

BAB 2

LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang membahas definisi – definisi, konsep – konsep dan teori – teori yang diperlukan sebagai bahan analisis dan menjadi tolak ukur untuk penulisan tugas akhir.

2.1 Analisis

Menurut Jogianto HM, analisis adalah kegiatan berfikir untuk menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen sehingga dapat mengenal tanda-tanda komponen, hubungannya satu sama lain dan fungsi masing-masing dalam satu keseluruhan yang terpadu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) , Analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan [JOG02].

2.2 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem ini menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata, seperti tempat, benda dan orang-orang yang betul-betul ada dan terjadi. Sistem dianalogikan sebagai sebuah rangkaian yang saling kait mengkait antar beberapa bagian sampai kepada bagian yang paling kecil, bila suatu bagian atau sub bagian terganggu maka bagian yang lain juga ikut merasakan ketergangguan tersebut [JOG02].

2.2.1 Sistem Informasi

Masih bersumber dari sumber yang sama dengan analisis dan sistem pada sub bab sebelumnya, Sistem Informasi adalah suatu sistem pekerjaan tertentu yang menggunakan teknologi informasi untuk menangkap, mengirim, menyimpan, mendapat kembali, memanipulasi atau memperlihatkan informasi, dengan demikian dapat mendukung satu atau lebih sistem bekerja [JOG02].

2.2.2 Perancangan

Perancangan merupakan alternatif pemecahan masalah – masalah yang ditemukan pada saat tahapan analisis Selain itu, menurut Azhar Susanto (2004) menyatakan bahwa perancangan merupakan spesifikasi umum dan terperinci dari pemecahan masalah yang berbasis komputer selama tahap analisis [NUR09].

2.2.3 Perancangan Sistem Informasi

Suatu tahapan kegiatan yang dilakukan seseorang atau kelompok dalam merancang atau membuat sistem sebelum sistem dibuat dengan tujuan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dalam memecahkan atau dengan kebutuhan pengguna berkaitan dengan pengolahan, pengelolaan dan perolehan informasi yang diinginkan. perancangan sistem informasi terdiri dari penggambaran,

perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. [GGO95].

2.3 Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan adalah dihasilkannya suatu model sistem untuk merepresentasikan entitas yang akan dibangun. Selain itu, menurut **Mastow** tujuan dari perancangan adalah untuk membentuk sistem perangkat lunak yang memenuhi kriteria – kriteria utama. Kriteria – kriteria tersebut adalah sebagai berikut [MAS13].

1. Memenuhi spesifikasi fungsional.
2. Memenuhi batasan – batasan media target implementasi.
3. Memenuhi kebutuhan – kebutuhan implisit dan eksplisit berdasarkan kinerja dan penggunaan sumber daya.
4. Memenuhi kebutuhan – kebutuhan implisit dan eksplisit berdasarkan bentuk hasil rancangan yang dikehendaki.
5. Memenuhi keterbatasan – keterbatasan proses perancangan seperti waktu, biaya dan lain – lain.
6. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram komputer dan ahli teknik lainnya yang terlibat.
7. Untuk tercapainya pemenuhan kebutuhan berkaitan dengan pemecahan masalah yang menjadi sasaran pengembangan sistem.
8. Untuk memudahkan dalam proses pembuatan perangkat lunak dan kontrol dalam mengembangkan sistem yang dibangun.
9. Untuk dapat mengetahui berbagai elemen spesifik pendukung dalam pengembangan sistem baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan pada sistem yang dirancang.

2.4 Definisi Miskin

Menurut Dr. Muslim Kasim kaum miskin adalah antagonisme di dalam kelas buruh. kelas buruh mematok “kerja” sebagai kerja upahan dan mengecualikan mereka yang miskin, penganggur, atau tunawisma. Berbeda dengan “Fakir”, Miskin, ialah keadaan dimana seseorang masih memiliki penghasilan namun tidak dapat memenuhi kebutuhan hidup sehari – hari. Kebutuhan – kebutuhan yang wajib terpenuhi ialah sandang, pangan dan papan atau dalam artian lain menyebutkan sebagai kebutuhan primere. Yang meliputi, pakaian (sandang), makanan dan minuman (pangan) dan pemukiman/ rumah (papan).

Selain itu keadaan miskin adalah keadaan dimana terjadi ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar lainnya guna menunjang kualitas hidup dan derajat di mata publik. Kebutuhan tersebut

seperti, pendidikan, kesehatan dan pekerjaan yang layak. Masyarakat miskin secara umum ditandai oleh ketidakberdayaan atau ketidakmampuan (*powerlessness*) dalam hal:

1. Memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasar seperti pangan dan gizi, sandang, papan, pendidikan dan kesehatan (*basic need deprivation*).
2. Melakukan kegiatan usaha produktif (*unproductiveness*).
3. Menjangkau sumber daya sosial dan ekonomi (*inaccessibility*).
4. Menentukan nasibnya diri sendiri serta senantiasa mendapat perlakuan diskriminatif, mempunyai perasaan ketakutan dan kecurigaan, serta sikap apatis dan fatalistik (*vulnerability*); dan
5. Membebaskan diri dari mental budaya miskin serta senantiasa merasa mempunyai martabat dan harga diri yang rendah (*no freedom for poor*).

2.4.1 Definisi Kemiskinan Menurut Para Ahli

Berikut adalah beberapa definisi dan arti dari kemiskinan menurut beberapa ahli dibidang ekonomi serta bidang – bidang lainnya.

1. Menurut Levitan (1996), kemiskinan adalah kekurangan barang-barang dan pelayanan yang dibutuhkan untuk mencapai standar hidup yang layak. Karena standar hidup itu berbeda – beda, maka tidak ada definisi kemiskinan yang dapat diterima secara universal.
2. Menurut Schiller (1999), kemiskinan adalah ketidaksanggupan untuk mendapatkan barang – barang dan pelayanan – pelayanan yang memadai untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhan sosial yang terbatas.
3. Menurut Friedmann (1997), kemiskinan adalah ketidaksamaan memperoleh kesempatan untuk mengakumulasi basis kekuasaan sosial. Basis kekuasaan sosial meliputi (tak terbatas pada :) modal yang produktif atau *aset* (misalnya tanah, perumahan peralatan dan kesehatan dan lain - lain), sumber – sumber keuangan (*Income* dan kredit yang memadai), organisasi sosial dan politik yang dapat digunakan untuk mencapai kepentingan bersama (partai politik, sindikat, koperasi dan lain - lain), *network* atau jaringan sosial untuk memperoleh pekerjaan barang- barang dan lain – lain, pengetahuan dan keterampilan yang memadai dan informasi yang berguna bagi kemajuan hidup.

2.4.2 Definisi Kemiskinan Menurut Lembaga –Lembaga

Berikut adalah beberapa definisi dan arti dari kemiskinan menurut beberapa lembaga yang mengurus dan berkecimpung tentang urusan kemiskinan.

1. Menurut Badan Pusat Statistik, menetapkan garis kemiskinan berdasarkan tingkat kecukupan konsumsi kalori yaitu 2.100 kalori per kapita per hari. Suatu keluarga digolongkan sangat miskin jika pendapatannya hanya mampu memenuhi kebutuhan minimum kalori yang ditetapkan,

sedangkan bila pendapatannya selain mampu mencukupi kebutuhan kalorinya juga mampu memenuhi kebutuhan pokok lainnya seperti perumahan, air, sandang, dan pendidikan digolongkan sebagai keluarga miskin.

2. Menurut Bank Dunia penetapan ukuran garis kemiskinan untuk Indonesia berdasarkan pendapatan perkapita. Penduduk yang pendapatan perkapitanya kurang dari sepertiga rata-rata pendapatan perkapita nasional termasuk dalam kategori miskin. Secara umum Bank Dunia menetapkan garis batas kemiskinan suatu negara memiliki pendapatan perkapita US\$ 1 perhari, bagi negara-negara berkembang US\$ 2 – 4 dan bagi negara-negara maju memiliki pendapatan perkapita diatas US\$ 5 perhari (Saat ini, nilai tukar rupiah terhadap dolar Amerika sekitar Rp 12.500).

2.5 Faktor Penyebab Kemiskinan

Menurut Drs. Kasim Muslim dalam bukunya yang berjudul *Karakteristik Kemiskinan dan Penanggulangannya* menyebutkan beberapa faktor yang menjadi penyebab kemiskinan di Indonesia, antara lain sebagai berikut.

1. Terbatasnya kesempatan kerja
2. Terbatasnya akses terhadap faktor produksi
3. Rendahnya kepemilikan aset
4. Kurangnya akses terhadap fasilitas pendidikan
5. Kurangnya akses terhadap fasilitas kesehatan
6. Terhambatnya mobilitas dan kurangnya partisipasi

2.6 Ekonomi

Ekonomi adalah suatu hukum kerja manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup secara materil. Kata ekonomi diambil dari bahasa Yunani, yaitu *oikos* yang berarti keluarga/ rumah tangga dan *nomos* yang artinya aturan atau hukum. Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya. Kebutuhan hidup manusia dibagi menjadi 3 bagian [NEW07].

1. Kebutuhan Primare

Kebutuhan primare adalah kebutuhan utama yang harus dimiliki oleh setiap insan manusia untuk dapat hidup. Jika kebutuhan primare tidak dapat terpenuhi, maka manusia tidak dapat melangsungkan hidupnya dengan sepantasnya bahkan dapat digolongkan sebagai manusia yang fakir. Terdapat tiga kebutuhan primare, antara lain :

a. Sandang

Yaitu kebutuhan *pakaian* yang sudah semestinya manusia miliki untuk dapat menutup tubuhnya dari cuaca, makhluk hidup lain dan gangguan lain terhadap tubuh manusia.

b. Pangan

Yaitu kebutuhan *makanan* untuk memenuhi lapar dan dahaga manusia.

c. Papan

Yaitu kebutuhan akan *tempat tinggal* . Yakni tempat berlindung dari panas maupun hujan.

2. Kebutuhan Sekunder

adalah kebutuhan yang sifatnya melengkapi

kebutuhan primer dan kebutuhan ini baru terpenuhi setelah kebutuhan primer terpenuhi. Kebutuhan ini bukan berarti tidak penting, karena sebagai manusia yang berbudaya, yang hidup bermasyarakat sangat memerlukan berbagai hal lain yang lebih luas dan sempurna, baik mengenai mutu, jumlah, dan jenisnya.

Contoh kebutuhan sekunder antara lain televisi, kulkas, sepeda motor, dan kebutuhan-kebutuhan lain yang mendukung kebutuhan primer.

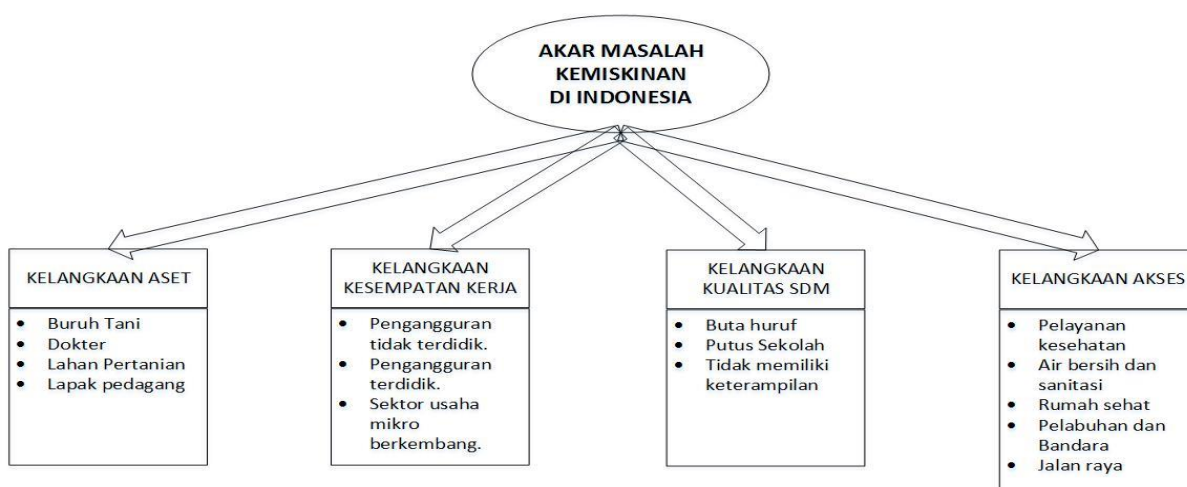
3. Kebutuhan Tersier

timbul setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Pada umumnya, kebutuhan tersier ini disebut kebutuhan mewah, karena pemenuhan kebutuhannya tertuju pada barang-barang mewah yang hanya dilakukan oleh orang-orang yang berpenghasilan tinggi.

Contohnya perhiasan berlian, rumah mewah, mobil mewah, dan lain-lain. Apabila seseorang dapat memenuhi kebutuhan tersiernya, maka dapat meningkatkan status sosial (prestise)nya di masyarakat.

2.7 Akar Masalah Kemiskinan Di Indonesia

Menurut Drs. H. Muslim Kasim, mengatakan dalam bukunya yang berjudul *Karakteristik Kemiskinan dan Strategi Penanggulangannya* bahwa akar masalah kemiskinan di Indonesia terbagi ke dalam 4 faktor utama, yakni Kelangkaan aset, Kelangkaan kesempatan kerja, kelangkaan kualitas SDM dan Kelangkaan akses. Hal ini dapat deskripsikan dengan gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 2 - 1 Faktor penyebab kemiskinan

Pada gambar 3.1 menjelaskan mengenai akar masalah kemiskinan yang terjadi di Indonesia. Antara lain:

1. Rendahnya Kepemilikan Aset

Yang dimaksud dengan kelangkaan aset ialah keadaan dimana kurangnya media, lahan dan tenaga kerja yang menjadi aset bagi keberlangsungan hidup masyarakat untuk memperoleh mata pencaharian. Seperti, buruh tani (sebagai tenaga kerja), lahan perkebunan dan lahan pertanian. Selain itu, rendahnya kepemilikan aset ini dapat berupa lahan pertanian, lapak para pedagang untuk berjualan dan sumber daya alam yang dimiliki. Semakin tinggi sumber daya alam yang dimiliki oleh suatu negara, maka akan semakin tinggi pula pendapatan negara tersebut asalkan negara pemilik aset tersebut dapat mengolah sumber daya alam itu dengan baik.

2. Kelangkaan Kesempatan Kerja

Yakni keadaan dimana terjadinya krisis lapangan pekerjaan sehingga membuat masyarakat pencari kerja mengalami kemiskinan ekonomi. Terjadinya krisis lapangan pekerjaan disebabkan oleh berbagai faktor. Seperti tidak berkembangnya usaha mikro dan penyerapan bantuan sosial pengentasan kemiskinan dengan baik.

Terbatasnya kesempatan kerja dan berusaha serta rendahnya masyarakat miskin dalam berproduksi merupakan isu strategis dalam penanggulangan kemiskinan.

3. Kelangkaan Kualitas SDM

Keadaan dimana sektor – sektor lapangan pekerjaan dapat terbuka secara luas namun membutuhkan kualitas Sumber Daya Manusia yang mumpuni untuk dapat menciptakan kemajuan ekonomi dan kesejahteraan sosial.

4. Keterbatasan Akses

Minimnya akses jalur penghubung antara satu daerah dengan daerah lain sehingga dapat menimbulkan terjadinya terisolasinya suatu daerah sehingga menyebabkan pertumbuhan ekonomi pada daerah yang terisolir tersebut menjadi miskin. Seperti, tidak adanya akses jalan penghubung, terencilnya suatu daerah, tidak tersedianya landasan udara maupun *helipad* untuk transportasi udara dan tidak adanya dermaga maupun pelabuhan pada pulau – pulau terpencil. Selain itu, keterbatasan dan sulitnya akses menuju fasilitas pendidikan, kesehatan serta kantor – kantor administrasi pemerintahan akan semakin menambah sulit masyarakat miskin untuk menuju penghidupan yang layak. Hal ini disebabkan indikator tersebut merupakan point utama dalam kebutuhan hidup manusia.

Berdasarkan faktor – faktor yang menjadi akar masalah kemiskinan, sebagai tindak lanjut maka dilakukan identifikasi permasalahan. Hal ini dilakukan guna untuk mengetahui penyebab dan akar masalah tersebut berasal. Setelah mengetahui penyebab dan akar masalah, maka mudah untuk menentukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah [MUS06].

2.8 *Structure System Analysisist and Design Method (SSADM)*

Mike Goodland dan Caroline Slater mengemukakan bahwa *The Structure System Analysisist and Design Method (SSADM)* merupakan teknik pendekatan sistem untuk analisis dan desain/ perancangan sistem informasi. [GG095].

2.7.1 *Teknik The Structure System Analysisist and Design Method (SSADM)*

Terdapat tiga teknik utama yang terdapat dalam SSADM, antara lain :

1. *Logical Data Modeling*

Merupakan struktur yang mendasari sistem data, proses identifikasi data, pemodelan dan pendokumentasian agar bagaimana data tersebut hidup disekitar sistem informasi.

2. *Data Flow Modeling*

Bagaimana data mengalir masuk dan keluar sistem dan ditransformasikan dalam sistem informasi yang merupakan proses identifikasi, pemodelan dan mendokumentasikan kegiatan – kegiatan yang mempengaruhi setiap entitas dan urutan ini terjadi.

3. *Entity Modeling*

Data dalam sistem diubah oleh berbagai peristiwa yang terjadi dari waktu ke waktu seiring terjadinya aktifitas dalam proses identifikasi, pemodelan dan mendokumentasikan peristiwa – peristiwa yang mempengaruhi entitas baik siklus hidup entitas maupun akses dari entitas itu sendiri.

2.7.2 *Tahapan The Structure System Analysisist and Design Method (SSADM)*

SSADM digunakan dalam pengembangan sistem, tetapi tidak mencakup siklus hidup seluruh sistem. Berikut merupakan diagram yang menggambarkan SSADM dan siklus hidup pengembangan sistem. Antara lain :

1. *Fisibility Study*

Tahapan untuk mempelajari proyek yang akan dikerjakan/ dibangun apakah layak untuk dilaksanakan atau tidak. Dengan memperhatikan berbagai aspek seperti finansial, sosial dan aspek sistem itu sendiri apakah akan diterima oleh organisasi atau tidak.

2. *Requirement Analysisist*

Pada tahap ini terbagi menjadi dua *stage*, yaitu :

Stage 1 : Investigation of Current Environment

Tahap ini dilakukan observasi, wawancara dan penyebaran kuisioner guna mengumpulkan data yang berkaitan dengan sistem. Tahap ini juga bertujuan untuk melakukan analisis pada sistem yang sebelumnya yang dilihat dari prosedur, dokumen dan aktifitas sehingga akan diketahui apa yang harus diperbaiki pada sistem sebelumnya.

Stage 2 : Business System Options

Pada tahap sebelumnya, yakni melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan (*current system*), maka pada tahap ini akan menetapkan kebutuhan-kebutuhan apa saja yang musti ada dan yang akan dipilih untuk diterapkan pada sistem yang baru.

3. **Requirement Spesification**

Berdasarkan pilihan sistem bisnis yang dipilih, perincian spesifikasi dari sistem yang diperlukan adalah menyusun daftar kebutuhan yang telah ditetapkan dengan lebih detail. Hal tersebut dilakukan guna dalam perancangan maupun implementasi sistem informasi data yang diperlukan akurat dan sesuai dengan perhitungan.

4. **Logical System Spesification**

Pada tahap *logical system spesification* terdapat 2 *stage*, yaitu:

Stage 1 : Selection of Technical Options

Tahapan yang mendekati implementasi secara fisik atas sistem baru. Pada tahap ini membahas beberapa pilihan untuk implementasi sistem baru. Kemudian mempertimbangkan arsitektur perangkat keras, perangkat lunak, biaya pelaksanaan proyek dan pegawai yang diperlukan.

Stage 2 : Logical Design

Spesifikasi yang dikembangkan pada tahap sebelumnya diperluas pada tingkat yang sangat tinggi dan detail sehingga konstruktor dapat diberikan semua detail yang diperlukan untuk membangun sistem.

5. **Physical Design**

Pada tahap ini memperhatikan secara lengkap logis yang dibuat dan pengolahan diubah menjadi desain yang akan berjalan pada lingkungan target. Desain fisik yang diatur sebelum pelaksanaan dimulai sehingga akan memenuhi persyaratan kinerja sistem sesuai standar yang dibuat.