

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Sistem Informasi

2.1.1 Sistem

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software*, *hardware* dan *brainware*. Ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain.[1]

Software mencakup semua perangkat lunak yang dibangun dengan bahasa pemrograman tertentu, pustaka untuk kemudian menjadi sistem operasi, aplikasi dan *driver*. Sistem operasi, aplikasi, *driver*, saling bekerja sama agar komputer dapat berjalan dengan baik. *Hardware* mencakup semua perangkat keras (*motherboard*, *processor*, *VGA* dan lainnya) yang disatukan menjadi sebuah komputer. Dalam konteks yang luas, bukan hanya sebuah komputer, namun sebuah jaringan komputer. *Brainware* mencakup kemampuan otak manusia, yang mencakup ide, pemikiran, analisis, didalam menciptakan dan menggabungkan *hardware* dan *software*. Penggabungan *software* dan *hardware* dengan bantuan *brainware* inilah (melalui sejumlah prosedur) yang dapat menciptakan sebuah sistem yang bermanfaat bagi pengguna.[1]

Supaya sistem itu dikatakan sistem yang baik memiliki karakteristik, yaitu:[2]

1. Komponen

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen sistem terdiri dari komponen yang berupa subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batasan Sistem (*boundary*)

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

Lingkungan luar sistem (*environment*) adalah diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan dapat bersifat menguntungkan yang harus tetap dijaga dan yang merugikan yang harus dijaga dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

4. Penghubung Sistem (*interface*)

Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain. Keluaran (*output*) dari subsistem akan menjadikan masukan (*input*) untuk subsistem lain melalui penghubung.

5. Masukan Sistem (*input*)

Masukan adalah energi yang dimasukkan kedalam sistem, yang dapat berupa perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan agar sistem dapat beroperasi. *Signal input* adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran. Contoh: dalam sistem *computer program* adalah *maintenance input*, sedangkan data adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

6. Keluaran Sistem (*output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Contoh komputer menghasilkan panas yang merupakan sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

7. Pengolah Sistem

Suatu sistem menjadi bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Sistem produksi akan mengolah bahan baku menjadi bahan jadi, *system* akuntansi akan mengolah data menjadi laporan-laporan keuangan.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*). Sasaran dari sistem sangat menentukan *input* yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

Sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang:[2]

1. Klasifikasi sistem sebagai:

a. Sistem abstrak (*abstract system*)

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

b. Sistem fisik (*physical system*)

Sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a. Sistem alamiah (*natural system*)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia. Misalnya sistem perputaran bumi.

b. Sistem buatan manusia (*human made system*)

Sistem buatan manusia adalah sistem yang dibuat oleh manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (*human machine system*).

3. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a. Sistem tertentu (*deterministic system*)

Sistem tertentu adalah sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, sebagai keluaran sistem yang dapat diramalkan.

b. Sistem tak tentu (*probabilistic system*)

Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur *probabilistic*.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai:

a. Sistem tertutup (*close system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh dan tidak berhubungan dengan lingkungan luar, sistem bekerja otomatis tanpa ada turut campur lingkungan luar. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanya *relatively closed system*.

b. Sistem Terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima *input* dan *output* dari lingkungan luar atau subsistem lainnya. Karena sistem terbuka terpengaruh lingkungan luar maka harus mempunyai pengendali yang baik.

2.1.2 Informasi

Informasi merupakan salah satu jenis sumber daya yang paling utama yang dimiliki oleh suatu organisasi, apapun jenis organisasi tersebut. Informasi melalui komunikasi menjadi perekat bagi suatu organisasi sehingga organisasi tersebut bisa bersatu. Melihat perannya yang begitu penting bagi suatu organisasi, maka informasi sebagaimana sumber daya lainnya harus dikelola dengan baik.[3]

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.[3]

Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timelines*), dan relevan (*relevance*):

a. Akurat (*accurate*)

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias atau meyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi mungkin banyak mengalami gangguan (*noise*) yang dapat mengubah atau merusak informasi.

b. Tepat Waktu (*timelines*)

Informasi yang sampai pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Sekarang ini informasi mahal karena harus cepat dikirim dan didapat sehingga memerlukan teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengelola dan mengirimkannya

c. Relevan (*relevance*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi antara pengguna yang satu dengan pengguna yang lain berbeda.[4]

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah satu sistem yang di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelola transaksi harian yang mendukung fungsi

operasi organisasi yang bersifat memejerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk meyediakan kepada phak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.[4]

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building blocks*) yaitu:[4]

1. Blok Masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input di sini termasuk metode – metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan yang dapat berupa dokumen – dokumen dasar.

2. Blok Model (*model block*)

Blok ini terdiri kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah ditentukan 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 tingkatan manajemen dan semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*technology block*)

Teknologi merupakan “kotak alat” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, meyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, serta mebantu pengendali dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basisdata (*database block*)

Basisdata merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan serta dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak unuk memanipulasi. Data perlu disimpan di dalam basisdata untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

6. Blok Kendali (*control block*)

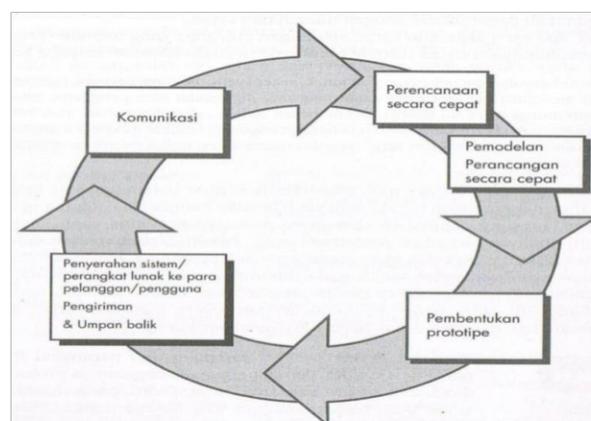
Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila sudah terlanjur, masalah dapat segera diatasi.

2.2 Metode Prototyping

Prototyping merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya. Teknik ini sering digunakan apabila pemilik sistem tidak terlalu menguasai sistem yang akan dikembangkannya, sehingga dia memerlukan gambaran dari sistem yang akan dikembangkannya tersebut. Dengan teknik *prototyping*, pengembang bisa membuat *prototype* terlebih dahulu sebelum mengembangkan sistem yang sebenarnya. Contoh dari *prototype* misalnya dalam dunia *automotif*, ketika *vendor* dari suatu mobil ingin mengembangkan sistem dari mobil yang sudah diproduksinya, mereka sering membuat *prototype* sebagai gambaran untuk mewakili sistem yang sebenarnya, dan tak jarang ketika sistem tersebut sudah akan diluncurkan dipasaran, para calon konsumen pun diberikan *prototype* tersebut, agar calon konsumen mempunyai gambaran dari mobil yang akan dibelinya. *Prototype* dari sistem mobil ini bisa berupa mobil kecil yang berbentuk seperti mainan. Dalam pengembangan sistem informasi, *prototype* sering diwujudkan dalam bentuk *user interface* program aplikasi dan contoh *reporting* yang akan dihasilkan, sehingga dengan demikian pengguna sistem akan mempunyai gambaran tentang sistem yang akan digunakan nanti.[5]

2.2.1 Tahapan *Prototyping*

Adapun tahapan-tahapan metode *prototype* dapat didefinisikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Metode Prototyping

Pembuatan *prototype* dimulai dengan dilakukannya komunikasi antara tim pengembang perangkat lunak dengan para pelanggan. Tim pengembang perangkat lunak akan melakukan pertemuan-pertemuan dengan para *stakeholder* untuk mendefinisikan sasaran keseluruhan untuk perangkat lunak yang akan dikembangkan, mengidentifikasi spesifikasi kebutuhan apa pun yang saat ini diketahui, dan menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh pada iterasi selanjutnya merupakan keharusan. Iterasi pembuatan *prototype* direncanakan dengan cepat dan pemodelan (dalam bentuk “rancangan cepat”) dilakukan. Suatu rancangan cepat berfokus pada representasi semua aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh pengguna akhir (misalnya rancangan antarmuka pengguna [*user interface*] atau format tampilan). Rancangan cepat (*quick design*) akan memulai konstruksi pembuatan *prototype*. *Prototype* kemudian akan diserahkan kepada para *stakeholder* dan kemudian mereka akan melakukan evaluasi-evaluasi tertentu terhadap *prototype* yang telah dibuat sebelumnya, kemudian akhirnya akan memberikan umpan-balik yang akan digunakan untuk memeperhalus spesifikasi kebutuhan. Iterasi akan terjadi saat *prototype* diperbaiki untuk memenuhi kebutuhan dari para *stakeholder*, sementara pada saat yang sama memungkinkan kita lebih memahami kebutuhan apa yang akan dikerjakan pada iterasi selanjutnya.[6]

Tahapan dalam model prototyping yaitu:

- Komunikasi terlebih dahulu yang dilakukan antara pelanggan dengan tim pengembang perangkat lunak mengenai spesifikasi kebutuhan yang diinginkan.
- Akan dilakukan perencanaan dan pemodelan secara cepat berupa rancangan cepat (*quick design*) dan kemudian akan memulai konstruksi pembuatan *prototype*.
- *Prototype* kemudian akan diserahkan kepada para *stakeholder* untuk dilakukan evaluasi lebih lanjut sebelum diserahkan kepada para pembuat *software*.
- Pembuatan *software* sesuai dengan *prototype* yang telah dievaluasi yang kemudian akan diserahkan kepada pelanggan.
- Jika belum memenuhi kebutuhan dari pelanggan maka akan kembali ke proses awal sampai dengan kebutuhan dari pelanggan telah terpenuhi.

2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Model *Prototyping*

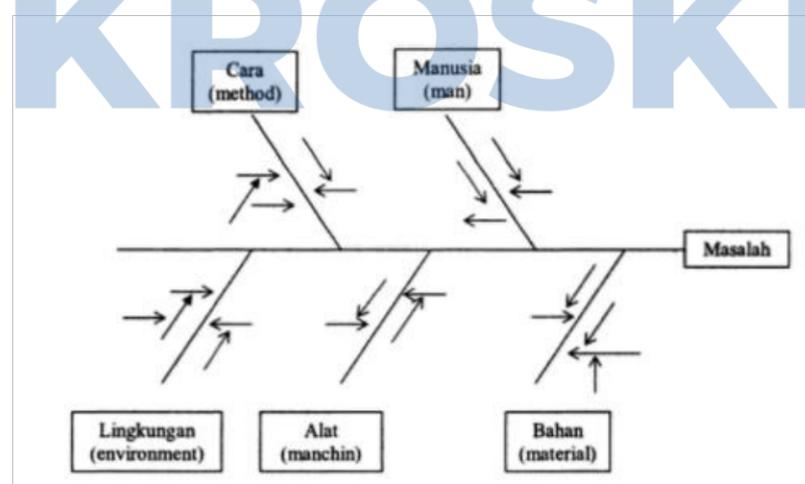
- a. Kelebihan dari teknik pengembangan *prototyping* yaitu
 - Menghemat waktu pengembang.
 - Menghemat biaya pengembang.
 - Pengguna atau pemilik sistem ikut terlibat dalam pengembangan, sehingga kemungkinan-kemungkinan terjadinya kesalahpahaman dalam sistem bisa diminimalisir.
 - Kualitas sistem yang dihasilkan baik.
 - Memungkinkan tim pengembang sistem memprediksi dan memperkirakan pengembang-pengembang sistem selanjutnya
- b. Kelemahan dari teknik pengembangan *prototyping* yaitu Pengguna atau pemilik sistem bisa terus menerus menambah kompleksitas sistem hingga sistem menjadi sangat kompleks, hal ini bisa menyebabkan pengembang meninggalkan pekerjaan sehingga sistem yang dikerjakan tidak akan pernah terselesaikan.[5]

2.3 Diagram *Ishikawa/Fishbone*

Diagram tulang Ikan (*Fishbone* Diagram) atau Ishikawa Diagram (sesuai dengan nama penemunya, Dr. Kaoru Ishikawa), adalah alat analisis yang memberi cara pandang yang sistematis terhadap sebab dan akibat yang timbul atau memiliki kontribusi pada suatu akibat. Karena fungsi inilah *fishbone* diagram juga disebut sebagai *cause-effect* diagram. Apa pun nama yang dipilih, yang harus diingat adalah bahwa diagram ini berguna untuk membantu melakukan kategorisasi dari penyebab potensial dari suatu masalah atau isu, dan mengidentifikasi penyebab utama. Langkah-langkah untuk membuat *fishbone* diagram adalah sebagai berikut.[7]

1. Gambarkan diagram tulang ikan.
2. Buat daftar masalah/isu yang dipelajari pada “kepala ikan”.
3. Berikan label pada tiap-tiap "tulang". Kategori utama yang biasa dipakai adalah:
 - 4M (*Method, Machine, Material, Manpower*)
 - 4P (*Place, Procedure, People, Policies*)

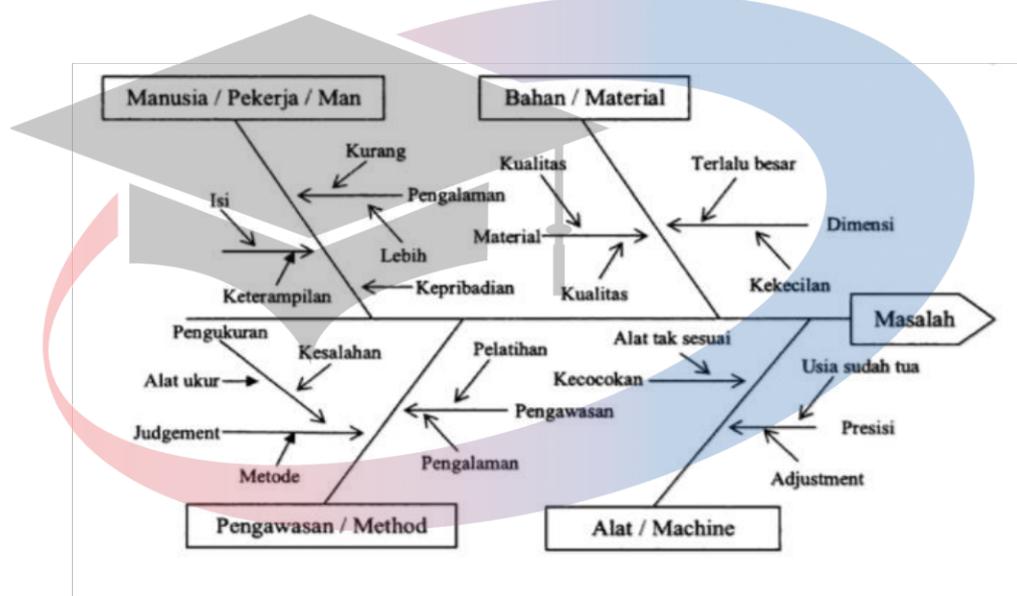
- 4S (*Surrounding, Supplier, System, Skill*) Kategori tersebut dapat dikombinasikan untuk memperkaya ide dan membantu dalam pengorganisasian ide.
4. Gunakan teknik *idea-generating* misalnya *brainstorming* untuk mengidentifikasi faktor pada tiap kategori yang mungkin menyebabkan masalah/isu dan atau akibat yang sedang dihadapi. Tim seharusnya memperkaya ide dengan memunculkan pertanyaan seperti: "Apa yang menyebabkan/mengakibatkan masalah yang sedang dihadapi..."
 5. Ulangi prosedur di atas untuk masing-masing faktor kategori yang menghasilkan sub-faktor. Lanjutkan dengan pertanyaan: "Mengapa ini terjadi." dan tambahkan segmen tambahan pada tiap faktor juga tiap sub-faktor.
 6. Lanjutkan sampai tidak ada lagi informasi penting saat timbul pertanyaan: "Mengapa itu terjadi."
 7. Analisa hasil dari *fishbone* diagram setelah anggota tim menyetujui bahwa jumlah yang tepat telah ditambahkan dan menggambarkan secara detail pada tiap kategori/sub-kategori. Jika terdapat beberapa hal yang sepertinya berulang pada kategori yang lain, ini disebut sebagai "penyebab yang paling umum".
 8. Untuk masing-masing item yang masuk dalam kategori "penyebab yang paling umum", tim harus meraih konsensus dalam daftar menurut prioritas, di mana prioritas pertama adalah "penyebab paling mungkin". Berikut adalah contoh gambar diagram *Fishbone*:



Gambar 2.2 Diagram *Fishbone*

Diagram tulang ikan dapat dipakai secara tersendiri dalam mencari pemecahan masalah, akan tetapi biasanya diagram ini digunakan bersama-sama dengan alat-alat statistik lainnya. Bagaimanapun juga, sebaiknya pada waktu menentukan pilihan faktor-faktor penyebab apa yang kemungkinan besar merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap timbulnya masalah, sedapat mungkin dan sejauh mungkin dilakukan pengujian melalui alat-alat statistik lainnya.

Contoh-contoh lain untuk menjelaskan lebih jauh diagram tulang ikan:



Gambar 2.3 Contoh lain Diagram *Fishbone*

2.4 Basis Data

Basis data terdiri dari 2 kata, yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas, gudang, tempat berkumpul. Sedangkan data adalah fakta yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa keadaan dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf simbol, teks gambar, bunyi atas kombinasinya. Basis data sendiri dapat didefinisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti.[8]

- Himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redundansi*), untuk memenuhi berbagai kebutuhan.

- c. Kumpulan *file* yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.

Basis data tidak sekedar penyimpanan secara elektronik, karena.[8]

1. Pada penyimpanan dokumen berisi data dalam *file* teks, *file Spreal*, tidak ada pemilihan dan pengelompokkan data sesuai jenis atau fungsi sehingga akan menyulitkan pencarian data
2. Keutamaan basis data adalah pengaturan, pemilihan, pengelompokkan, pengoperasian data yang akan disimpan sesuai fungsi dan jenisnya.

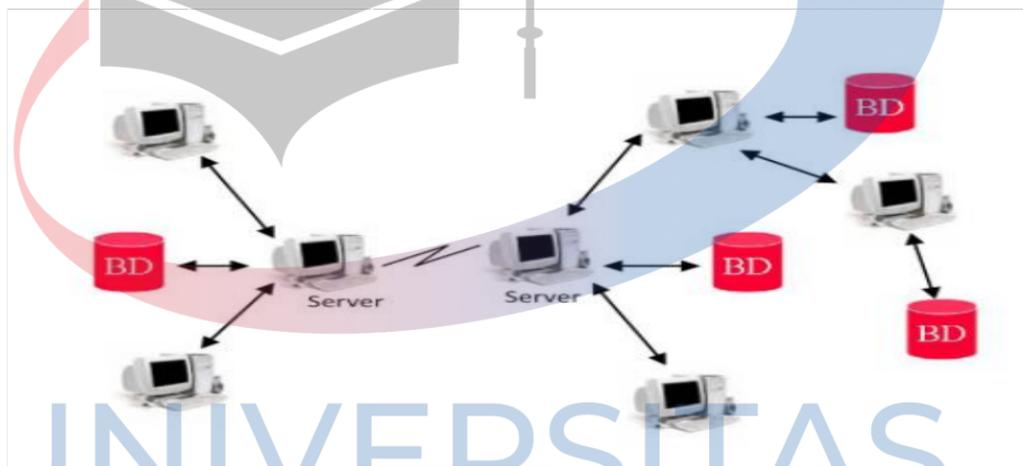
Pengertian Basis Data, Basis data merupakan kegiatan sistem programkomputer untuk berbagai aplikasi komputer. Dalam basisdata dibutuhkan suatu media simpan komputer yang terorganisir sedemikian rupa dan juga pemeliharaan databaik dalam fungsi manajemen sistem. Pandangan lainbahwa Basis Data adalah suatu pengetahuan tentangorganisasi data, sehingga *database* merupakan salah satukomponen yang penting dalam sistem informasi. Penerapan *database* dalam sistem informasi disebut dengan sistem basis data (*database system*). Beberapa rujukan mengatakan bahwa basis data (*Database*) adalah :[2]

1. Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (*redudance*) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
3. Kumpulan *file/table/arsip* yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis.
4. 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. Secara umum terdapat 2 arsitektur basis data yaitu :
 - a) Basis data terpusat, proses perekaman dan loading dilakukan pada satu organisasi Contoh :



Gambar 2.4 Proses Perekaman Basis Data

b) Basis data tersebar, secara logika data didistribusikan keberbagai lokasi yang terhubung Contoh :



Gambar 2.5 Contoh Basis Data Tersebar

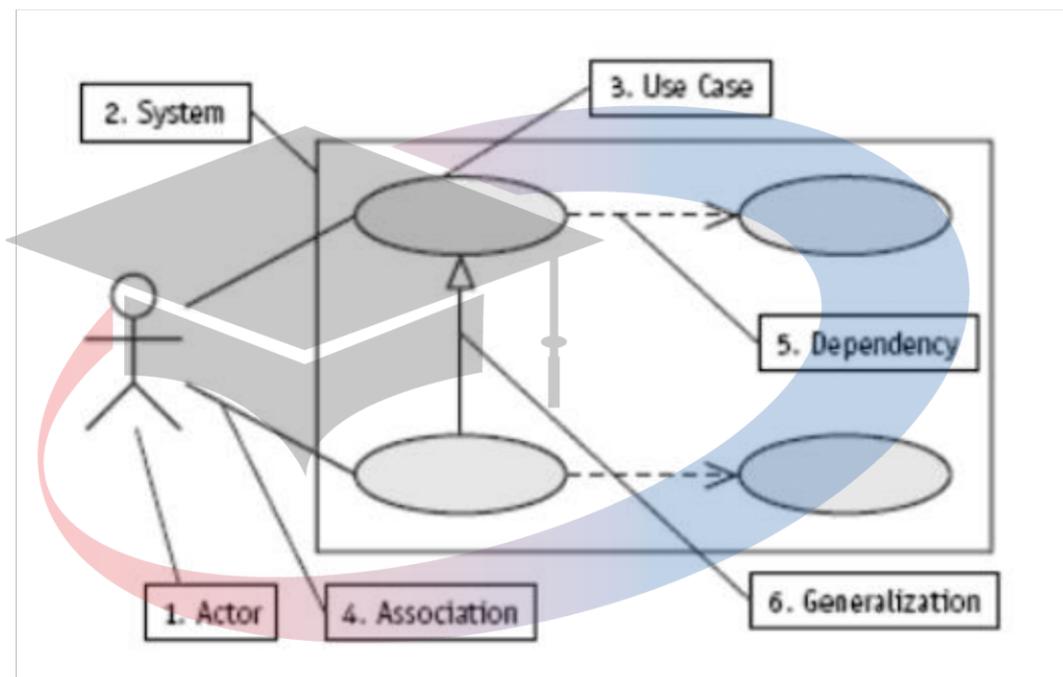
Kriteria Basis Data, yaitu :

1. Bersifat data *oriented* dan bukan program *oriented*.
2. Digunakan oleh beberapa program aplikasi tanpa perlu mengubah basis datanya.
3. Berkembang dengan mudah, baik volume maupun strukturnya.
4. Memenuhi sistem-sistem baru secara mudah.
5. Digunakan dengan cara-cara yang berbeda.
6. Meminimalisasi kerangkapan data.[2]

2.5 Use Case Diagram

Pengertian *Use Case Diagram* John Satzinger, 2010, dalam buku *System Analysis and Design in a Changing World* menyatakan bahwa "*Use Case* adalah

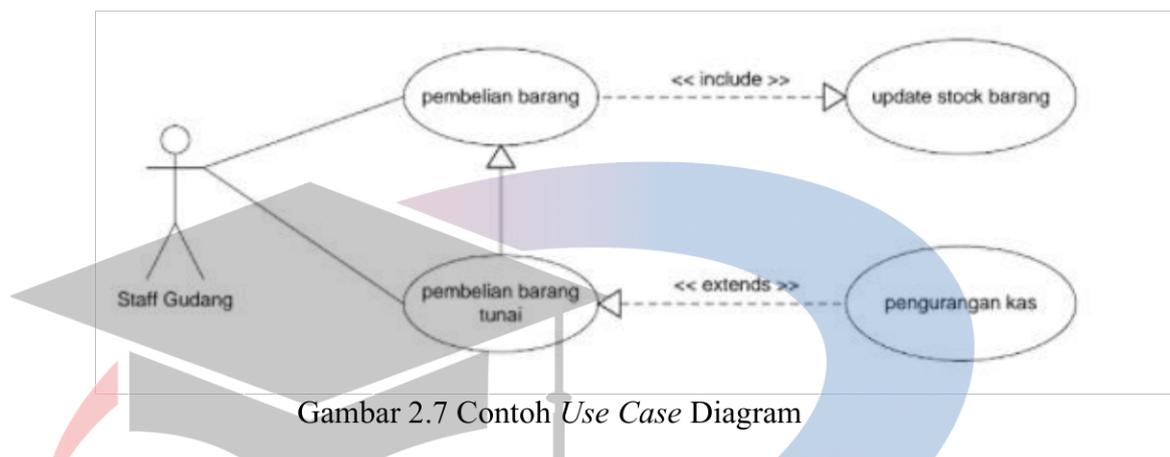
sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem, biasanya dalam menanggapi permintaan dari pengguna sistem.[9]" *Use Case Diagram*, yaitu diagram yang digunakan untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor. Diagram ini hanya menggambarkan secara global. Karena *use case* diagram hanya menggambarkan sistem secara global, maka elemen-elemen yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 2.6 Elemen dari *Use Case* Diagram

1. Sistem, merupakan batasan-batasan proses yang sudah kita deskripsikan dalam sebuah sistem.
2. Aktor, elemen yang menjadi pemicu sistem. Aktor bisa berupa orang, mesin ataupun sistem lain yang berinteraksi dengan *use case*.
3. *Use case*, potongan proses yang merupakan bagian dari sistem.
4. *Association*, menggambarkan interaksi antara *use case* dan aktor.
5. *Depedency*, menggambarkan relasi (*relationship*) antara dua *use case*. Ada 2 (dua) tipe dari *dependency* yaitu, *include* dan *extends*. *Include* merupakan tipe dari *dependency* yang menghubungkan dua *use case* dimana, satu *use case* membutuhkan *use case* yang satunya sedangkan *extends* adalah tipe dari *dependency* yang menghubungkan dua *use case* dimana satu *use case* terkadang akan memanggil *use case* yang satunya, tergantung pada kondisi.

6. *Generalization*, menggambarkan pewarisan antara dua aktor atau *use case* dimana salah satu aktor atau *use case* mewarisi properties ke aktor atau *use case* yang satunya. Untuk lebih jelas, perhatikan contoh *usecase diagram* berikut.



Penjelasan:

1. Staff gudang melakukan pembelian barang
2. Pembelian barang akan selalu *update* stok barang
3. Pembelian barang bisa saja dilakukan secara kredit atau tunai, jika pembelian barang tunai maka akan melakukan pengurangan kas.[10]

2.6 Administrasi

Administrasi dapat diartikan sebagai cara atau sarana untuk menggerakkan organisasi. Administrasi berasal dari bahasa Latin *administrare*, yaitu gabungan *ad* (to) + *ministrare* (serve). Kata ini selanjutnya membentuk kata benda *administration* yang berarti cara membantu atau member bantuan. Dalam penggunaannya, istilah ini memiliki dua arti, yaitu (1) membantu, menolong atau melayani dan (2) mengelola, menjalankan atau mengatur. Dengan demikian Administrasi dapat diartikan sebagai cara atau sarana menggerakkan organisasi dengan tugas mengarahkan organisasi mencapai tujuan-tujuan yang diinginkan.[11]

Administrasi berasal dari bahasa latin *ad* dan *ministrare*, yang berarti “membantu, melayani, atau memenuhi” serta *administratio* yang berarti “pemberian bantuan, pemeliharaan, pelaksanaan, pimpinan dan pemerintahan, pengelolaan”. Jadi administrasi merujuk pada kegiatan atau usaha untuk membantu, melayani, mengarahkan atau mengatur semua kegiatan di dalam mencapai suatu tujuan.[12]

Administrasi adalah pelayanan atau pengabdian terhadap subjek tertentu. Memang zaman dulu administrasi dikenakan kepada pekerja yang berkaitan dengan pengabdian atau pelayanan kepada raja atau menteri-menteri dalam menjalankan tugas pemerintah.[13]

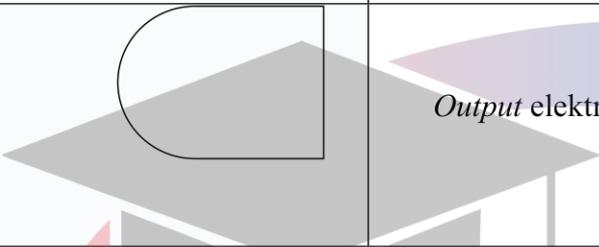
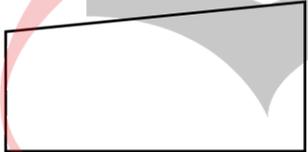
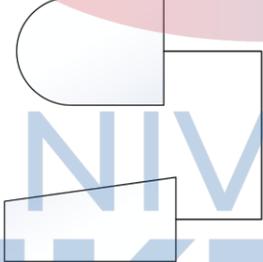
2.7 Flow Of Document(FOD)

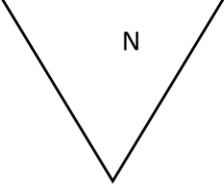
Bagan Alir Dokumen/*Flow Of Document* (FOD) Bagan alir (*flowchart*) adalah teknis analitis bergambar yang digunakan untuk menjelaskan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis. Bagan alir mencatat cara proses bisnis dilakukan dan cara dokumen mengalir melalui organisasi. Bagan alir juga digunakan untuk menganalisis cara meningkatkan proses bisnis dan arus dokumen. Sebagian besar bagan alir digambar menggunakan program perangkat lunak seperti *Visio, Microsoft Word, Microsoft Excel, atau Microsoft PowerPoint*. Bagan alir menggunakan seperangkat simbol standar untuk menjelaskan gambaran prosedur pemrosesan transaksi yang digunakan oleh perusahaan dan arus data melalui sistem. Simbol bagan alir dibagi ke dalam empat kategori seperti yang di tunjukkan pada gambar :

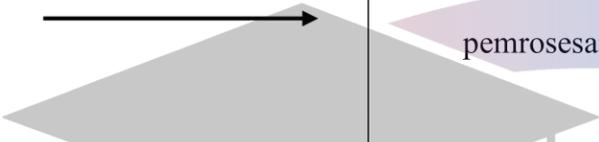
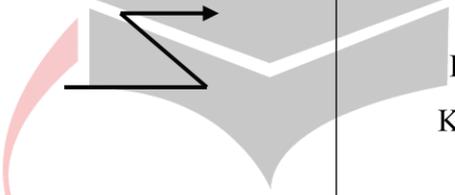
1. Simbol *input/output* menunjukkan *input* ke *output* dari sistem.
2. Simbol pemrosesan menunjukkan pengolahan data, baik secara elektornik atau dengan tangan.
3. Simbol penyimpanan menunjukkan tempat data disimpan.
4. Simbol arus data lain-lain menunjukkan arus data, di mana bagan alir dimulai dan berakhir, keputusan dibuat, dan cara menambah catatan penjelas untuk bagan alir.[14]

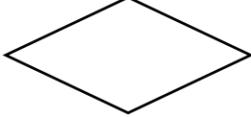
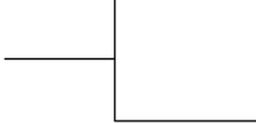
Tabel 2.1 Simbol - Simbol Bagan Alir Dokumen

Simbol	Nama	Penjelasan
Simbol <i>Input/Output</i>		
	Dokumen	Dokumen atau laporan

	<p>Berbagai salinan dokumen kertas</p>	<p>Diilustrasikan dengan melebihi simbol dokumen dan mencetak nomor dokumen pada muka dokumen disudut kanan atas</p>
	<p><i>Output</i> elektronik</p>	<p>Informasi ditampilkan oleh alat <i>output</i> elektronik seperti terminal, monitor, atau layar.</p>
	<p>Entri data elektronik</p>	<p>Alat entri data elektronik seperti komputer, terminal, tablet, atau telepon</p>
	<p>Alat <i>input</i> dan <i>output</i> elektronik</p>	<p>Entri data elektronik dan simbol <i>output</i> digunakan bersama untuk menunjukkan alata yang digunakan untuk keduanya</p>
<p>Simbol</p>	<p>Nama</p>	<p>Penjelasan</p>
<p>Simbol Pemrosesan</p>		

	<p>Pemrosesan Komputer</p>	<p>Fungsi pemrosesan yang dilakukan oleh komputer, biasanya menghasilkan perubahan dalam data atau informasi.</p>
	<p>Operasi Manual</p>	<p>Operasi pemrosesan yang dilakukan secara manual</p>
<p>Simbol Penyimpanan</p>		
	<p><i>Database</i></p>	<p>Data yang disimpan secara elektronik dalam <i>database</i></p>
	<p>Pita Magnetis</p>	<p>Data yang disimpan dalam pita magnetis, pita yang merupakan media penyimpanan <i>backup</i> yang populer.</p>
	<p><i>File</i> dokumen kertas</p>	<p><i>File</i> dokumen kertas; huruf mengindikasikan <i>file</i> urutan pemesanan, N = secara numerik, A = secara alfabet, D = berdasarkan tanggal</p>
<p>Simbol</p>	<p>Nama</p>	<p>Penjelasan</p>

	Jurnal/buku besar	Jurnal atau buku besar akuntansi berbasis kertas
Simbol Arus dan Lain – Lain		
	Arus dokumen atau pemrosesan	Mengarahkan arus pemrosesan atau dokumen; arus normal kebawah dan ke kanan.
	Hubungan Komunikasi	Transmisi data dari satu lokasi geografis ke lokasi lainnya via garis komunikasi
	Konektor dalam halaman	Menghubungkan arus pemrosesan pada halaman yang sama; penggunaanya menghindari garis yang melintas halaman
	Konektor luar halaman	Entri dari, atau keluar ke, halaman lain.
	Terminal	Awal, akhir atau titik interupsi dalam proses; juga digunakan untuk mengindikasikan pihak luar.
Simbol	Nama	Penjelasan

	Keputusan	Langkah pembuatan keputusan
	Anotasi (Catatan tambahan)	Penambahan komentar deskriptif atau catatan penjelasan sebagai klarifikasi.

2.8 Rumah Sakit

2.8.1 Pengertian Rumah Sakit

Beberapa pengertian rumah sakit yang dikemukakan oleh para ahli diantaranya:

- Menurut *Assosiation of Hospital Care* [15] rumah sakit adalah pusat dimana pelayanan kesehatan masyarakat, pendidikan serta penelitian kedokteran diselenggarakan.
- Menurut *American Hospital Assosiation* [15] rumah sakit adalah suatu alat organisasi yang terdiri dari tenaga medis profesional yang terorganisir serta sarana kedokteran yang permanen menyelenggarakan pelayanan kedokteran, asuhan keperawatan yang berkesinambungan, diagnosis serta pengobatan penyakit yang diderita oleh pasien.

Dari pendapat diatas, maka dapat disimpulkan rumah sakit adalah tempat dimana orang sakit mencari dan menerima pelayanan kedokteran serta tempat dimana pendidikan klinik untuk kedokteran, perawat dan tenaga profesi kesehatan lainnya diselenggarakan.

2.8.2 Fungsi Rumah Sakit

Permenkes RI No.159b/MenKes/Per/2005 [15], fungsi rumah sakit adalah:

- Menyiapkan dan menyelenggarakan pelayanan medik, penunjang medik, rehabillitas, pencegahan dan peningkatan kesehatan.
- Menyediakan tempat pendidikan dan latihan tenaga medik dan paramedik.

- c. Sebagai tempat penelitian dan pengembangan ilmu dan teknologi bidang kesehatan.

2.9 BPJS

Badan Penyelenggara Jaminan Sosial (BPJS) adalah badan hukum yang dibentuk dengan Undang-Undang untuk menyelenggarakan program jaminan sosial (UU No. 40 Tahun 2004 Pasal 1 angka 6). BPJS menurut UU SJSN adalah transformasi dari badan penyelenggara jaminan sosial yang sekarang telah berjalan dan dimungkinkan untuk membentuk badan penyelenggara baru sesuai dengan dinamika perkembangan jaminan sosial (UU No. 40 Tahun 2004 Penjelasan paragraf 11). BPJS Kesehatan dan BPJS Ketenagakerjaan adalah badan hukum publik menurut Pasal 7 ayat (1) UU No. 24 Tahun 2011 tentang BPJS.

Dua Badan Penyelenggara Jaminan Sosial berdasarkan UU No. 24 tahun 2014 tentang BPJS, yaitu BPJS Kesehatan dan BPJS Ketenagakerjaan (Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) UU No. 24 Tahun 2011).

1. BPJS Kesehatan

Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan (BPJS Kesehatan) adalah badan hukum publik yang bertanggungjawab kepada Presiden dan berfungsi menyelenggarakan program jaminan kesehatan (Pasal 7 ayat (1) dan ayat (2), Pasal 9 ayat (1) UU No. 24 tahun 2011). Pada 1 Januari 2014 Pemerintah mengoperasikan BPJS Kesehatan atas perintah UU BPJS (Pasal 60 ayat (1) UU No. 24 Tahun 2011).

2. BPJS Ketenagakerjaan

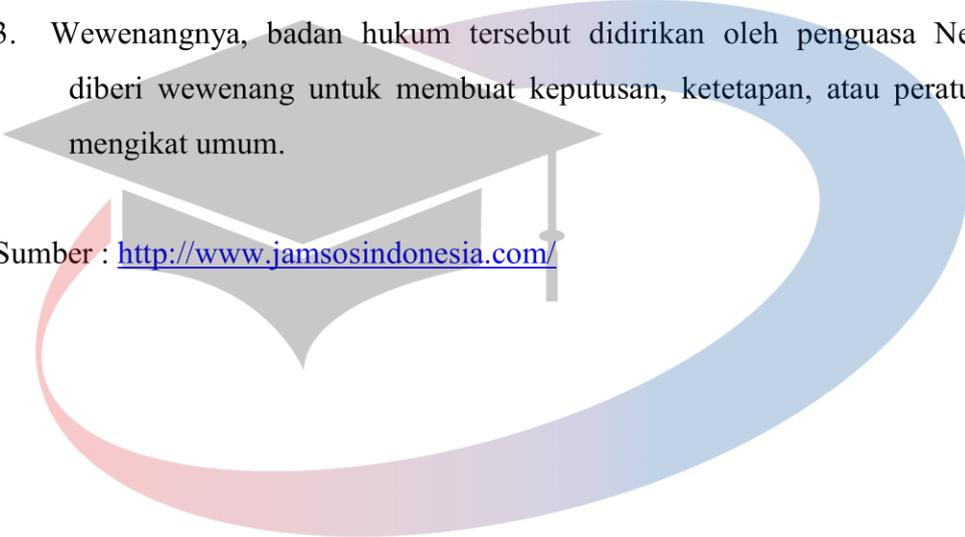
Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan (BPJS Ketenagakerjaan) adalah badan hukum publik yang bertanggungjawab kepada Presiden dan berfungsi menyelenggarakan program jaminan kecelakaan kerja, jaminan hari tua, jaminan pensiun dan jaminan kematian (Pasal 7 ayat (1) dan ayat (2), Pasal 9 ayat (2) UU No. 24 Tahun 2011). Pada 1 Januari 2014, Pemerintah mengubah PT Jamsostek (Persero) menjadi BPJS Ketenagakerjaan atas perintah UU BPJS (Pasal 62 ayat (1) dan (2) UU No. 24 Tahun 2011). Pada 1 Juli 2015 BPJS Ketenagakerjaan menyelenggarakan program jaminan kecelakaan kerja, program jaminan kematian dan program jaminan hari tua dan program jaminan pensiun sesuai dengan ketentuan

UU SJSN bagi peserta selain peserta program yang dikelola oleh PT Asabri (Persero) dan PT Taspen (Persero).

Terdapat 3 Karakteristik BPJS, yaitu:

1. Didirikan oleh penguasa (Negara) dengan Undang-undang.
2. Lingkungan kerjanya, yaitu dalam melaksanakan tugasnya badan hukum tersebut pada umumnya dengan publik dan bertindak dengan kedudukan yang sama dengan publik.
3. Wewenangnya, badan hukum tersebut didirikan oleh penguasa Negara dan diberi wewenang untuk membuat keputusan, ketetapan, atau peraturan yang mengikat umum.

Sumber : <http://www.jamsosindonesia.com/>



UNIVERSITAS
MIKROSKIL