

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem merupakan himpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan suatu keseluruhan. Atau juga bisa diartikan sebagai sekelompok elemen yang independen namun saling terkait sebagai satu kesatuan.

Menurut Rina dan Fatkur (2019:20) sistem adalah sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antara objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan. Dengan demikian, secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsure variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain.

Menurut Fatansyah (2015:11) sistem adalah sebuah cara dan tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu.

Terdapat empat komponen dasar yang bisa salah satunya dijadikan pegangan dalam memilih sistem kearsipan elektronik (Haryadi, 2009:45), yaitu:

1. Kecepatan Memindahkan Dokumen
2. Kemampuan Menyimpan Dokumen
3. Kemampuan Mengindeks Dokumen
4. Kemampuan Mengontrol Akses

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain untuk mencapai tujuan melaksanakan kegiatan pokok perusahaan.

2.2 Arsip

Arsip (record) yang dalam istilah bahasa Indonesia yang diartikan sebagai 'warkat' adalah catatan tertulis baik dalam bentuk gambar ataupun bagan yang memuat keterangan-keterangan mengenai sesuatu subyek (pokok persoalan) ataupun peristiwa yang dibuat orang untuk membantu daya ingatan orang (itu) pula.

Menurut Almahdi dan Pahlevi (2020:29) arsip merupakan dokumen yang memiliki nilai penting terhadap suatu instansi maupun organisasi begitupun dengan penyimpanan membutuhkan tempat yang besar. Adapun kearsipan merupakan kegiatan yang tak terlepas dari dokumen yang memiliki nilai penting tersebut.

Arsip mempunyai peranan penting dalam penyajian informasi bagi pimpinan atau kepala bagian untuk membuat keputusan dan memutuskan suatu kebijakan, oleh sebab itu untuk dapat menyajikan informasi yang lengkap, cepat dan benar haruslah ada sistem dan prosedur kerja yang baik pula dibidang kearsipan.

2.3 Peranan Arsip

Menurut Andriani (2023:3) arsip memiliki peranan penting bagi suatu instansi atau organisasi sebagai bahan pengambilan keputusan dan dapat dijadikan alat bukti bila terjadi masalah. Arsip dapat bermanfaat secara optimal bagi organisasi apabila dikelola dengan tertib dan teratur.

2.4 Jenis-jenis Arsip

Arsip pada dasarnya memiliki banyak jenis. Menurut Priansa (2014:41) jenis arsip adalah:

1. Berdasarkan Media

- a. Arsip berbasis kertas, merupakan arsip yang berupa teks atau gambar atau numerik yang bertuan diatas kertas.
- b. Arsip Lihat-Dengar, merupakan arsip yang dapat dilihat dan didengar. Contohnya seperti kaset video, film, VCD, kaset recording, dan lain sebagainya.

- c. Arsip Kartografik dan Arsitektual, merupakan arsip berbasis kertas tetapi isinya memuat gambar grafik, peta, maket, atau gambar arsitek lainnya. Dan karena bentuknya unik dan khas maka dibedakan dari arsip berbasis kertas pada umumnya.
- d. Arsip Elektronik, merupakan arsip yang dihasilkan oleh teknologi informasi, khususnya komputer.

2. Berdasarkan Fungsi

a. Arsip Dinamis

Arsip yang dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun penyelenggaraan aktivitas dilingkungan perkantoran, yang pada umumnya dipergunakan secara langsung dalam penyelenggaraan administrasi perkantoran. Arsip dinamis terdiri dari dua macam:

1) Arsip dinamis aktif

Arsip yang masih digunakan secara langsung dalam penyelesaian suatu kegiatan. sehingga arsip aktif ini juga merupakan berkas kerja.

2) Arsip dinamis inaktif

Arsip yang sudah tidak digunakan secara langsung dalam penyelesaian kegiatan, karena kegiatan sudah selesai tetapi sewaktu-waktu masih diperlukan sehingga perlu disimpan

b. Arsip Statis

Arsip yang sudah tidak lagi digunakan dalam kegiatan oleh penciptanya, tetapi mempunyai nilai tertentu, sehingga pantas untuk dilestarikan sebagai kepentingan umum, sejarah, atau sebagai bahan bukti.

2.5 Sistem Penyimpanan Arsip

Sistem penyimpanan arsip adalah kegiatan penyusunan dokumen, warkat, dan arsip pada tempat yang telah ditentukan sehingga dapat ditemukan dengan cepat jika diperlukan (Pramono,2019:98).

Dalam Intan dan Lisnini (2018:55) menyatakan bahwa ada 5 macam dari sistem penyimpanan arsip antara lain:

a. Sistem Abjad

Sistem abjad merupakan sistem penyimpanan yang didasarkan dengan urutan abjad dari kata tangkap suatu arsip.

b. Sistem Nomor

Sistem nomor merupakan sistem penyimpanan arsip didasarkan dengan kode nomor yang menjadi pengganti dari nama orang atau nama badan.

c. Sistem Subjek (Masalah)

Sistem subjek merupakan sistem penyimpanan arsip yang didasarkan dengan isi dari dokumen tersebut, biasanya disebut juga dengan perihal, subjek atau pokok surat.

d. Sistem Kronologi

Sistem kronologi merupakan penyimpanan arsip yang didasarkan dengan urutan waktu surat diterima atau waktu dikirimnya surat.

e. Sistem Geografis

Sistem geografis merupakan sistem penyimpanan arsip yang didasarkan dengan pengelompokkan menurut nama tempat.

2.6 Arsip Elektronik

2.6.1 Pengertian Arsip Elektronik

Pada dasarnya arsip elektronik merupakan informasi yang direkam dan disimpan dalam media elektronik dengan wujud digital.

Arsip elektronik adalah arsip yang diciptakan, digunakan, dan dipelihara sebagai bukti transaksi, aktifitas, dan fungsi lembaga atau individu yang ditransfer dan diolah dengan sistem komputer (Muhidin dan Winata, 2016:42).

Arsip elektronik adalah arsip yang bisa dicopy yang digunakan untuk menyimpan arsip konvensional yang mempunyai informasi

penting dan diproses dengan menggunakan komputer digital (Kuswanto dan Saeroji, 2014:15).

2.6.2 Prosedur Pengarsipan Elektronik

Adapun Prosedur pengarsipan elektronik sebagai berikut (Judy Read, Mary L. Ginn, 2011:15):

a. *Scanning* (Scanner)

memindai dokumen yang akan menghasilkan data gambar yang dapat disimpan di komputer. Proses scanning dapat dilakukan dengan mengunakan media print scanner.

b. *Conversion*

Mengkonversi dokumen adalah proses mengubah dokumen word processor atau spreadsheet menjadi data gambar permanen untuk disimpan pada sistem komputerisasi. Mengkonversi dokumen dapat dilakukan dengan komputer, misalnya mengubah dokumen microsoft word menjadi sebuah gambar dengan format jpg/png.

c. *Importing*

Metode ini memindahkan data secara elektronik seperti dokumen office (e-mail), grafik atau data video ke dalam sistem pengarsipan dokumen elektronik. Data dapat dipindahkan dengan melakukan drag and drop ke sistem dan tetap menggunakan format data. Data juga dapat dipindahkan dengan melakukan copy paste kedalam sistem dengan tetap menggunakan format data aslinya.

2.6.3 Manfaat Arsip Elektronik

Menurut Sukoco (2006:112) terdapat beberapa manfaat dari pengguna arsip secara elektronik, yaitu:

1. Cepat ditemukan dan memungkinkan pemanfaatan arsip, atau dokumen tanpa meninggalkan meja kerja serta menghemat tempat.

2. Pengindekan yang fleksibel dan mudah dimodifikasi berdasarkan prosedur yang telah dikembangkan akan menghemat tenaga, waktu, dan biaya.
3. Kecil kemungkinan file akan hilang, hal ini karena kita hanya melihat di layar monitor atau memprint-nya tanpa dapat mengubahnya.
4. Mengarsip secara digital, sehingga risiko rusaknya dokumen kertas atau buram karena usia dapat diminimalisir karena tersimpan secara digital.
5. Meningkatkan keamanan, karena mekanisme kontrol secara jelas dicantumkan pada buku pedoman pengarsipan secara elektronik, maka orang yang tidak mempunyai otorisasi relatif sulit untuk mengaksesnya.

2.7 Microsoft Visual Studio/Basic Net

Visual Studio/Basic Net adalah salah satu bahasa program tingkat tinggi yang hampir mendekati bahasa manusia. Kemunculan bahasa *Visual Studio/Basic Net* ini sebagai jawaban untuk menyediakan dan menyederhanakan bahasa pemrograman pada *platform Net* yang dimunculkan tahun 2002 dan untuk menjembatani programmer *Visual Studio/Basic*.

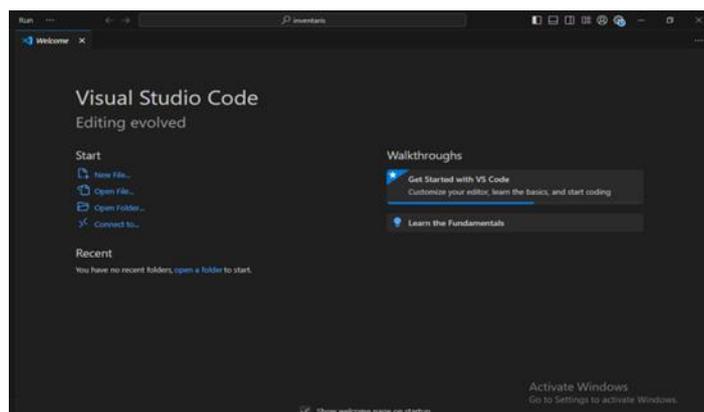
Menurut Hasana, dkk (2017:30) menyatakan bahwa *Microsoft Visual Studio/Basic Net* merupakan bahasa pemrograman yang sangat mudah dipelajari. Pengguna juga dapat merancang suatu program untuk menyelesaikan persoalan yang rumit. Dalam menyusun suatu rancangan aplikasi atau web pada *Visual Studio/Basic Net*, kita memerlukan tiga tahap yaitu merancang form, menentukan property, menulis kode program. Adapun keunggulan *Microsoft Visual Studio/Basic Net* adalah sebagai berikut:

1. Mempunyai fasilitas *toolbox* yang dapat secara langsung mendesain aplikasi yang akan dibuat.

2. Mempunyai jendela properties dimana dapat mengedit properti suatu objek terpilih yang berada dalam suatu aplikasi.
3. Mempunyai fasilitas penanganan *Bug* dan *Real Time Background Compiler*.
4. Menyediakan pemrograman data akses, memiliki beberapa tambahan sarana *wizard* yang baru. *Wizard* adalah sarana yang mempermudah dalam pembuatan aplikasi dengan mengotomatisasi tugas-tugas tertentu.

2.7.1 Komponen Dasar *Visual Studio/Basic 2017*

Berikut adalah jendela utama ketika aplikasi Visual Studio pertama kali dibuka.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Standar Visual Studio 2017

Sumber: Data olahan, 2024

Kemudian bagian-bagian dari Microsoft Visual Studio 2017 adalah sebagai berikut.

1. Project

Project adalah kumpulan dari beberapa file yang didalamnya mempunyai aturan-aturan yang berlaku terhadap project tersebut. Untuk membuat project baru, dapat dilakukan dengan cara pilih menu *File-New-Newfile* atau dengan menggunakan kombinasi tombol *Ctrl + Shift + N*.

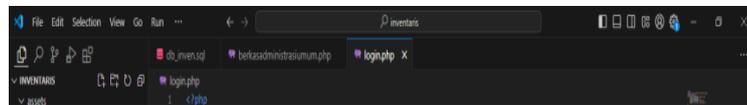


Gambar 2.2 Tampilan Project Visual Studio 2017

Sumber: Data olahan, 2024

2. Toolbar

Tombol Toolbar yang terpenting adalah bagian untuk menjalankan dan menghentikan program seperti yang dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Tampilan Toolbar

Sumber: Data olahan, 2024

3. Jendela Kode

Jendela ini digunakan untuk menuliskan kode-kode bagi objek yang dibuat. Dapat ditampilkannya dengan cara klik 2 kali pada tab yang aktif atau menekan F7 pada keyboard. Dan terdapat banyak jenis kode sesuai dengan jendela kode pada layar *Visual Studio 2017* penulis.

```

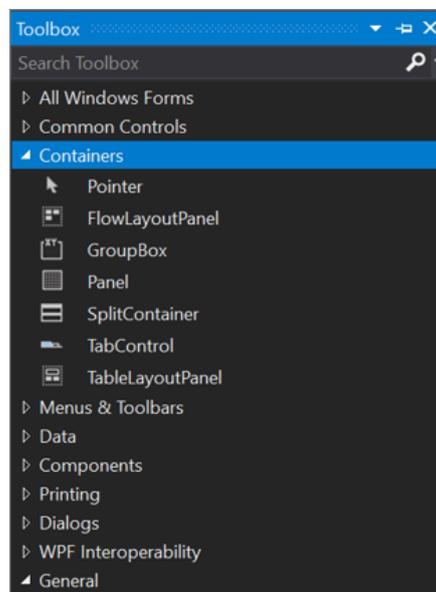
inventaris > berkasadministrasium.php
1 <?php
2 $page = "Berkas Administrasi Umum";
3 require_once "../layout/top.php";
4 require_once "../helper/connection.php";
5
6 $result = mysqli_query($connection, "SELECT * FROM tb_inventaris WHERE jenis_dokumen = 'Berkas Administrasi Umum'");
7
8
9 <section class="section">
10 <div class="section-header d-flex justify-content-between">
11 <h1>Data Inventaris </- $page ?></h1>
12 </div>
13 <div class="row">
14 <div class="col-12">
15 <div class="card">
16 <div class="card-body">
17 <div class="table-responsive">
18 <table class="table table-hover table-striped" id="table-1">
19 <thead>
20 <tr>
21 <th class="text-center" width="100px" style="width: 100px;"><?php if ($SESSION["login"]["role"] == "Admin") { ?>
22 <th class="text-center" width="100px" style="width: 100px;"><?php ?>
23 <th class="text-center">Tanggal Upload</th>
24 <th class="text-center">Nama Dokumen</th>
25 <th class="text-center">Jenis Dokumen</th>
26 <th class="text-center">File Dokumen</th>
27 </tr>
28 </thead>
29 <tbody>
30 <tr>
31 <td colspan="6"><?php while ($data = mysqli_fetch_array($result)) : ?>
32 </tr>

```

Gambar 2.4 Tampilan Jendela Kode
Sumber: Data olahan, 2024

4. Toolbox

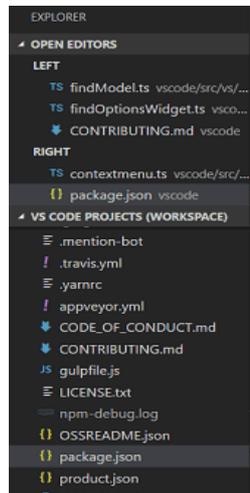
Seluruh komponen atau object yang digunakan diletakkan pada bagian ini, untuk memunculkan *Toolbox* dilakukan dengan cara pilih menu *View - Toolbox*, atau dengan cara yang alternatif *Ctrl + Alt + X*. Adapun tampilan *Toolbox* seperti berikut.



Gambar 2.5 Tampilan Toolbox
Sumber: Data olahan, 2024

5. Project Explorer

Bagian ini menampilkan seluruh penyusun project aplikasi atau file pendukung project.

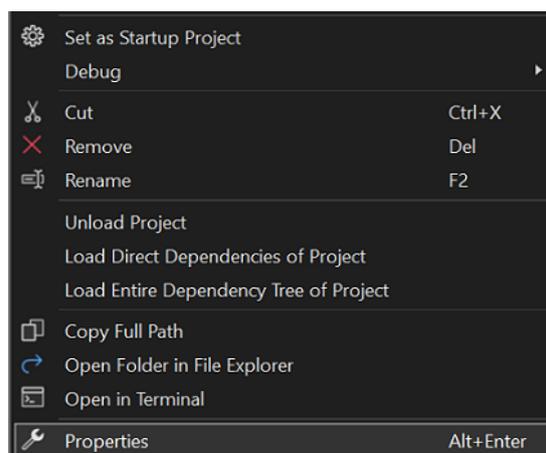


Gambar 2.6 Tampilan Project Explorer

Sumber: Data olahan, 2024

6. Windows Property

Property Windows berisikan daftar komponen yang digunakan dalam table yaitu pada *Windows Property* terdapat kolom-kolom pengedit jika ingin mengatur atau mengubah nilai properti yang ingin diganti.



Gambar 2.7 Tampilan Windows Property

Sumber: Data olahan, 2024

2.8 Database

Database adalah sekumpulan file data yang saling berhubungan dan diorganisasi sedemikian rupa sehingga data-data tersebut dapat diakses dengan mudah dan cepat, dan diproses menjadi sebuah informasi yang lebih bermanfaat (Sulistiyani, 2008:38).

2.8.1 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL*, *database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP*. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam GNU (General Public License) dan gratis (Hakim R, 2008:62).

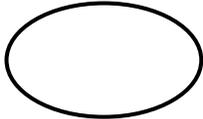
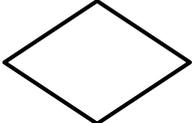
2.8.2 PhpMyAdmin

Menurut Firdaus (2007:15) *PhpMyAdmin* adalah suatu program *open source* yang berbasis *web* yang dibuat menggunakan aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses *database MySQL*. Program ini mempermudah dan mempersingkat kerja penggunanya. Dengan kelebihanannya, para pengguna awan tidak harus paham sintak-sintak *SQL* dalam pembuatan *database* dan tabel.

2.9 Flowchart Sebagai Alat Bantu Pemrograman

Menurut Sari (2013:24) Elemen-elemen yang membentuk flowchart terdiri dari bangun-bangun geometri berikut:

Tabel 2.1
Elemen-elemen yang membentuk *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Oval 	Digunakan untuk mewakili symbol <i>start</i> (mulai). Simbol ini diberi label dengan kata <i>start</i> (mulai).
2.	Jajargenjang (Parallelogram) 	Digunakan untuk menunjukkan symbol <i>login</i> (setelah <i>start</i>) agar dapat memasuki proses selanjutnya.
3.	Anak Panah (<i>Arrows</i>) 	Digunakan untuk menunjukkan alur proses sistem berjalan.
4.	Persegi Panjang (Rectangle) 	Digunakan untuk menunjukkan langkah proses suatu menu ke menu input lainnya.
5.	Dokumen 	Digunakan untuk mewakili <i>output</i> sebagai alternative untuk simbol persegi panjang yang digunakan pada input menu laporan ditampilkan.
6.	Diamond (Rhombus) 	Digunakan untuk menyatakan keputusan (<i>decision</i>). Dua dari empat sudut memperlihatkan alternative yang dapat dipilih berdasarkan kondisi tertentu yang dipenuhi.
7.	Off-Page Connector 	Digunakan sebagai penghubung ke seluruh menu input yang berada pada halaman dashboard.

Sumber: 7 In 1 Pemograman Web, 2023