

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Dalam penyusunan kerja praktek ini, dan secara garis besar akan dijelaskan mengenai pengertian dan konsep-konsep dasar yang akan digunakan dalam analisa dan perancangan sistem yang akan dibuat dalam kerja praktek ini.

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem**

Sistem adalah sekumpulan sub sistem yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, yang mencakup karakteristik sistem yang bersama – sama berinteraksi menurut pola tertentu terhadap masukan untuk mencapai suatu tujuan dengan menghasilkan keluaran. Dalam arti luas dapat didefinisikan sebagai sekumpulan elemen – elemen yang saling berhubungan dan saling bergantung untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Seperti yang didefinisikan oleh Jogiyanto (2003:1) bahwa “sistem adalah kumpulan dari beberapa komponen dari suatu kesatuan yang berinteraksi yang mempunyai tujuan – tujuan tertentu”.

Adapun cakupan dari karakteristik sistem adalah sebagai berikut :

a. **Komponen – Komponen (*Components*)**

Komponen – komponen suatu sistem terdiri dari subsistem yang mempunyai sifat dari sistem yang menjalankan fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. **Batas Sistem (*Boundary*)**

Batas sistem merupakan batas pemisah daerah sistem antara suatu sistem dengan sistem lainnya, dimana batas sistem tersebut menunjukkan ruang lingkup dari sistem.

c. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**

Yakni apapun yang berada diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi dari sistem tersebut. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan atau bahkan bersifat merugikan sistem.

- d. Penghubung (*Interface*)  
Merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem yang lain untuk membentuk sebuah satu kesatuan.
- e. Masukan (*Input*)  
Merupakan energy yang dimasukkan dalam sistem yang berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).
- f. Proses (*Process*)  
Suatu sistem dapat menjadi suatu bagian pengolah yang dapat merubah masukan menjadi sebuah keluaran.
- g. Keluaran (*Output*)  
Merupakan hasil dari pengolahan energi sistem dan diklasifikasikan ke dalam bentuk keluaran yang berguna berupa informasi.
- h. Sasaran (*Object*)  
Suatu sistem sudah pasti mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*object*) yang telah ditetapkan. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali dari masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan hasil akhir keluaran yang dihasilkan sistem tersebut. Suatu sistem akan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Dengan adanya karakteristik sistem, maka untuk mencapai suatu tujuan tentunya akan mudah tercapai atau terlaksana. Oleh sebab itu, sistem tersebut harus tersusun secara teratur dan saling berkaitan serta berhubungan satu dengan yang lainnya.

## **2.2 Konsep Dasar Informasi**

Informasi sangat dibutuhkan dan penting didalam suatu organisasi. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Informasi dapat diberikan kepada pemakai eksternal dan pemakai internal. Sumber dari Informasi adalah data. Data yaitu kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan yang nyata.

Informasi (*information*) adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk menjadi suatu informasi, maka data yang diolah tersebut harus berguna bagi pemakainya (Jogiyanto,2003:8)

Suatu informasi dikatakan berkualitas dan berguna apabila didukung oleh tiga kriteria, yaitu :

a. Akurat (*Accurate*)

Akurat berarti informasi harus bebas dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan. Akurat juga berarti informasi harus jelas mencerminkan maksudnya. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

b. Relevan (*Relevance*)

Suatu sistem informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibanding dengan biaya pendapatannya. Relevansi informasi untuk tiap – tiap orang berbeda. Nilai informasi bagi seorang pemakai ditentukan oleh keandalan (*reliabilitas*) data informasi tersebut.

c. Tepat pada waktunya (*TimeLiness*)

Tepat pada waktunya berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usung tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan suatu landasan di dalam pengambilan keputusan.

## **2.3 Pengertian Analisa Berorientasi Objek**

### **2.3.1 Activity Diagram**

Diagram memodelkan alur kerja (*work flow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flow chart* karena kita dapat memodelkan prosedur logika, proses bisnis dan alur kerja. Perbedaan utamanya adalah *flow chart* dibuat untuk menggambarkan alur kerja

dari sebuah sistem, sedangkan *activity diagram* dibuat untuk menggambarkan aktivitas dari aktor.

Menurut Munawar (2004:109) “*Activity diagram* adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus”.

*Activity diagram* mempunyai pesan seperti halnya *flow chart*, akan tetapi perbedaannya dengan *flow chart* adalah *activity diagram* bisa mendukung perilaku paralel sedangkan *flow chart* tidak bisa. Simbol – simbol yang sering di gunakan pada saat pembuatan *activity diagram* :

- a. *Start Point (initial node)*, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
- b. *End Point (Activity Final Node)*, akhir aktivitas.
- c. *Activities*, menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activitystate*.

Jenis – jenis *activity* :

1. *Black Hole Activities*, ada masukan dan tidak ada keluaran.
2. *Miracle Activities*, tidak ada masukan dan ada keluaran dan dipakai waktu *start point*.
3. *Parallel Activities*, *activity* yang berjalan secara bersamaan terdiri dari:

(a) *Fork* (percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.

(b) *Join* (penggabungan)

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

d. *Transition* menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.

e. *Decission Point*

Digambarkan dengan lambang wajik/belah ketupat mempunyai transisi (sebuah garis dari/ke *decision point*). Setiap transisi yang ada harus mempunyai *guard* (kunci).

f. *Swimlane*

Sebuah cara untuk mengelompokkan *activity* berdasarkan *actor* (mengelompokkan *activity* dalam sebuah urutan yang sama). *Actor* bisa ditulis nama *actor* ataupun sekaligus dalam lambang *actor* (*stick figure*) pada *use case diagram*. *Swimlane* digambar secara *vertical*, walaupun kadang - kadang digambar secara *horizontal*.

g. *Swimarea*

Ketika sebuah *activity diagram* mempunyai banyak *swimlane*, perlu dipikirkan dengan pendekatan *swimarea*. *Swimarea* mengelompokkan *activity* berdasarkan kegiatan didalam *use case*.

### **2.3.2 Analisa Dokumen Keluaran**

Menurut Sutopo (2002:12) “Analisa keluaran adalah analisa mengenai dokumen – dokumen keluaran yang dihasilkan dari sebuah sistem”.

### **2.3.3 Analisa Dokumen Masukan**

Menurut Sutopo (2002:12) “Analisa masukan adalah bagian dari pengumpulan informasi tentang sistem yang sedang berjalan”.

Tujuan analisa masukan adalah memahami prosedur berjalan.

### **2.3.4 Use Case Diagram**

*Use Case Diagram* menggambarkan sebuah fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar.

Yang ditekankan dalam *Use Case Diagram* adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana” sistem itu melakukannya. Sebuah *Use Case* merepresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem. *Use Case Diagram* juga menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (*actor*). *Use Case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

Secara umum *Use Case Diagram* terdiri dari :

a. *Actor*

Menurut Munawar (2004:64) “*Actor* adalah *abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem”.

Untuk mengidentifikasi *actor* harus ditentukan pembagian kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. *Actor* dilukiskan dengan peran yang mereka mainkan dalam *use case*, seperti staff penjualan, pelanggan, dll.

*b. Use Case*

Menurut Munawar (2004:62) “*Use case* adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna”.

*Use case* dibuat berdasarkan keperluan *actor*, merupakan “apa” yang dikerjakan sistem bukan “bagaimana” sistem mengerjakannya. Setiap *use case* harus diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksinya dengan *actor*. Nama *use case* boleh terdiri dari beberapa kata dan tidak boleh ada dua *use case* yang memiliki nama yang sama.

*c. Relationship (Relasi) / Association (Asosiasi)*

Menurut Jeffery L. Whitten (2004:274) “Asosiasi adalah sebuah relasi antara *actor* dengan *use case* dimana sebuah interaksi terjadi diantara mereka.”

Relasi (*relationship*) digambarkan sebagai bentuk garis antara dua simbol dalam *use case diagram*.

Ada empat jenis relasi / asosiasi yang dapat timbul pada *use case diagram*, yaitu :

1) Asosiasi antara *Actor* dan *Use Case*

Ujung panah pada *association* antara *actor* dan *use case* mengindikasikan siapa / apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data. Sebaiknya gunakan garis tanpa panah untuk *association* antara *actor* dan *use case*. *Association* antar *actor* dan *use case* yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila *actor* berinteraksi secara pasif dengan sistem.

2) Asosiasi antara *Use Case*

Relasi antara *use case* dengan *use case* :

- a. *Include*, menggambarkan suatu *use case* termasuk di dalam *use case* lain (diharuskan). Contohnya adalah pemanggilan sebuah

fungsi program. Digambarkan dengan garis lurus berpanah dengan tulisan <<include>>.

- b. *Extend*, digunakan ketika hendak menggambarkan variasi pada kondisi perilaku normal dan menggunakan lebih banyak *control form* dan mendeklarasikan ekstension pada *use case* utama atau dengan kata lain adalah perluasan dari *use case* lain jika syarat atau kondisi terpenuhi. Digambarkan dengan garis lurus berpanah dengan tulisan <<extend>>.
- c. *Generalization / Inheritance* antar *Use Case* dipakai ketika ada sebuah perlakuan khusus (*single condition*) dan merupakan pola hubungan *base-parent use case*. Digambarkan dengan *generalization / inheritance* antar *use case* secara vertikal dengan *inheriting use case* dibawah *base / parent use case*.
- d. *Generalization / Inheritance* antar *Actors*, digambarkan *generalization* antar *actors* secara vertikal dengan *inheriting actor* dibawah *base / parent use case*.

### 2.3.5 Deskripsi Use Case ( *Use Case Description* )

Deskripsi *use case* adalah resume langkah atau tahapan dalam *usecase*.

Kegunaannya untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *usecase diagram*. Deskripsi *usecase diagram* memiliki tiga komponen yang umum, yaitu :

- a. *Use case*, berisi nama *use case*.
- b. *Actor*, berisi nama *actor* yang menjalankan sistem.
- c. Deskripsi, menjelaskan bagaimana sistem berjalan.

## 2.4 Perancangan Berorientasi Objek

Menurut Jeffery L. Whitten (2004:686) “Perancangan sistem berorientasi obyek (*Object-Oriented Design*) adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menspesifikasikan kebutuhan – kebutuhan sistem dengan mengkolaborasikan obyek – obyek, atribut –atribut dan metode – metode yang ada”.

Fokus dari desain objek adalah perencanaan struktur data dan algoritma yang diperlukan untuk implementasi setiap kelas.

Adapun diagram - diagram UML yang digunakan penulis dalam merancang sistem berorientasi objek adalah :

#### **2.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)**

Menurut Jeffery L. Whitten et al (2004:295) “Diagram-ER adalah sebuah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam hal entitas dan relasi yang digambarkan oleh data tersebut”.

Yang pertama kali mendeskripsikan diagram-ER adalah Peter Chan yang dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak case. Model ERD adalah suatu penyajian data dengan menggunakan entity dan relationship. Diagram-ER menggambarkan hubungan antara data yang ada dan tidak menggambarkan proses – proses yang terjadi.

Simbol – simbol / notasi yang biasa digunakan dalam ERD, antara lain :

- a. Menurut Jeffery L. Whitten et al (2004:295) “*Entity* (entitas) adalah sebuah kelas dari orang, tempat obyek, kejadian dan sebagainya atau sebuah konsep yang mana kita perlukan untuk menangkap dan menyimpan data”.

Pada entity terdapat dua jenis, yaitu :

- 1) *Strong Entity* adalah *entity* yang memiliki *primary key*
- 2) *Weak Entity* adalah suatu *entity* yang tidak memiliki *primary key* dan keberadaan *entity* tersebut tergantung dari keberadaan *entity* lain. *Entity* yang merupakan induknya disebut *identifying owner* dan relasinya disebut *identifying relationship*.

- b. *Relationship* ( Hubungan / relasi ), menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda

- c. *Cardinality* / Kardinalitas

*Cardinality* adalah tingkat hubungan atau derajat relasi. Tingkat *cardinality* yang terjadi pada sebuah ERD adalah sebagai berikut :



1) *One To One* ( 1 : 1 )

Hubungan relasi *one to one* yaitu setiap entitas pada himpunan entitas A berhubungan paling banyak dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

2) *One To Many* ( 1 : M )

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, tetapi setiap entitas pada entitas B dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas A.

3) *Many To One* ( M : 1 )

Setiap entitas pada himpunan entitas B dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas A, tetapi setiap entitas pada entitas A dapat berhubungan dengan satu entitas pada himpunan entitas B.

4) *Many To Many* ( M : M )

Setiap entitas pada himpunan entitas A dapat berhubungan dengan banyak entitas pada himpunan entitas B, begitu juga sebaliknya.

- d. Menurut Jeffery L. Whitten et al (2004:298) “Atribut adalah suatu deskripsi karakteristik dari entitas”.

Nilai atribut merupakan suatu data aktual atau informasi yang disimpan pada suatu atribut dalam suatu *entity* atau *relationship*.

Terdapat dua jenis atribut, yaitu :

- 1) *Identifier (key)*, menentukan *entity* secara unik (beda antara satu sama lain dan tidak mungkin sama).

- 2) *Descriptor (non key atribut)*, menentukan *entity* yang tidak unik.

Atribut *relationship* sangat ditentukan oleh *cardinality*, yaitu :

- (a) Jika *cardinality* 1 : 1 dan 1 : M, atribut *relationship* diambil dari identifier dari entitas di kiri dan kanan.

- (b) Jika cardinality  $M : N$ , atribut *relationship* diambil dari identifier dari entitas di kiri dan kanan ditambah dengan atribut lain yang bukan milik entitas di kiri ataupun di kanan.
- 3) Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

### 2.4.2 Logical Record Structure (LRS)

Diagram-ER (ERD) harus dikonversi ke bentuk *structure* (struktur record secara logik). Sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah Diagram-ER akan mengikuti pola/aturan pemodelan tertentu. Dalam kaitannya dengan konversi ke LRS, maka perubahan yang terjadi adalah mengikuti aturan-aturan berikut ini :

- a. Setiap entitas akan diubah ke bentuk kotak
- b. Sebuah *relationship* kadang disatukan dalam sebuah kotak bersama entitas jika hubungan yang terjadi pada Diagram-ER 1:M (relasi bersatu dengan *cardinality* M) atau tingkat hubungan 1:1 (relasi bersatu dengan *cardinality* yang paling membutuhkan referensi), sebuah *relationship* dipisah dalam sebuah kotak tersendiri jika tingkat hubungannya M:N (*Many to many*).

### 2.4.3 Tabel / Relasi

Tabel adalah koleksi objek yang terdiri dari sekumpulan elemen yang diorganisasi secara kontigu, artinya memori yang dialokasi antara satu elemen dengan elemen yang lainnya mempunyai address yang berurutan.

Untuk transformasi LRS ke table / relasi, berpedoman pada hal - hal sebagai berikut :

- a. Tiap satu LRS akan menjadi satu tabel
- b. Nama LRS menjadi satu tabel
- c. Tiap 1 ( satu ) atribut akan menjadi 1 ( satu ) kolom
- d. Nama atribut akan menjadi nama kolom.

#### **2.4.4 Spesifikasi Basis Data**

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain dan tersimpan di luar komputer serta digunakan perangkat lunak ( *software* ) tertentu untuk memanipulasinya.

Sedangkan sistem berbasis data adalah suatu sistem penyusunan dan pengelolaan *record - record* dengan menggunakan komputer dengan tujuan untuk menyimpan atau merekam serta melihat data operasional lengkap pada sebuah organisasi, sehingga mampu menyediakan informasi yang diperlukan untuk kepentingan proses pengambilan keputusan.

### **2.5 Teori Pendukung**

#### **2.5.1 Pengertian Kepegawaian**

Menurut *Jogiyanto* (2005 : 249) Sistem informasi manajemen sumber daya manusia adalah “semua aktifitas dalam siklus informasi (pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, pencarian, dan distribusi) tidak seluruhnya dilakukan oleh alat- alat dan mesin -mesin otomatis”. Sangat penting peranan data kepegawaian dalam rangka melaksanakan pembinaan Pegawai Negeri Sipil (PNS) sehingga perlu adanya Pembentukan Sistem pencatatan kepegawaian dapat dilaksanakan dengan 2 (dua) cara yaitu: secara manual : merupakan pelaksanaan kegiatan pencatatan, penyimpanan dan pengolahan dilakukan secara manual, dengan media Buku Induk, *File / Tata Naskah* perorangan yang disimpan dalam unit almari khusus. Secara Elektronik: merupakan pelaksanaan kegiatan perekaman dan penyimpanan dalam media komputer.

Sistem informasi pengolahan data kepegawaian ini berfungsi untuk menunjang pelaksanaan fungsi dari suatu unit dalam instansi tersebut untuk menjalankan kegiatan yang berhubungan dengan kepentingan pegawai dengan maksud mencapai suatu tujuan.

#### **2.5.2 Cuti Pegawai Negeri Sipil (PNS)**

Ketentuan cuti Pegawai Negeri Sipil (PNS) dengan surat edaran Sekretaris Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung No. 850/316/BKD/2008 berdasarkan

PP Nomor 24 tahun 1976 tentang Cuti Pegawai Negeri Sipil (PNS), adapun jenis-jenis cuti beserta syarat - syaratnya adalah sebagai berikut :

- a. Cuti Tahunan
  - 1) PNS mengajukan permohonan secara tertulis.
  - 2) PNS sekurang-kurangnya sudah satu tahun bekerja terus-menerus.
- b. Cuti Besar
  - 1) PNS mengajukan permohonan secara tertulis.
  - 2) PNS sekurang-kurangnya sudah enam tahun bekerja secara terus-menerus.
- c. Cuti Sakit
  - 1) PNS mengajukan permohonan secara tertulis.
  - 2) Melampirkan surat keterangan dokter (untuk cuti sakit lebih dari tiga hari).
- d. Cuti Bersalin
  - 1) PNS mengajukan permohonan secara tertulis.
  - 2) Melampirkan surat keterangan dari dokter/bidan.
  - 3) Untuk persalinan anak ke empat dan seterusnya diberi cuti diluar tanggungan negara.
- e. Cuti karena alasan penting
  - 1) PNS mengajukan permohonan secara tertulis.
  - 2) Melampirkan keterangan-keterangan yang memperkuat alasan-alasan untuk mengambil cuti itu.
- f. Cuti diluar tanggungan negara
  - 1) Telah bekerja sekurang -kurangnya lima tahun secara terus- menerus.
  - 2) Mengajukan permohonan tertulis dengan memberikan alasan- alasan pribadi penting.  
Dengan melampirkan :
    - (a) Surat keputusan pertama sebagai pegawai negari.
    - (b) Surat keputusan dalam pangkat dan gaji terakhir.
    - (c) Daftar riwayat hidup/ pekerjaan yang sah.

### **2.5.3 Pengertian Kenaikan Pangkat Pegawai Negeri Sipil (PNS)**

Pangkat adalah kedudukan yang menunjukkan tingkatan seseorang Pegawai Negeri Sipil berdasarkan jabatannya dalam rangkaian susunan kepegawaian dan digunakan sebagai dasar penggajian. Kenaikan pangkat adalah penghargaan yang diberikan atas prestasi kerja dan pengabdian Pegawai Negeri Sipil terhadap Negara, serta sebagai dorongan kepada Pegawai Negeri Sipil untuk lebih meningkatkan prestasi kerja dan pengabdianya. Agar kenaikan pangkat dapat dirasakan sebagai penghargaan, maka kenaikan pangkat harus diberikan tepat pada waktunya dan tepat kepada orangnya. Susunan pangkat dan golongan ruang Pegawai Negeri Sipil sebagai berikut : No, Pangkat, Golongan Ruang :

- a. Juru Muda, Ia
- b. Juru Muda Tingkat 1, Ib
- c. Juru, Ic
- d. Juru Tingkat 1, Id
- e. Pengatur Muda, Iia
- b. Pengatur Muda Tingkat 1, Iib
- c. Pengatur, Iic
- d. Pengatur Tingkat 1, Iid
- e. Penata Muda, IIIa
- f. Penata Muda Tingkat 1, IIIb
- g. Penata, IIIc
- h. Penata Tingkat 1, IIId
- i. Pembina, Iva
- j. Pembina Tingkat 1, Ivb
- k. Pembina Utama Muda, Ivc
- l. Pembina Utama Madya, Ivd
- m. Pembina Utama, Ive

Setiap pegawai baru yang dilantik atau diputuskan sebagai Pegawai Negeri Sipil/ PNS baik di pemerintah pusat maupun daerah akan diberikan Nomor Induk Pegawai atau NIP yang berjumlah 18 digit angka, golongan dan pangkat sesuai dengan tingkat pendidikan yang diakui sebagai mana berikut di bawah ini :

- 1) Pegawai baru lulusan SD atau sederajat = I/a
- 2) Pegawai baru lulusan SMP atau sederajat = I/c
- 3) Pegawai baru lulusan SMA atau sederajat = II/a
- 4) Pegawai baru lulusan D1/D2 atau sederajat = II/b
- 5) Pegawai baru lulusan D3 atau sederajat = II/c
- 6) Pegawai baru lulusan S1 atau sederajat = III/a
- 7) Pegawai baru lulusan S2 sederajat/S1 Kedokteran/S1 Apoteker = III/b
- 8) Pegawai baru lulusan S3 atau sederajat = III/c

#### **2.5.4 Pengertian Pensiun Pegawai Negeri Sipil**

Pensiun yaitu :

- a. Jaminan hari tua dan sebagai balas jasa terhadap pegawai negeri yang telah bertahun – tahun mengabdikan diri kepada negara.
- b. Penghasilan yang diterima setiap bulan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Sifat dari pensiun adalah sebagai jaminan hari tua dan sebagai penghargaan atas jasa- jasa pegawai selama bertahun-tahun bekerja dalam dinas pemerintah.

Batas Usia Pensiun (BUP) Pegawai Negeri Sipil pada umumnya adalah 56 tahun dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku dapat diperpanjang sampai 60 tahun, 65 tahun dan 70 tahun. Sesuai dengan pasal 10 Undang-undang nomor 11 tahun 1969 bahwa untuk menetapkan hak atas pensiun ditentukan atas dasar tanggal kelahiran yang disebutkan pada pengangkatan pertama sebagai pegawai negeri.

#### **2.5.5 Pengertian Kenaikan Gaji Berkala**

Kenaikan gaji berkala adalah kenaikan gaji yang diberikan kepada Pegawai Negeri Sipil yang telah mencapai masa kerja golongan yang ditentukan untuk kenaikan gaji berkala dan apabila telah memenuhi persyaratan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Kenaikan gaji berkala untuk pertama kali bagi seorang pegawai negeri sipil yang diangkat dalam golongan I,

II, III diberikan setelah mempunyai masa kerja 2 (dua) tahun sejak diangkat menjadi calon pegawai negeri sipil dan selanjutnya 2 (dua) tahun sekali, kecuali untuk pegawai negeri sipil yang pertama kali diangkat dalam golongan II/a diberikan kenaikan gaji berkala pertama kali setelah mempunyai masa kerja 1 (satu) tahun dan selanjutnya setiap 2 (dua) tahun sekali.

Pegawai negeri sipil diberikan kenaikan gaji berkala apabila dipenuhi syarat-syarat:

- a. Telah mencapai masa kerja golongan yang ditentukan untuk kenaikan gaji berkala.
- b. Penilaian pelaksanaan pekerjaan dengan nilai rata-rata sekurang-kurangnya "cukup" (61-75).

Apabila pegawai negeri sipil yang bersangkutan belum memenuhi syarat penilaian pelaksanaan pekerjaan dengan nilai rata-rata sekurang-kurangnya "cukup" (61-75), maka kenaikan gaji berkalanya ditunda paling lama untuk waktu 1 (satu) tahun. Apabila sehabis waktu penundaan pegawai negeri sipil yang bersangkutan belum juga memenuhi syarat, maka kenaikan gaji berkala ditunda lagi tiap-tiap kali paling lama untuk waktu 1 (satu) tahun.

#### **2.5.6 Pengertian Daftar Urut Kepangkatan (DUK)**

DUK (Daftar Urut Kepangkatan) adalah salah satu bahan obyektif untuk melaksanakan pembinaan karier Pegawai Negeri Sipil berdasarkan sistem karier dan sistem prestasi kerja, oleh karena itu Daftar Urut Kepangkatan (DUK) perlu dibuat dan dipelihara secara terus menerus.

Dalam DUK tidak boleh ada 2 (dua) nama Pegawai Negeri Sipil yang sama nomor urutnya, maka untuk menetapkan nomor urut yang tepat dalam satu DUK diadakan urutan secara berturut-turut sebagai berikut :

- a. Pangkat  
PNS yang berpangkat lebih tinggi dicantumkan dalam nomor urut yang lebih tinggi dalam DUK. Jika ada dua orang/lebih yang memiliki pangkat yang

sama maka dari mereka yang lebih tua dalam pangkat tersebut dicantumkan dalam nomor urut yang lebih tinggi.

b. Jabatan

Apabila ada dua orang/lebih, PNS yang berpangkat sama dan diangkat dalam pangkat itu dalam waktu yang sama, maka dari mereka yang memegang jabatan yang lebih tinggi dicantumkan dalam nomor urut yang lebih tinggi dan dilihat yang lebih dahulu diangkat dalam jabatan yang sama tingkatannya.

c. Masa Kerja

Apabila ada dua orang/lebih, PNS yang berpangkat sama dan diangkat dalam pangkat itu dalam waktu yang sama dan memegang jabatan yang sama, maka dari mereka yang memiliki masa kerja sebagai PNS yang lebih banyak dicantumkan dalam nomor urut yang lebih tinggi.

d. Latihan Jabatan

Apabila ada dua orang/lebih, PNS yang berpangkat sama dan diangkat dalam pangkat itu dalam waktu yang sama dan memegang jabatan yang sama dan memiliki masa kerja yang sama, maka dari mereka yang pernah mengikuti latihan jabatan yang ditentukan, dicantumkan dalam nomor urut yang lebih tinggi dalam DUK.

e. Pendidikan

Apabila ada dua orang/lebih, PNS yang berpangkat sama dan diangkat dalam pangkat itu dalam waktu yang sama dan memegang jabatan yang sama dan memiliki masa kerja yang sama, dan pernah mengikuti latihan jabatan yang ditentukan, maka dari mereka yang lulus dari pendidikan yang lebih tinggi dicantumkan dalam nomor urut yang lebih tinggi dalam DUK.