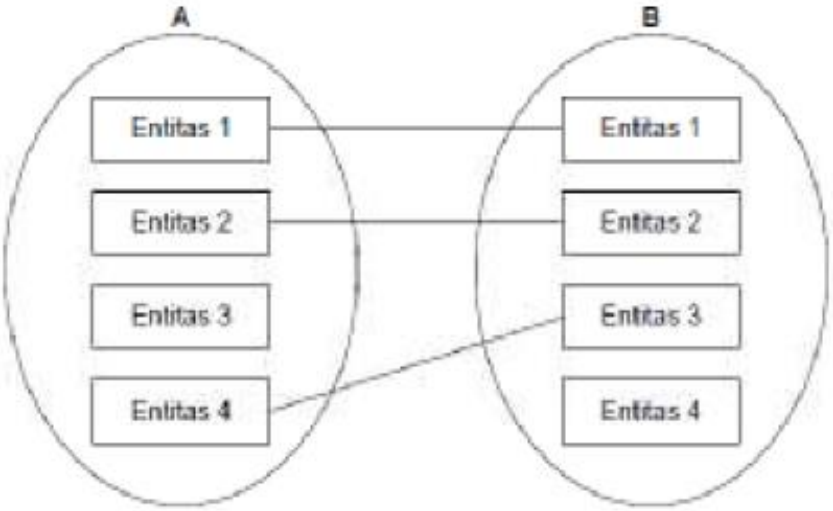
c. Relasi (relationship)

Relasi menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

d. Kardinalitas/derajat

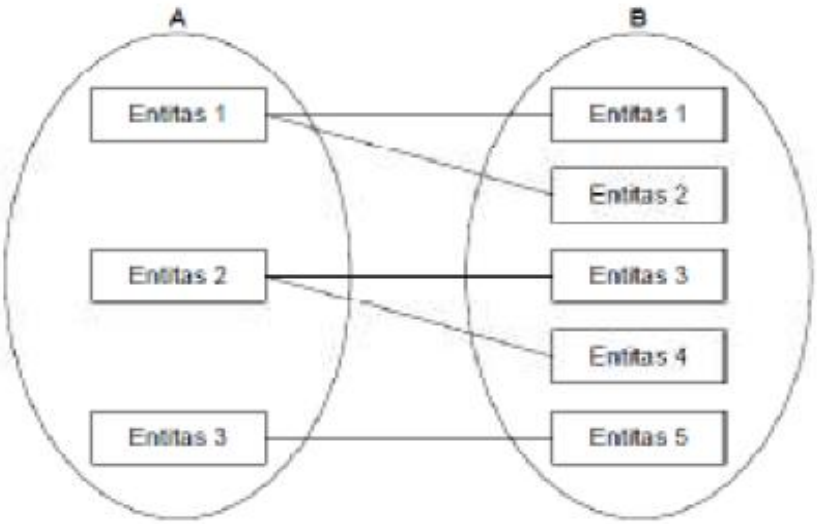
Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Kardinalitas relasi yang terjadi di antara dua himpunan entitas dapat berupa:

1) Satu ke satu (one to one), seperti gambar 2.8 berikut ini :



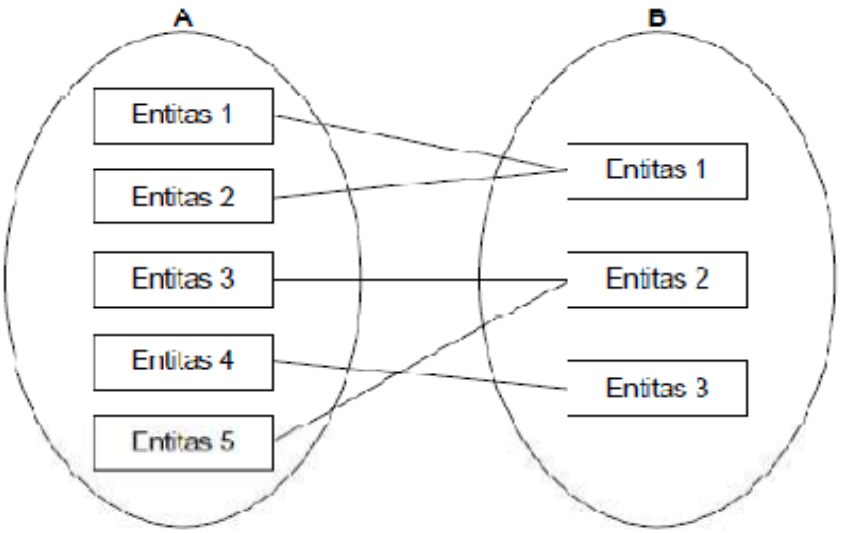
Gambar 2.8 Kardinalitas Relasi Satu ke Satu [3].

2) Satu ke banyak (one to many), seperti gambar 2.9 berikut ini :



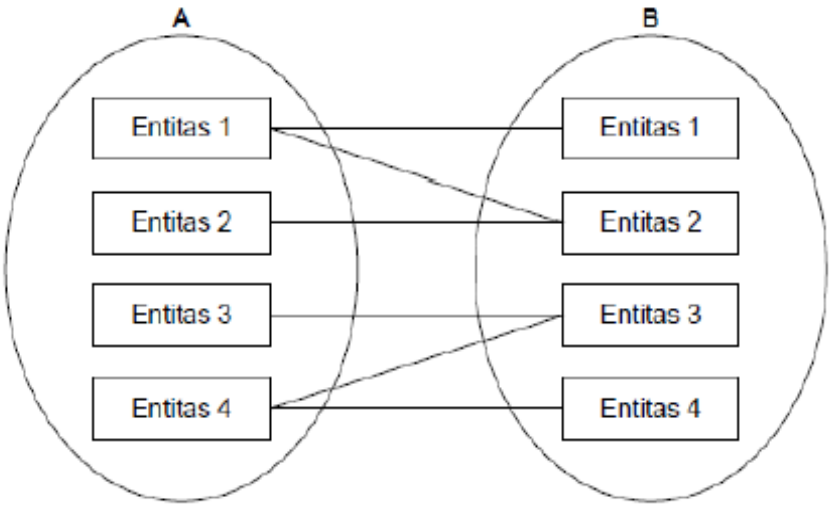
Gambar 2.9 Kardinalitas Relasi Satu ke Banyak [3].

3) Banyak ke satu (many to one), seperti gambar 2.10 berikut ini :



Gambar 2.10 Kardinalitas Relasi Banyak ke Satu [3].

4) Banyak ke banyak (many to many), seperti gambar 2.11 berikut ini :



Gambar 2.11 Kardinalitas Relasi Banyak ke Banyak [3].

5) Kunci (key)

Sebuah atribut atau set atribut yang nilainya mengidentifikasikan entitas secara unik dalam set entitas.

3. Diagram Konteks (Context Diagram)

Diagram konteks merupakan diagram aliran data pada tingkat paling atas yang merupakanpenggambaranyangberfungsiuntukmemperlihatkan interaksi/hubungan langsung antara sistem dengan lingkungannya. Diagram konteks menggambarkan sebuah sistem berupa sebuah proses yang berhubungan dengan satu atau beberapa entitas/entity

4. Data Flow Diagram (DFD)

DFD/DAD adalah suatu alat pemodelan yang digunakan untuk memodelkan fungsi dari sistem, menggambarkan secara rinci mengenai sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu sama lain dengan menunjukkan dari dan ke mana data mengalir serta penyimpanannya. Beberapa simbol digunakan di DFD:

a. Kesatuan luar (external entity) atau batas sistem (boundary) merupakan kesatuan (entity) di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan masukan atau menerima keluaran dari sistem.

b. Arus data (data flow) ini mengalir diantara proses (process), simpanan data (data store) dan kesatuan luar (external entity). Arus data ini menunjukan arus dari data yang dapat berupa masukan untuk sistem atau hasil dari proses sistem.

c. Proses (process) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.

d. Simpanan data (data store) merupakan simpanan dari data yang dapat berupa suatu file atau database di sistem komputer, suatu arsip atau catatan manual,

suatu kotak tempat data di meja seseorang, suatu table acuan manual, dan suatu agenda atau buku.

5. Spesifikasi Proses (Process Spesification (PSPEC))

Spesifikasi proses (PSPEC) digunakan untuk menggambarkan semua proses model aliran yang nampak pada tingkat akhir penyaringan. Kandungan dari spesifikasi proses dapat termasuk teks naratif, gambaran bahasa desain program (Programme Design Language (PDL)) dari algoritma proses, persamaan matematika, tabel, diagram, atau bagan.

6. Kamus Data (Data Dictionary)

Kamus data (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

harus memuat hal-hal berikut ini:

a. Nama arus data

b. Alias atau nama lain dari data dapat dituliskan bila nama lain ini ada. Alias perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau departemen satu dengan yang lainnya.

c. Bentuk data, dapat berupa dokumen dasar atau formluir, dokumen hasil cetakan komputer, laporan tercetak, tampilan di layar monitor, variabel, parameter, dan field.

d. Arus data, menunjukkan dari mana data mengalir dan ke mana data akan menuju.

e. Penjelasan, dapat diisi dengan keterangan-keterangan tentang arus data tersebut.

f. Periode, menunjukkan kapan terjadinya arus data.

g. Volume, digunakan untuk mengidentifikasikan besarnya simpanan luar yang akan digunakan, kapasitas dan jumlah dari alat input, alat pemroses dan alat output.

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

7. Diagram Relasi

Diagram relasi adalah untuk presentasi atribut-atribut dari entity yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar entity pada model ERD. Skema relasi merupakan turunan dari ERD.

2.10 **Notepad ++**

Notepad++ adalah Code Editor (software penyunting kode) yang mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, PHP, XML, JAVA, JSP, Java Script, Perl Pascal, dan lain-lain yang dapat bekerja pada System Operasi Windows. Kelebihan Notepad++ jika dibanding Notepad bawaan Windows adalah memiliki kelengkapan fitur untuk mempermudah penguna saat mengedit kode termasuk saat mengedit kode HTML dan CSS.

2.11 **MySql**

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. MySQLmenggunakan bahasa SQL untuk mengakses database nya. Lisensi Mysql adalah FOSS License Exception dan ada juga yang versi komersial nya.

MySQL tersedia untuk beberapa platform, di antara nya adalah untuk versi windows dan versi linux. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap Mysql,anda dapat menggunakan software tertentu, di antara nya adalah phpmyadmin dan mysql yog. Pada kesempatan kali ini, kita menggunakan phpmyadmin, yang terdapat dalam bundle wampp.

2.12 **PHP (PHP Hypertext Prepocessor)**

PHP merupakan singkatan rekursif (akronim berulang) dari PHP Hypertext Preprocessor. PHP adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini atau dalam kata lain bisa diartikan sebuah bahasa pemrograman web yang bekerja di sisi server (server side scripting) yang dapat melakukan konektifitas pada database yang di mana hal itu tidak dapat dilakukan hanya dengan menggunakan sintaks-sintaks HTML biasa. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.