

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Administrasi Kependudukan

2.1.1 Kependudukan

Di dalam UUD 1945 pasal 26 ayat 2, penduduk adalah warga Negara Indonesia dan orang asing yang bertempat tinggal di Indonesia. Sedangkan kependudukan adalah hal ihwal yang berkaitan jumlah, struktur, umur, jenis kelamin, agama, kelahiran, perkawinan, kehamilan, kematian, persebaran, mobilitas dan kualitas serta ketahanannya yang menyangkut politik, ekonomi, sosial dan budaya (Direktorat Jendral Anggaran Kementerian Keuangan, 2015).

Dan disebutkan juga dalam Undang-Undang No. 23 tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan, bahwa setiap Penduduk mempunyai hak untuk memperoleh:

- a. Dokumen kependudukan
- b. Pelayanan yang sama dalam pendaftaran penduduk dan pencatatan sipil
- c. Perlindungan atas data pribadi
- d. Kepastian hukum atas kepemilikan dokumen
- e. Informasi mengenai data hasil pendaftaran penduduk dan pencatatan sipil atas dirinya dan/atau keluarganya
- f. Ganti rugi dan pemulihan nama baik sebagai akibat kesalahan dalam pendaftaran penduduk dan pencatatan sipil serta penyalahgunaan data pribadi oleh instansi pelaksana

2.1.2 Administrasi Kependudukan

Untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat, Pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan peraturan perundang-undangan yang dapat mengatur kegiatan administrasi kependudukan yaitu Undang-Undang No. 24 Tahun 2013 yang mana undang-undang ini merupakan perubahan

dari Undang-Undang No. 23 tahun 2006 tentang Administrasi Kependudukan. Di dalam pasal 1 Undang-Undang No. 24 Tahun 2013 disebutkan bahwa Administrasi Kependudukan adalah rangkaian kegiatan penataan dan penertiban dalam mengeluarkan dokumen dan data kependudukan melalui pendaftaran penduduk, pencatatan sipil, pengelolaan informasi administrasi kependudukan serta pendayagunaan hasilnya untuk pelayanan publik dan pembangunan sektor lain.

2.2 Sistem Administrasi Kependudukan Elektronik berlandaskan sistem *E-Government*

Berdasarkan dimensi kualitas pelayanan yang disebutkan sebelumnya di atas, Presiden Republik Indonesia mengeluarkan Instruksi Presiden No. 3 tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *E-Government*. Dalam instruksi tersebut disebutkan bahwa pemerintah pusat dan daerah harus mampu membentuk dimensi baru ke dalam organisasi, sistem manajemen dan proses kerjanya yang antara lain meliputi:

- a. Selama ini pemerintah menerapkan sistem dan proses kerja yang dilandaskan pada tatanan birokrasi yang kaku. Sistem dan proses kerja yang dilandaskan itu tidak mungkin menjawab perubahan yang kompleks dan dinamis, dan perlu ditanggapi secara cepat. Oleh karena itu pemerintah harus mengembangkan sistem dan proses kerja yang lebih lentur untuk memfasilitasi berbagai bentuk interaksi yang kompleks dengan lembaga-lembaga Negara lain, masyarakat, dunia usaha dan masyarakat internasional.
- b. Sistem manajemen pemerintah selama ini merupakan sistem hirarki kewenangan dan komando sektoral yang mengerucut dan panjang. Untuk memuaskan kebutuhan masyarakat yang semakin beraneka ragam dimasa mendatang harus dikembangkan sistem manajemen modern dengan organisasi berjaringan sehingga dapat memperpendek lini pengambilan keputusan serta memperluas rentang kendali.

- c. Pemerintah juga harus melonggarkan dinding pemisah yang membatasi interaksi dengan sektor swasta, organisasi pemerintah harus lebih terbuka untuk membentuk kemitraan dengan dunia usaha (*public-private partnership*).
- d. Pemerintah harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi untuk meningkatkan kemampuan mengolah, mengelola, menyalurkan dan mendistribusikan informasi dan pelayanan publik.

2.2.1 Konsep Sistem

Tata Sutabri (2012: 6) mengemukakan bahwa Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Sedangkan menurut McLeod dalam Yakub (2012: 1) Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Elemen-elemen yang dimaksud antara lain:

- a. Tujuan, yaitu motivasi yang mengarahkan pada sistem, karena tanpa tujuan yang jelas sistem menjadi tak terarah dan tak terkendali.
- b. Masukan, yaitu segala sesuatu yang masuk ke dalam sistem dan selanjutnya menjadi bahan proses.
- c. Proses, yaitu elemen yang bertugas melakukan perubahan atau transformasi dari masukan/data menjadi keluaran/informasi yang berguna dan lebih bernilai.
- d. Keluaran, yaitu hasil dari input yang sudah dilauan pemrosesan sistem dan keluaran dapat menjadi masukan untuk subsistem lain.
- e. Batasan, yaitu pemisah antara sistem dan daerah diluar sistem. Selain itu dapat juga berupa batasan dari tujuan yang akan dicapai oleh sistem. Batas sistem menentukan konfigurasi, ruang lingkup atau kemampuan sistem.
- f. Umpan balik, yaitu elemen yang digunakan untuk mengendalikan masukan maupun proses. Umpan balik juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasidari keluaran (*Output*).

g. Lingkungan, yaitu segala sesuatu yang berada di luar sistem.

2.2.2 Hubungan *Hardware*, *Software* dan *Brainware* dalam Sistem Administrasi Elektronik

A. *Hardware*

Hardware (perangkat keras), seperti yang dikemukakan Susanto (dalam sidh: 2013) merupakan peralatan fisik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses, menyimpan dan mengeluarkan hasil data dalam bentuk informasi. Dalam hal ini yang dimaksud adalah perangkat komputer yang berbentuk fisik, seperti monitor, mouse, keyboard, printer, speaker, dll.

Jika dihubungkan dengan sistem administrasi konvensional, maka analoginya seperti peralatan-peralatan kantor yang dapat menunjang proses administrasi. Contohnya lemari arsip yang dipakai untuk menyimpan arsip-arsip yang masuk, dimana arsip tersebut sewaktu-waktu akan diambil kembali untuk dipakai informasi yang ada dalam arsip tersebut. Atau pena dan kertas/buku untuk mencatat suatu informasi.

B. *Software*

Susanto (dalam sidh: 2013) mengemukakan bahwa software (perangkat lunak) merupakan kumpulan dari program-program yang digunakan untuk menjalankan program atau aplikasi tertentu dalam komputer.

Ringkasnya adalah sesuatu yang tak terlihat namun ada dan dapat menunjang kinerja dalam suatu sistem. Dalam hal ini, jika dihubungkan kembali pada sistem administrasi konvensional, softwarena adalah tentang tata cara atau prosedur dalam kegiatan administrasi tersebut. Secara kasat mata tidak terlihat, namun sistem/prosedur itu ada dan dapat menunjang proses administrasi.

Contohnya dalam hal penyimpanan arsip, kita tahu ada prosedur dalam menyimpannya atau menata arsip itu bagaimana. Prosedur inilah yang disebut software dalam sistem administrasi yang konvensional.

C. *Brainware*

Brainware (pengguna) adalah perangkat yang mengoperasikan software yang ada dalam perangkat komputer contohnya mengetik surat dengan menggunakan *Microsoft Word*, membuat program aplikasi perusahaan, memperbaiki komputer (Apriana: 2018).

Berdasarkan kemampuan dan keahlian yang dimiliki, pengguna komputer dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu: programmer, operator, *technical support*, dan desainer grafis.

1. Programmer

Merupakan orang yang membuat sebuah aplikasi dengan bantuan tool programming yang tersedia.

2. Operator/*User* (Pengguna)

Operator adalah yang bertugas mempersiapkan komputer untuk memproses suatu program mulai dari menghidupkan komputer, menjalankan komputer (mengoperasikan program-program komputer / aplikasi komputer).

3. *Technical support*

Technical support disebut juga teknis perawatan sistem yang bertanggung jawab terhadap kelangsungan dari perangkat keras. Jika terjadi kerusakan pada komputer atau printer dan peripheral lainnya, maka dialah yang harus melakukan perbaikan.

2.3 Flowchart Program

Flowchart atau diagram alir adalah sebuah jenis diagram yang mewakili algoritma, alir kerja atau proses, yang menampilkan langkah-langkah dalam bentuk simbol-simbol grafis, dan urutannya dihubungkan dengan panah.

Diagram ini mewakili ilustrasi atau penggambaran penyelesaian masalah. Diagram alir digunakan untuk menganalisa, mendesain, mendokumentasi atau memanaajemen sebuah proses atau program di berbagai bidang. (https://id.wikipedia.org/wiki/Diagram_alir)


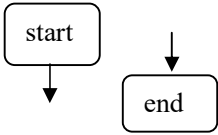

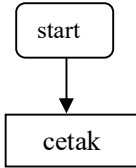
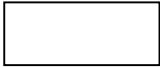
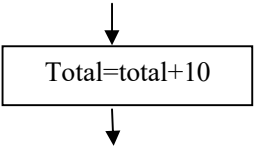

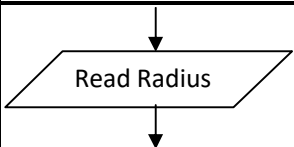
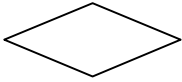
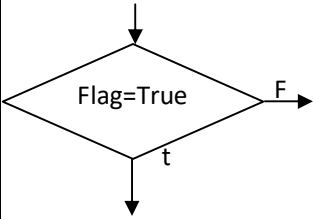
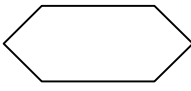
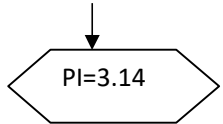
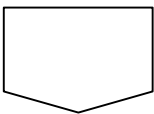
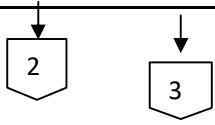
Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan atau langkah-langkah dari suatu program dan hubungan antar proses beserta pernyataannya. Gambaran ini dinyatakan dengan simbol. Dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan antara proses digambarkan dengan garis penghubung (Barakbah, dkk, 2013: 19)

Flowchart program menggambarkan urutan instruksi yang digambarkan dengan simbol tertentu untuk memecahkan masalah dalam suatu program. Dalam flowchart program mengandung keterangan yang lebih rinci tentang bagaimana setiap langkah program atau prosedur seharusnya dilaksanakan. Flowchart ini menunjukkan setiap langkah program atau prosedur dalam urutan yang tepat saat terjadi.

1. Flowchart digambarkan di suatu halaman dimulai dari sisi atas ke bawah dan dari sisi kiri ke kanan.
2. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan dengan menggunakan bahasa dan simbol yang tepat dan definisi ini harus dapat dimengerti oleh pembacanya.
3. Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas. Hanya terdapat satu titik awal dan satu titik akhir.
4. Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja, misalkan MENGHITUNG NILAI RATA-RATA.
5. Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
6. Lingkup dan range dari aktivitas 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.

Tabel 2.1
Simbol Flowchart

SIMBOL	NAMA	FUNGSI	CONTOH
	Terminator	Simbol Awal (Start) / Simbol Akhir (End)	
	Flow line	Symbol aliran / penghubung	
	Proses	Perhitungan/Pengolahan	
	Input / Output	Mempresentasikan pembacaan data (read) / penulisan (write)	
	Decisions	Simbol pernyataan pilihan, berisi suatu kondisi yang selalu menghasilkan 2 nilai keluaran benar/salah	
	Preparation	Inisialisasi/pemberian nilai awal	
	Off page conector	Penghubung flow chart pada halaman berbeda	

2.4 Gambaran tentang aplikasi *Population 3.0.1*

2.4.1 Pengenalan aplikasi *Population 3.0.1*

Population 3.0.1 adalah sebuah aplikasi pendataan sederhana yang dikembangkan dan ditujukan untuk mempermudah pendataan data administrasi penduduk dalam suatu wilayah khususnya di tingkat desa.

2.4.2 Fitur-fitur yang ada di aplikasi *Population 3.0.1*

Fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini, antara lain:

- a. Input data penduduk
- b. Input data mutasi (pindah/meninggal)
- c. Input data penduduk miskin
- d. Backup database (membuat salinan database)
- e. Restore database (mengembalikan salinan database)
- f. Print & Review report (mencetak & melihat laporan)
- g. Export & Import database to xls (mengubah data dari aplikasi ke dalam table Ms. Excel dan sebaliknya)
- h. Setting user & onfiguration
- i. Deteksi usia 17 tahun atau hampir 17 tahun untuk di anjurkan segera memiliki KTP (jika belum memiliki)
- j. Delete all record
- k. Logo daerah ditampilkan dalam surat pengantar
- l. Data statistik (dalam bentuk angka)
- m. Dapat mengetahui usia data pemilih sementara (bukan sebagai acuan)
- n. Dalam pembuatan surat pengantar lebih praktis karena cukup memasukan NIK penduduk, data yang ada akan langsung ditampilkan.
- o. Filter data mutasi & filter kriteria usia (kelahiran, balita, lansia, manula)
- p. Automatic number pada penomoran surat

- q. Fitur konversi ke word pada cetak surat pengantar dan lainnya agar lebih mudah diedit ketika layout tidak sesuai
- r. Data statistik dapat dikonversi kedalam Ms Word
- s. Input surat pengantar
- t. Input surat keterangan domisili, kelahiran, kematian
- u. Input data tamu
- v. Input data WNA
- w. Input data kuangan (kas umum)