

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Sistem**

Sistem menurut Susanto, (2004:18) dalam Priansya dan Agus (2013:170) adalah kumpulan atau grup dari sub sistem/bagian/komponen apapun, baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Terdapat empat komponen dasar yang bisa dijadikan pegangan dalam memilih sistem kearsipan elektronik (Haryadi,2009:53), yaitu:

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

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

#### **2.2 Arsip dan Kearsipan**

Arsip (record) yang dalam istilah bahasa Indonesia ada yang menyebutkan sebagai “warkat”, pada pokoknya dapat diberikan pengertian sebagai “setiap 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”. Yang termasuk arsip itu misalnya: surat-surat, kwitansi, faktur, pembukuan, daftar gaji, daftar harga, kartu penduduk, bagan organisasi, foto-foto dan lain sebagainya. (Barthos,2009:1)

Arsip mempunyai peranan penting dalam penyajian informasi bagi pimpinan untuk membuat keputusan dan merumuskan kebijakan, oleh sebab

itu untuk dapat menyajikan informasi yang lengkap, cepat dan benar haruslah ada sistem dan prosedur kerja yang baik dibidang kearsipan.

## **2.3 Fungsi, Peranan, dan Tujuan Kearsipan**

### **2.3.1 Fungsi Kearsipan**

Kearsipan berfungsi untuk (Priansa dan Fenny, 2013:35-36):

- a. Alat penyimpanan warkat
- b. Alat bantu perpustakaan, khususnya pada organisasi besar yang menyelenggarakan sistem sentralisasi
- c. Alat bantu bagi pimpinan dan manajemen dalam mengambil keputusan
- d. Alat perekam perjalanan organisasi
- e. Mengefektifkan dan mengefisiensikan pekerjaan
- f. Alat untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi organisasi
- g. Alat untuk memberikan keterangan yang diperlukan bagi yang membutuhkan data
- h. Sumber informasi peristiwa dan kegiatan yang terjadi di kantor

### **2.3.2 Peranan Kearsipan**

Kearsipan mempunyai peranan sebagai “pusat ingatan”, “sumber informasi” dan “sebagai alat pengawasan” yang sangat diperlukan dalam setiap organisasi dalam rangka kegiatan perencanaan, penganalisaan, pengembangan, perumusan kebijaksanaan, pengambilan keputusan, pembuatan laporan, pertanggungjawaban, penilaian dan pengendalian setepat-tepatnya. (Barthos,2009:2)

### **2.3.3 Tujuan Kearsipan**

Tujuan kearsipan menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009 dalam Priansa dan Fenny (2013:36) yang berbunyi:

1. Menjamin terciptanya arsip dari kegiatan yang dilakuuakan oleh lembaga negara, pemerintahan daerah, lembaga pendidikan,

- perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan, dan perseorangan, serta ANRI sebagai penyelenggara kearsipan nasional.
2. Menjamin ketersediaan arsip yang autentik dan terpercaya sebagai alat bukti yang sah.
  3. Menjamin terwujudnya pengelolaan arsip yang andal dan pemanfaatan arsip sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
  4. Menjamin perlindungan kepentingan negara dan hak-hak keperdataan rakyat melalui pengelolaan dan pemanfaatan arsip yang autentik dan terpercaya.
  5. Mendinamiskan penyelenggaraan kearsipan nasional sebagai suatu sistem yang komprehensif dan terbadu.
  6. Menjamin keselamatan dan keamanan arsip sebagai bukti pertanggungjawaban dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
  7. Menjamin keselamatan aset nasional dalam bidang ekonomi, sosial, politik, budaya, pertahanan, serta keamanan sebagai identitas dan jati diri bangsa.
  8. Meningkatkan kualitas pelayanan publik dalam pengelolaan dan pemanfaatan arsip yang autentik dan terpercaya.

#### **2.4 Jenis-Jenis Arsip**

Arsip pada dasarnya memiliki banyak jenis. Berikut ini disampaikan beberapa jenis arsip (Priansa,2014:199):

1. Berdasarkan media
  - a. Arsip berbasis kertas, merupakan arsip yang berupa teks atau gambar atau numeric yang bertuan diatas kertas,
  - b. Arsip liat dengar, merupakan arsip yang dapat dilihat dan didengar. Contohnya: kaset video, film, VCD, *cassate recording*, dan lain sebagainya.

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

## 2. Berdasarkan fungsi

### a. Arsip dinamis

Arsip dinamis adalah arsip yang dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, maupun penyelenggaraan aktivitas dilingkungan perkantoran, yang pada umumnya dipergunakan secara langsung dalam penyelenggaraan administrasi perkantoran. Jadi arsip dinamis adalah semua arsip yang masih berada dalam organisasi. Karena masih dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan kegiatan administrasi lainnya. Arsip dinamis dalam bahasa Inggris disebut *record*. 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/diabadikan untuk kepentingan umum, sejarah, atau sebagai bahan bukti.

## 2.5 Angka Kecermatan Arsip

Angka kecermatan adalah angka perbandingan antara jumlah warkat yang tidak ditemukan dengan jumlah warkat yang ditemukan yang dinyatakan dengan persentase (Suraja, 2006:25). Angka kecermatan dapat dihitung dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah arsip yang tidak ditemukan}}{\text{Jumlah arsip yang dicari}} \times 100\% = \text{Angka Kecermatan}$$

Angka 3% merupakan batas patokan untuk menentukan baik buruknya arsip. Semakin tinggi pada angka kecermatan berarti bahwa arsip itu semakin buruk (Liang Gie, 2000:137).

Keamanan dan keawetan arsip dapat diketahui dengan memperhatikan jumlah arsip yang hilang dan rusak. Jangka waktu penemuan kembali adalah waktu yang dibutuhkan untuk menemukan kembali suatu arsip. Oleh para ahli kearsipan telah diterima bahwa jangka waktu yang baik dalam menemukan kembali suatu surat ialah tidak lebih dari 1 menit (Liang Gie,2000:43).

## 2.6 Kearsipan Elektronik

### 2.6.1 Pengertian Kearsipan Elektronik

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

“Arsip elektronik merupakan arsip yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik yang dapat diakses atau diubah” .(Read & Ginn. 2013:313)

Menurut Minarti dalam Mulyadi (2016:23), “arsip elektronik adalah *record* dalam media penyimpanan elektronik yang dibuat, dikomunikasikan, disimpan dan diakses menggunakan perangkat elektronik”.

Dari pengertian diatas, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa, arsip elektronik adalah kumpulan informasi yang direkam menggunakan

teknologi komputer sebagai dokumen elektronik agar dapat dilihat dan dipergunakan kembali.

### **2.6.2 Prosedur Kearsipan Elektronik**

Adapun prosedur pengarsipan elektronik sebagai berikut (Dewi, 2011:148):

a. Memindahkan dokumen

Metode pemindahan data kedalam sistem komputerisasi dokumen:

1. *Scanning (Scanner)*

2. *Conversion*

3. *Importing*

b. Menyimpan dokumen

1. Magnetic media (*Harddrives*)

2. Magneto optical storage

3. Compact disc

4. DVD

5. WORM (*write once, read many*)

c. Mengindeks dokumen

1. *Index fields*

2. *Full text indexing*

3. *Folder/file structure*

d. Mengontrol akses

1. Ketersediaan yang luas dan akses yang fleksibel

2. Keamanan yang komprehensif

### **2.6.3 Manfaat Arsip Elektronik**

Menurut Sukoco dalam Sugiarto dan Wahyono (2014:92) ada beberapa manfaat penggunaan sistem pengelolaan secara elektronik yang mendorong organisasi mengimplementasikan Manajemen Arsip Elektronik yaitu:

- a. Cepat ditemukan dan memungkinkan pemanfaatan arsip atau dokumen tanpa meninggalkan meja kerja.
- b. Pengindeksan yang fleksibel dan mudah dimodifikasi berdasarkan prosedur yang telah dikembangkan akan menghemat tenaga, waktu, dan biaya.
- c. Pencarian secara *full text*, dengan mencari *file* berdasarkan kata kunci maupun nama *file* dan menemukannya dalam bentuk *full text* dokumen.
- d. Kecil kemungkinan *file* akan hilang, hal ini disebabkan karena user hanya dapat melihat dilayar monitor atau mencetaknya tanpa bisa mengubahnya.
- e. Menghemat tempat
- f. Mengarsip secara digital, sehingga resiko rusaknya dokumen kertas karena usia dapat diminimalisir karena tersimpan secara digital.
- g. Berbagi arsip secara mudah, karena berbagi dokumen dengan kolega maupun klien akan mudah dilakukan melalui jaringan komputer (*local area network* maupun internet)
- h. Meningkatkan keamanan, karena mekanisme kontrol secara jelas dicantumkan pada buku pedoman pengarsipan secara elektronik, maka orang yang tidak mempunyai otorisasi relative sulit untuk mengaksesnya.
- i. Mudah dalam melakukan *recovery* data, dengan memback-up data kedalam media penyimpanan yang kompetibel.

## **2.7 Microsoft Visual Basic .Net**

### **2.7.1 Pengertian Microsoft Basic .Net**

*Visual Basic .NET* adalah salah satu bahasa pemrograman tingkat tinggi yang mendekati bahasa manusia. Kemunculan bahasa *Visual Basic .NET* ini sebagai jawaban untuk menyederhanakan bahasa pemrograman pada *platform .NET* yang dimunculkan tahun 2002 dan untuk menjembatani programmer *Visual Basic*. (Kurniawan, 2013:10)

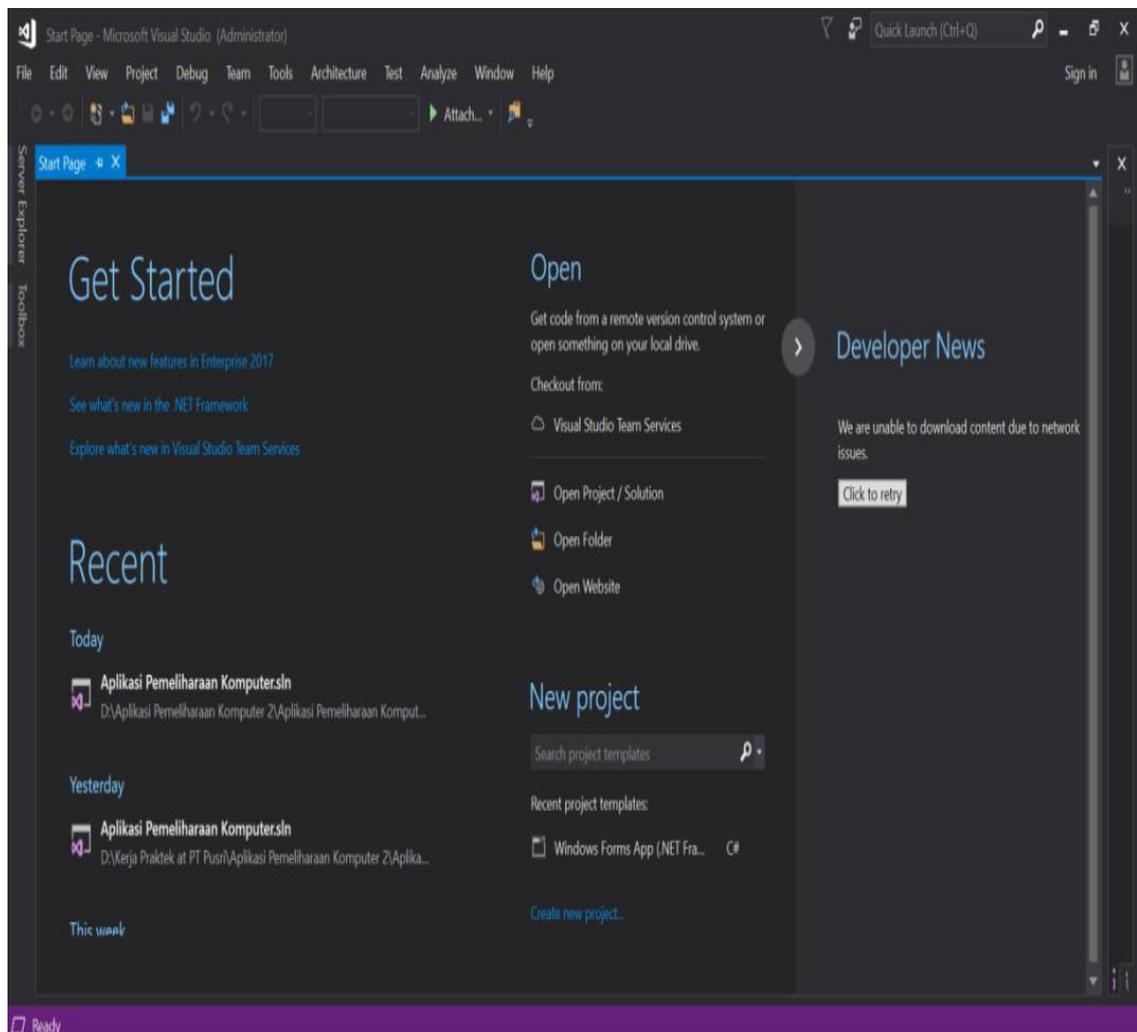
Bahasa *Visual Basic .NET* secara teknis mengadopsi sintak bahasa *Visual Basic*. Konsistensi *API* membuat bahasa *Visual Basic .NET* menjadi pilihan dalam membuat kode program diatas *platform Windows*.

Dalam menyusun suatu aplikasi pada *Visual Basic .NET*, kita memerlukan tiga tahap yaitu merancang *form*, menentukan properti, menulis kode program. Adapun keunggulan *Microsoft Visual 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 *ActiveX Data Object(ADO)*. Memiliki beberapa tambahan sarana *wizard* yang baru. *Wizard* adalah sarana yang mempermudah dalam pembuatan aplikasi dengan mengotomatisasi tugas-tugas tertentu.

### **2.7.2 Komponen Dasar dalam Visual Studio 2017**

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

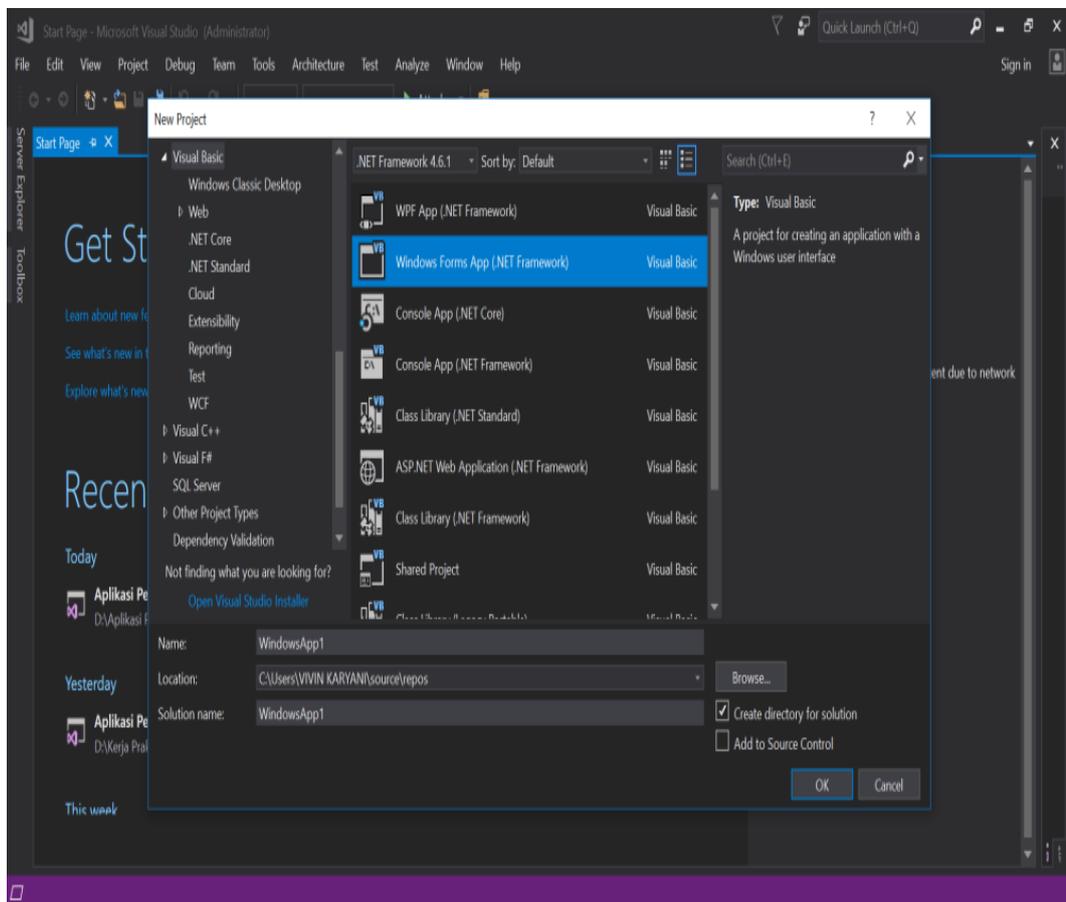


**Gambar 2.1** Jendela Kerja Standar Visual Studio 2017

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

### 1. Project

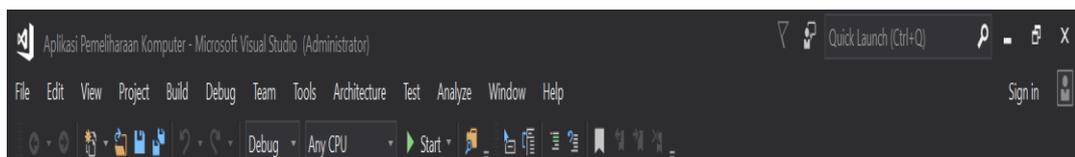
*Project* adalah kumpulan dari beberapa file (*Form, Report, File, Module*, dan lain-lain) yang di dalamnya mempunyai aturan-aturan yang berlaku terhadap *project* tersebut. Untuk membuat *project* baru dapat dilakukan dengan cara pilih menu *File-New-Project* atau dengan menggunakan kombinasi tombol **Ctrl + Shift + N**.



**Gambar 2.2 Tampilan Project Visual Basic .Net**

## 2. Toolbar

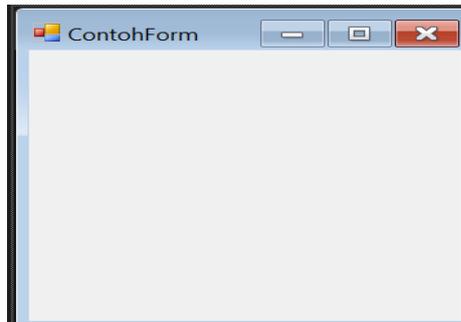
Tombol *Toolbar* yang terpenting adalah bagian untuk menjalankan dan menghentikan program seperti yang dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 2.3 Tampilan Toolbar**

### 3. Form

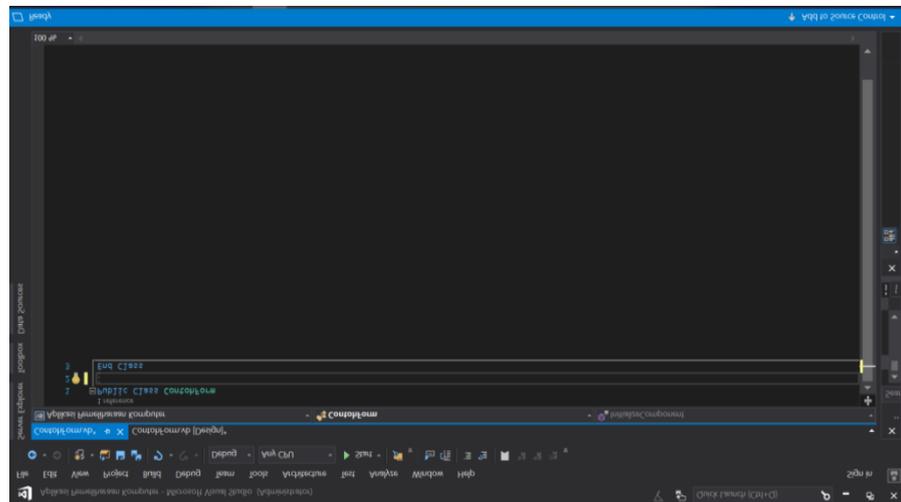
*Form* digunakan untuk meletakkan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam mendesain tampilan desain-*time*.



**Gambar 2.4 Tampilan Form**

### 4. Jendela Kode

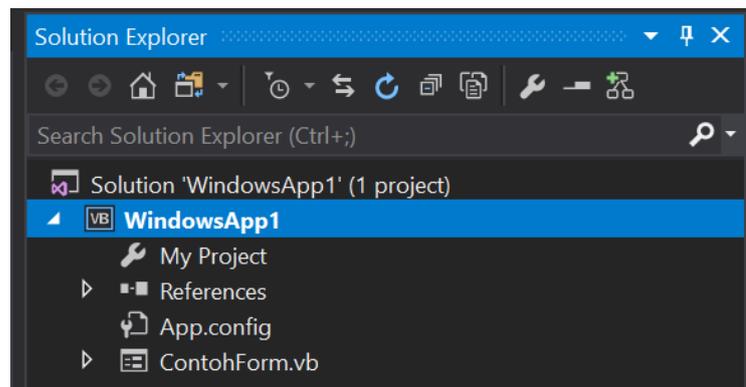
Jendela ini digunakan untuk menuliskan kode-kode bagi objek yang dibuat. Dapat ditampilkan dengan cara klik 2 kali pada *form* yang sedang aktif atau menekan F7 pada *keyboard*.



**Gambar 2.5 Tampilan Jendela Kode**

### 5. Project Explorer

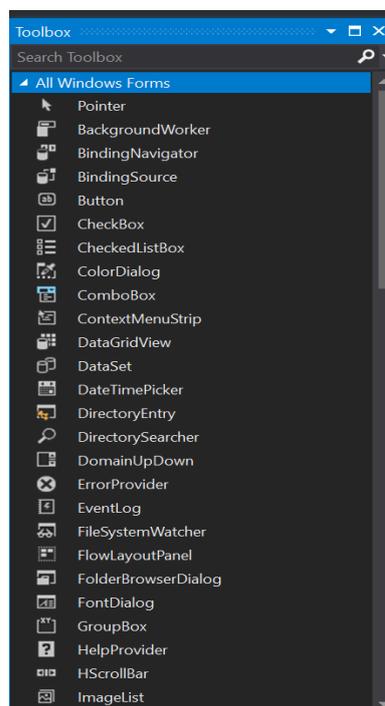
Bagian ini menampilkan seluruh penyusun *project/aplikasi*, baik *form*, *module*, *report*, *data environment* atau *file* lain pendukung *project*.



**Gambar 2.6 Tampilan Project Explorer**

## 6. Toolbox

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

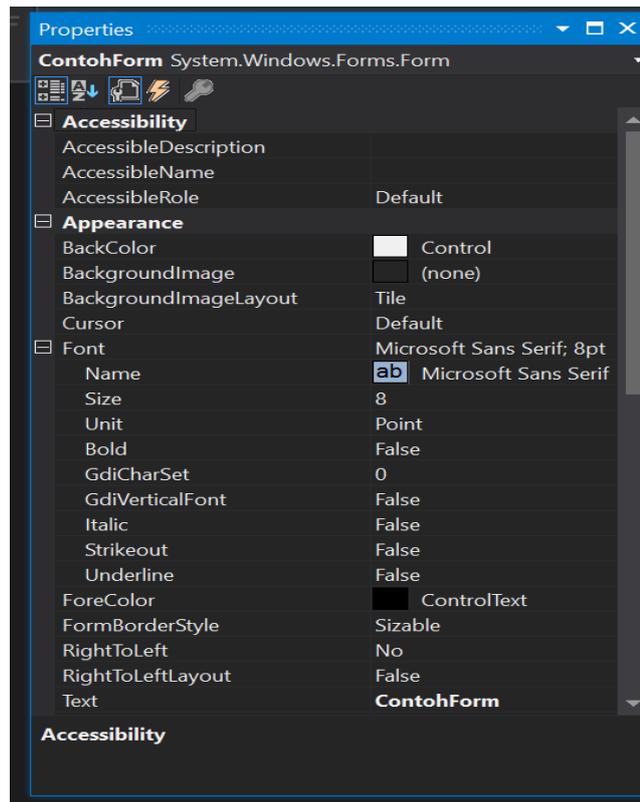


**Gambar 2.7 Tampilan Toolbox**

## 7. Windows Property

*Property Windows* berisikan *Object Box*, yaitu berisi daftar komponen yang digunakan dalam *form Short Tab* yaitu pada *windows*

*property* terdapat *alphabetical*, *categorized*, *properties*, *events*, dan *properties pages*. *Coloumn* yaitu kolom kiri berisi daftar *property* pada objek terseleksi, sedangkan kolom kanan adalah keterangan dari nilai *property* yang ingin diganti.



**Gambar 2.8 Tampilan Windows Property**

## 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 MySQL

Menurut Abdul Kadir (2008:2), *MySQL* (dibaca: mi-se-kyu-el) merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*database management system*) yang bersifat *open source*. *MySQL* sebenarnya

produk yang berjalan pada *platform Linux*. Karena sifatnya *open source*, maka *MySQL* dapat dijalankan pada semua *platform* baik *Windows* maupun *Linux*. Selain itu, *MySQL* juga merupakan program pengakses *database* yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk aplikasi *MultiUser* (BanyakPengguna). Saat ini *database MySQL* telah digunakan hampir oleh semua *programer database*, apalagi dalam pemrograman *web*.

### 2.8.2 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* dan *Perl*. 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).

### 2.8.3 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 awam tidak harus paham sintak-sintak *SQL* dalam pembuatan *database* dan tabel.

## 2.9 File Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan penulis pada pembuatan program, yaitu:

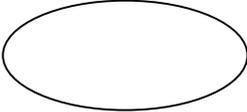
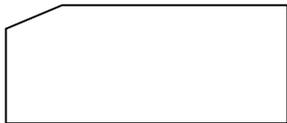
**Tabel 2.1 File Pendukung**

No.	Nama File	Keterangan
1.	Xampp 7.3.8	Sebagai server yang berdiri sendiri (localhost)
2.	MySQL Connector / NET 6.9.7	Untuk menghubungkan aplikasi dengan database mysql
3.	Guna Framework	Untuk memperindah user interface aplikasi

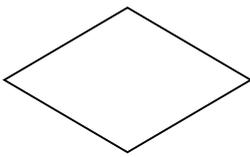
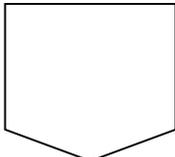
### 2.10 Flowchart Sebagai Alat Bantu Pemrograman

Di dalam Sari (2013:24), Elemen-elemen yang membentuk *flowchart* terdiri dari bangun-bangun geometri berikut:

**Tabel 2.2**  
**Elemen-elemen yang membentuk *Flowchart***

No.	Simbol	Keterangan
1.	Oval 	Digunakan untuk mewakili simbol <i>start</i> (mulai) dan <i>end</i> (akhir). Simbol ini diberi label dengan kata <i>start</i> (mulai) atau <i>end</i> ( <i>stop</i> )
2.	Anak Panah ( <i>Arrows</i> ) 	Digunakan untuk menunjukkan alur proses.
3.	Persegi Panjang ( <i>Rectangle</i> ) 	Digunakan untuk menunjukkan langkah pemrosesan seperti perhitungan dan instruktur lain.
4.	Trapesium 	Digunakan untuk mewakili <i>input</i>

Lanjutan Tabel 2.2

5.	Dokumen 	Digunakan untuk mewakili <i>output</i> sebagai alternatif untuk simbol trapesium yang digunakan pada <i>input</i>
6.	Diamond (Rhombus) 	Digunakan untuk menyatakan keputusan ( <i>decision</i> ). Dua dari empat sudut memperlihatkan alternatif yang dapat dipilih berdasarkan kondisi tertentu yang dipenuhi
7.		Digunakan sebagai penghubung ke halaman selanjutnya.
8.		Digunakan sebagai media penyimpanan ( <i>database</i> )