

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1. Pengertian Sistem

Menurut Gordon B. Davis (2005 : 9), Sistem bisa berupa abstrak atau fisis. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsepsi yang saling bergantung. Misalnya, sistem teologi adalah susunan yang teratur dari gagasan tentang Tuhan, manusia, dan lain sebagainya. Sedangkan sistem yang bersifat fisis adalah serangkaian unsure yang bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut Norman L. Enger (2005 : 9), Suatu sistem dapat terdiri atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan-tujuan perusahaan seperti pengendalian inventaris atau penjadwalan produksi.

Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirdjo (2005 : 9), Suatu sistem terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur atau komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lain sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu.

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Dari defenisi diatas ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu sebagai berikut :

- a. Setiap sistem terdiri dari unsur-unsur. Sistem pernafasan kita terdiri dari suatu kelompok unsur , yang terdiri dari hidung, saluran pernafasan, paru-paru, dan darah. Unsur- unsur suatu sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil , yang terdiri dari kelompok unsur yang membentuk subsistem tersebut.
- b. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian yang terpadu sistem yang bersangkutan. Unsur-unsur sisem berhubungan erat satu dengan yang lain dan sifat serta kerja sama antar unsur sistem tersebut mempunyai bentuk tertentu.
- c. Unsur sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem. Setiap sistem mempunyai tujuan tertentu. Sistem pernafasan kita bertujuan menyediakan oksigen dan pembuangan karbon dioksida dari tubuh kita bagi kepentingan kelangsungan hidup kita. Unsur sistem tersebut yang berupa hidung, saluran pernafasan, paru-paru, dan darah bekerja sama satu dengan yang lain dengan proses tertentu untuk mencapai tujuan tersebut diatas.
- d. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem yang lain yang lebih besar. Sistem pernafasan kita merupakan bagian dari sistem metabolisme tubuh. Contoh sistem lain adalah sistem pencernaan makanan, sistem peredaran darah, dan sistem pertahanan tubuh. (Tata Sutabri, S.Kom.,MM; 2005:8).

II.1.1 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran. Selain itu, sebuah sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem .

Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut :

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem setiap subsistem memiliki sifat dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem dapat mempunyai sistem yang lebih besar, yang disebut “supra sistem”.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut. Dengan demikian, lingkungan luar tersebut harus tetap dijaga dan dipelihara. Lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan. Kalau tidak, maka akan mengganggu kelangsungan hidup sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem lain disebut penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lain. Bentuk keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lain melalui penghubung tersebut. Dengan demikian, dapat terjadi suatu integrasi sistem yang membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan signal (*signal Input*). Contoh didalam suatu unit sistem komputer. “Program” adalah *maintenance input* yang digunakan unntuk mengoprasikan komputernya dan “data” adalah *signal input* untuk diolah menjadi informasi.

f. Keluaran sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang bergua. Keluaran ini merupakan masukan bagi subsistem yang lain. Contoh, sistem informasi. Keluaran yang dihasilkan adalah informasi. Informasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk pengambilan keputusan atau hal-hal lain yang menjadi input bagi subsistem lain.

g. Pengolahan Sistem (*Proses*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran. Contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak manajemen.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

II.1.2. Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi yang ada didalam sistem tersebut. Oleh karena itu, sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan diantaranya :

a. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran hubungan antara manusia dengan tuhan, sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik, misalnya komputer, sistem produksi, sistem penjualan, sistem administrasi personalia, dan lain sebagainya.

b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia , misalnya sistem perputaran bumi, terjadinya siang malam, pergantian musim. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang melibatkan interaksi manusia dengan mesin, yang disebut *human machine system*. Sistem informasi berbasis komputer merupakan contoh *human machine*

system karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

c. Sistem deterministik dan sistem probabilistik

Sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi disebut sistem deterministik. Sistem komputer adalah contoh dari sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang di jalankan. Sedangkan sistem yang bersifat probabilistik adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

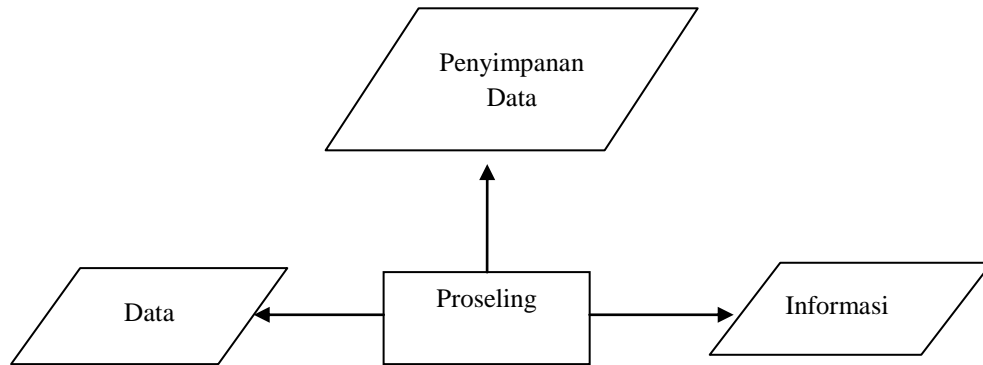
d. Sistem terbuka dan sistem tertutup

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan pihak luar. Sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya.

II.2.Konsep Dasar Data

Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata, kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu di dalam dunia bisnis adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut transaksi. Misalnya, penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi nilai uang atau nilai piutang dagang. Kesatuan adalah berupa suatu objek yang nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi. Dari defenisi dan uraian

tersebut dapat disimpulkan bahwa data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi. Adapun bentuk konsep data pada gambar II.1.



Gambar II.1. Pemrosesan data
(Sumber : Tata Sutabri, S.kom, MM ; 2005 : 16)

Mengenai pengertian data, lebih jelas apa yang didefinisikan Drs.Jhon J. Longkutoy dalam bukunya “pengenalan komputer” sebagai berikut :

“Istilah data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi dan lain-lain. Jelasnya data itu dapat berupa apa saja dan dapat ditemui dimana saja. Kemudian kegunaan data adalah sebagai bahan dasar yang objektif (*relatif*) didalam proses penyusunan kebijaksanaan dan keputusan oleh pimpinan organisasi”.

Bahwa data itu penting bagi kehidupan manusia itu jelas karena data merupakan proses hasil pengamatan atau observasi yang kemudian menjadi pengetahuan. Data bisa amat sederhana, misalnya suatu hasil penghitungan banyaknya pegawai dalam suatu kelompok, dapat juga sangat rumit , umpamanya hasil penghitungan jarak yang tepat antara bumi dan bulan. Bahwa data itu penting bagi manajemen itu juga jelas sebab data digunakan untuk berbagai keperluan, yaitu :

1. Pengetahuan (*knowledge*)
2. Perkiraan (*estimation*)
3. Pertimbangan (*judgement*)
4. Keputusan (*decision*)

Hal tersebut merupakan aspek-aspek penting dalam manajemen, terutama pengambilan keputusan yang banyak dilakukan oleh para manajer harus didukung oleh data yang lengkap, benar, dan seksama sehingga setiap keputusan yang diambil tepat dan lestari (Tata Sutabri, S.Kom.,MM ; 2005:11).

II.3. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya. Sumber informasi adalah data. Data merupakan suatu kesatuan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata dan merupakan suatu bentuk yang masih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

II.3.1. Fungsi dan Siklus Informasi

Fungsi informasi adalah menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian pemakai informasi. Informasi yang disampaikan kepada pemakai mungkin merupakan hasil data yang dimasukkan kedalam dan pengolahan suatu model keputusan (Tata Sutabri, S.Kom.,MM; 2005: 23).

II.3.2. Nilai dan Kualitas Informasi

Kualitas suatu informasi tergantung dari 3 (tiga) hal yaitu, informasi harus akurat (*accurate*), tepat waktu (*timelines*), dan relevan (*relevance*). Penjelasan tentang kualitas informasi tersebut akan dipaparkan di bawah ini.

a. Akurat (*Accurate*)

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 penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan (*noise*) yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut.

b. Tepat waktu (*Timelines*)

Informasi yang datang pada si penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Bila pengambilan keputusan terlambat, maka dapat berakibat fatal bagi organisasi. Dewasa ini mahalnya informasi disebabkan karena harus cepatnya informasi tersebut dikirim atau didapat sehingga diperlukan teknologi mutakhir untuk mendapatkan, mengolah, dan mengirimkannya.

c. Relevan (*Relevance*)

Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi informasi untuk orang satu dengan yang lain berbeda, misalnya informasi sebab musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan. Sebaliknya

informasi mengenai harga pokok produksi untuk ahli teknik merupakan informasi yang kurang relevan, tetapi akan sangat relevan untuk seorang akuntan perusahaan (Tata Sutabri, S.Kom.,MM ; 2005 : 35).

II.4. Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lainn membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran.

a. Blok masukan (*Input Block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi. Input disini termasuk metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok teknologi (*Tecnology Block*)

Teknologi merupakan “*tool box*” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, teknologi terdiri dari 3 bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*), perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*).

e. Blok basis data (*Database Block*)

Basis data atau database merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu di organisasikan sedemikian rupa supaya informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Menggunakan Basis data diakses atau di manipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut DBMS(*database management system*).

f. Blok kendali (*Control Block*)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan-kegagalan sistem itu

sendiri, ketidak efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur terjadi kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi (Tata Sutabri, S.Kom.,MM; 2005:42).

II.5. Pengertian Akuntansi

Akuntansi atau disebut juga dengan **Akun** (*Account*) berarti rekening atau perkiraan. Interpretasi akuntansi terdiri dari tiga bagian , yaitu :

1. *Pengidentifikasian*, mengenali atau memilah peristiwa-peristiwa ekonomi yang merupakan laporan keuangan/transaksi.
2. *Pengukuran*, menetapkan nilai dari peristiwa yang dipilih tersebut dalam satuan mata uang.
3. *Pengkomunikasian*, menyajikan informasi tersebut ke dalam laporan keuangan berdasarkan transaksi yang sedang atau sudah berlangsung.

Seluruh akun yang dimiliki oleh perusahaan akan disatukan dalam satu bagan akuntansi (*Account List*). Bagan akuntansi merupakan satu sistem yang terdiri dari Aktiva (*Assets*), Kewajiban(*Liability*), Modal(Equity), pendapatan (*Income*), Harga pokok penjualan(*Cost of Sale*), Biaya/Beban(*Expense*). Bagian-bagian tersebut dapat dipecah lagi menjadi beberapa sub bagian dan akun tersendiri. Misal untuk aktiva dapat dibedakan menjadi Aktiva Lancar dan Aktiva Tetap. Aktiva Lancar pun dapat terdiri dari sub bagian lagi, misalnya kas dan piutang usaha. Pada dasarnya fungsi akuntansi adalah untuk mencatat segala macam laporan keuangan yang terjadi pada perusahaan dalam beberapa kurun waktu

tertentu, atau sering disebut dengan transaksi (MADCOMS, Myob Accounting 2006 :1).

American Accounting Association mendefinisikan akuntansi sebagai:

“Akuntansi adalah proses mengidentifikasi, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi, untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut”.(Soemarso; 2004 : 3).

II.5.1. Sistem Informasi Akuntansi

Sistem Informasi Akuntansi (SIA) merupakan kumpulan sumber daya ,seperti manusia dan peralatan, yang dirancang untuk mengubah data keuangan dan data lainnya kedalam informasi. Informasi tersebut dikomunikasikan kepada para pembuat keputusan. Sistem informasi akuntansi melakukan hal tersebut entah dengan sistem manual atau melalui sistem terkomputerisasi. Pengguna Sistem Informasi akuntansi dapat di kelompokkan menjadi dua kelompok besar yaitu :

- a. Eksternal, pengguna eksternal mencakup pemegang saham, investor, kreditor, agen pemerintah, konsumen, vendor, pesaing, serikat kerja, dan masyarakat secara luas. Pengguna eksternal menerima dan memanfaatkan berbagai output dari sistem informasi akuntansi. Banyak dari output tersebut bersifat rutin. Kebutuhan informasi pengguna eksternal bervariasi. Publikasi laporan keuangan seperti neraca, laba rugi, dan lain sebagainya membantu memenuhi kebutuhan informasi pihak eksternal, sepeprti pemegang saham, investor, kreditor, dan pengguna eksternal lainnya. Mereka menggunakan laporan keuangan untuk mengevaluasi kinerja perusahaan di masa lalu, memprediksi

kinerja perusahaan di masa yang akan datang, dan untuk memahami kondisi suatu organisasi di suatu masa.

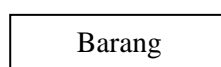
- b. Internal, pengguna internal terdiri dari para manager . kebutuhan para manager bergantung pada fungsi tertentu yang dijalankan. (George H. Bodnar dan William S. Hopwood ; 2006 : 3).

II.6. Entity Relationship Diagram

ERD merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antarpemilihan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks.

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antardata. Pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan , yaitu:

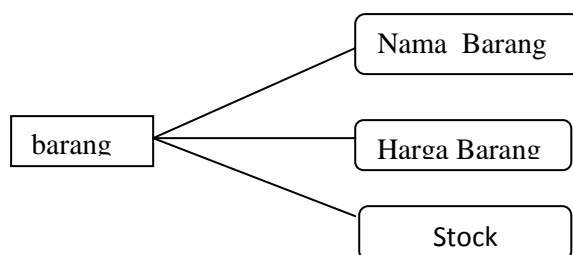
- Entity adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Seandainya A adalah barang maka A adalah isi dari barang. Sedangkan jika B adalah seorang pelanggan maka B adalah isi dari pelanggan. Karena itu harus dibedakan antara entitas sebagai bentuk umum dari deskripsi tertentu dsan isi entitas seperti A dan B dalam contoh di atas. Entitas digambarkan dalam bentuk persegi empat. Adapun bentuk entity pada gambar II.2.



Gambar II.2. Entitas

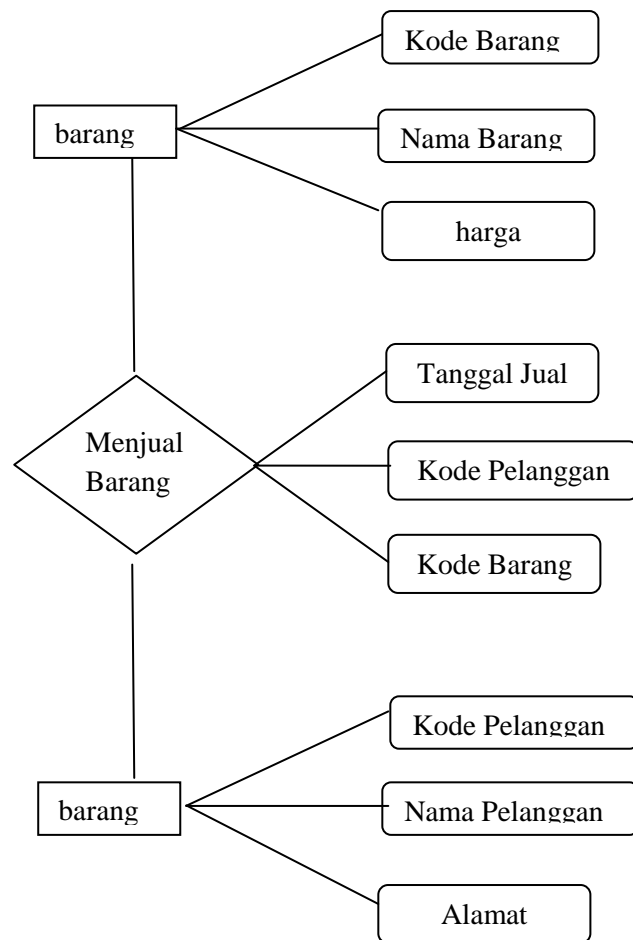
(Sumber : Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007:99)

- Atribut Entitas mempunyai elemen yang disebut atribut dan berfungsi mendeskripsikan karakter entitas, misalnya atribut nama barang dari entitas barang. Setiap ERD bisa berisi lebih dari satu atribut. Entitas digambarkan dalam bentuk elips. Adapun bentuk Atribut Entitas pada gambar II.3.



Gambar II.3. Atribut
(Sumber : Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007:100)

- Hubungan – Relationship, sebagaimana halnya entitas, hubungan pun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antarentitas dengan isi dari hubungan itu sendiri. Misalnya dalam kasus hubungan antara entitas barang dan entitas pelanggan adalah menjual barang, sedangkan isi hubungannya dapat berupa tanggal jual atau yang lainnya. Relationship digambarkan dalam bentuk intan (*diamonds*). Adapun bentuk Relationship pada gambar II.4.

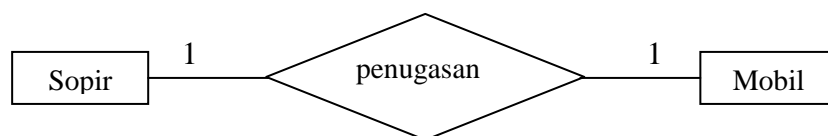


Gambar II.4. Relationship

(Sumber : Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007:100)

Jenis- Jenis Hubungan:

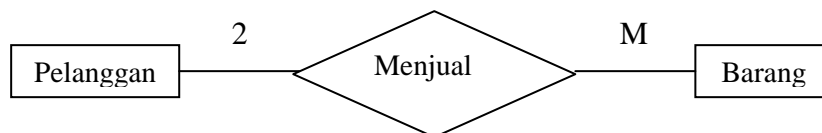
- a. Satu ke satu, misalnya suatu perusahaan mempunyai aturan satu sopir hanya boleh menangani satu kendaraan karena alasan tertentu. Adapun bentuk Relationship 1 to 1 pada gambar II.5.



Gambar II.5. Relationship 1 to 1

(Sumber : Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007:101)

- b. Satu ke banyak atau banyak ke satu, misalnya suatu perusahaan selalu berasumsi bahwa satu pelanggan dapat membeli banyak barang. Adapun bentuk Relationship 2 to M pada gambar II.6.



Gambar II.6. Relationship 2 to M
(Sumber : Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007 :101)

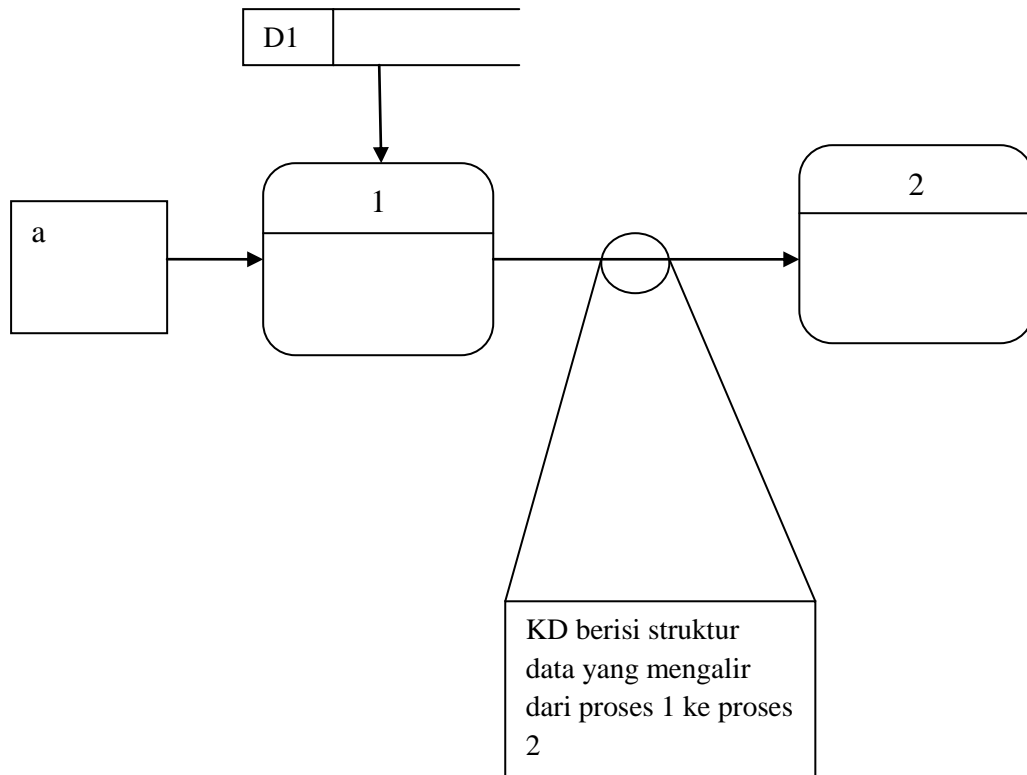
ERD dapat digambarkan secara lengkap dengan atribut-atributnya dan dapat pula digambar tanpa atribut (Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007 : 99).

II.7. Kamus Data

Kamus data (KD) atau *data dictionary* (DD) atau disebut juga dengan istilah *systems data dictionary* adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Dengan menggunakan KD, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir disistem dengan lengkap. KD dibuat pada tahap analisis sistem sistem dan di gunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem. Pada tahap analisis, KD dapat digunakan sebagai lat komunikasi antara analisis sistem dengan pemakai sistem tentang data yang mengalir di sistem, yaitu tentang data yang masuk ke sistem dan tentang informasi yang dibutuhkan oleh pemakai sistem. Pada taap perancangan sistem, KD digunakan untuk merancang input, merancang laporan-laporan dan database. KD di buat berdasarkan arus data yang ada di DAD. Arus data di DAD sifatnya adalah global, hanya ditunjukkan nama arus datanya saja.

Keterangan lebih lanjut tentang struktur dari suatu arus data di DAD secara lebih dan terinci dan di lihat di KD. (Jogiyanto HM, Akt., MBA, Ph.D; 2001 : 725).

Adapun hubungan antara DAD dengan KD pada gambar II.7.



Gambar II.7. Hubungan Antara KD dan DAD
 (Sumber : Jogiyanto HM, Akt., MBA, Ph.D ; 2001 : 726)

II.8. Isi Kamus Data

KD harus dapat mencerminkan keterangan yang jelas tentang data yang di catatnya. Untuk maksud keperluan ini , maka KD harus memuat hal-hal berikut :

1. Nama Arus Data

Karena KD dibuat berdasarkan arus data yang mengalir di DAD, maka nama arus data juga harus dicatat di KD, sehingga mereka yang membaca DAD dan memerlukan penjelasan lebih lanjut tentang suatu arus data tertentu di DAD dapat langsung mencarinya dengan mudah di KD.

2. Alias

Alias atau nama lain dari data dapat dituliskan bila nama lain ini ada. Alias perlu ditulis karena data yang sama mempunyai nama yang berbeda untuk orang atau departemen satu dengan yang lainnya. Misalnya bagian pembuat faktur dan langganan menyebut bukti penjualan sebagai faktur, sedang bagian gudang menyebutnya sebagai tembusan permintaan persediaan. Baik faktur dan tembusan permintaan persediaan ini mempunyai struktur data yang sama tetapi mempunyai struktur yang berbeda.

3. Bentuk Data

Telah diketahui bahwa arus data dapat mengalir :

- Dari kesatuan luar ke suatu proses, data yang mengalir ini biasanya tercatat di suatu dokumen atau formulir
- Hasil dari suatu proses ke kesatuan luar, data yang mengalir ini biasanya terdapat di media laporan atau *query* tampilan layar atau dokumen hasil cetakan komputer
- Hasil dari proses ke proses yang lain data yang mengalir ini biasanya dalam bentuk variabel atau parameter yang dibutuhkan oleh proses penerimaannya.

- Hasil dari proses yang direkamkan ke simpanan data, data yang mengalir ini biasanya berbentuk suatu variabel
- Dari simpanan data di baca oleh suatu proses, data yang mengalir ini biasanya berupa suatu *field* (item data)

Dengan demikian bentuk dari data yang mengalir dapat berupa :

- Dokumen dasar atau formulir
- Dokumen hasil cetakan komputer
- Laporan tercetak
- Variabel
- Parameter
- Field

Bentuk dari data ini perlu di catat di KD, karena dapat digunakan untuk mengelompokkan KD kedalam kegunaannya sewaktu perancangan sistem. KD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk dokumen dasar atau formulir akan digunakan untuk merancang bentuk input sistem. KD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk laporan tercetak dan dokumen hasil cetakan komputer akan digunakan untuk merancang output yang akan dihasilkan oleh sistem. KD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk tampilan di layar monitor akan digunakan juga untuk merancang tampilan layar yang akan dihasilkan oleh sistem. KD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk parameter dan variabel akan digunakan untuk merancang proses dari program. KD yang mencatat data yang mengalir dalam bentuk formulir, dokumen, laporan,

dokumen cetakan komputer, tampilan dilayar monitor, variabel dan field akan digunakan untuk merancang database.

4. Arus Data

Arus data menunjukkan dari mana data mengalir dan kemana data akan menuju. Keterangan arus data ini perlu dicatat di KD supaya memudahkan mencari arus data ini di DAD (Jogiyanto HM, Akt., MBA, Ph.D; 2001 : 726).

II.9. Normalisasi

Normalisasi merupakan sebuah teknik dalam desain logika sebuah database, teknik pengelompokan atribut dari suatu relasi sehingga membentuk struktur relasi yang baik (tanpa redudansi).

Kegunaan normalisasi:

- Meminimalisasi pengulangan informasi.
- Memudahkan identifikasi entitas/objek.

Langkah-langkah normalisasi:

1. Normal Pertama (1st Normal Form)

Aturan :

- Mendefinisikan atribut kunci.
- Tidak ada grup berulang.
- Semua atribut bukan kunci tergantung pada atribut kunci.

2. Normalisasi Kedua (2nd Normal Form)

Aturan :

- Sudah memenuhi bentuk normal pertama.

- Sudah tidak ada ketergantungan parsial dimana seluruh field hanya tergantung pada sebagian field kunci.
3. Normalisasi Ketiga (3rd Normal Form)
- Aturan :
- Sudah berada dalam bentuk normal kedua.
 - Tidak ada ketergantungan transitif (dimana field bukan kunci tergantung pada field bukan kunci lainnya).

Catatan :

Normal seharusnya berada dalam bentuk normal tertinggi dan seterusnya untuk setiap kali membatasi hanya satu jenis redudansi.

Secara keseluruhan hanya ada lima bentuk normal. Tiga bentuk normal pertama menekankan redudansi yang muncul dari Function Dependencies sedangkan bentuk keempat dan kelima menekankan redudansi yang muncul (Kusrini,S.Kom & Andri Koniyo ; 2007: 98).

II.10. SQL Server 2005

Salah satu software database yang dapat kita pergunakan adalah Microsoft SQL Server. SQL Server sendiri terdiri atas beberapa versi diantaranya Standart, Profesional, Express. Untuk dapat menggunakan SQL Server, kita harus tahu penggunaan bahasa SQL (*Structure Query Languange*). SQL adalah sebuah database yang digunakan untuk berkomunikasi dan bekerja dengan database. Dengan SQL kita dapat membuat database, tabel dan

melakukan operasi lain seperti melihat informasi database dan sebagainya.

Perintah SQL terdiri atas beberapa jenis diantaranya :

1. DDL (Data Definition Language)

Perintah SQL yang termasuk ke dalam golongan DDL adalah perintah-perintah SQL yang berhubungan dengan struktur database itu sendiri, seperti pembuatan database, pembuatan tabel dan sebagainya. Perintah-perintah SQL yang termasuk dalam kategori DDL antara lain:

- Create Database - Create Table
- Drop database - Drop Table
- Alter Database - Alter Table

2. DML (Data Manipulation Language)

Perintah SQL yang termasuk ke dalam golongan DML adalah perintah-perintah SQL yang berhubungan dengan data-data database, seperti menambahkan sebuah data pada tabel, menghapus sebuah data dan sebagainya. Perintah-perintah yang SQL termasuk kedalam kategori DML yaitu :

- Insert
- Delete
- Update

Pernyataan di atas berguna untuk mengubah kolom nama menjadi bernilai Agung dan kolom Alamat menjadi bernilai JL. Pendek dari mahasiswa yang memiliki noid 104 yaitu Ari (Rahmat Priyanto; 2009 : 242-252).

II.11. Definisi UML

UML(*Unified Modelling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

UML tidak hanya dominan dalam penotasian dilingkungan OO tetapi juga populer di luar lingkungan OO. Paling tidak ada tiga karakter penting yang melekat di UML yaitu sketsa, cetak biru, dan bahasa pemrograman. Sebagai sebuah sketsa, UML bisa berfungsi sebagai jembatan dalam mengkomunikasikan beberapa aspek dari sistem. Dengan demikian semua anggota tim akan mempunyai gambaran yang sama tentang suatu sistem.

II.12. Model dan Diagram

Di proyek pengembangan sistem apapun, fokus utama dalam analisa dan perancangan adalah model. Hal ini berlaku umum tidak hanya untuk perangkat lunak. Dengan model kita bisa mempresentasikan sesuatu karena:

- Model mudah dan cepat untuk dibuat
- Model bisa digunakan sebagai simulasi untuk mempelajari lebih detail tentang sesuatu
- Model bisa dikembangkan sejalan dengan pemahaman kita tentang sesuatu

- Kita bisa memberikan penjelasan lebih rinci tentang sesuatu dengan model.
- Model bisa mewakili sesuatu yang nyata maupun yang tidak nyata.

Di sisi lain, ada alat bantu lain yang sangat sering di pakai oleh sistem analis dan perancang. Alat bantu tersebut adalah diagram. Diagram ini digunakan untuk:

- Mengkomunikasikan ide
- Melahirkan ide-ide baru dan peluang-peluang baru
- Menguji ide dan membuat prediksi
- Memahami struktur dan relasi-relasinya.

Diagram menggambarkan atau mendokumentasikan beberapa aspek dari sebuah sistem (Munawar ; 2005 : 17-22).

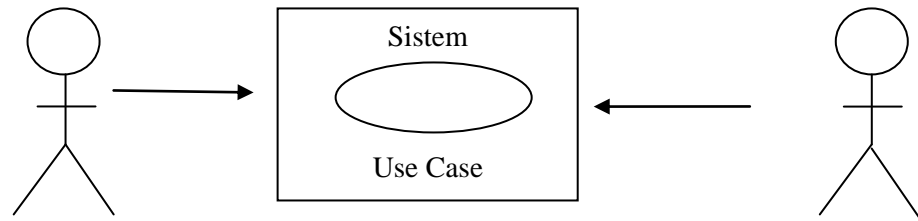
II.13. Definisi Use Case

Use Case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use Case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Model Use Case adalah bagian dari model requirement (Jacobson et all,1992).

II.13.1. Notasi Use Case

Menurut Munawar dalam bukunya Permodelan Visual dengan UML (2005:64) Diagram *Use Case* menunjukkan 3 aspek dari sistem yaitu:

Actor, *use case* dan *system/sub system boundary*. Actor mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan *use case*. Adapun bentuk notasi use case pada gambar II.8.



Gambar II.8 Use Case Model
(Sumber : Munawar ; 2005:64)

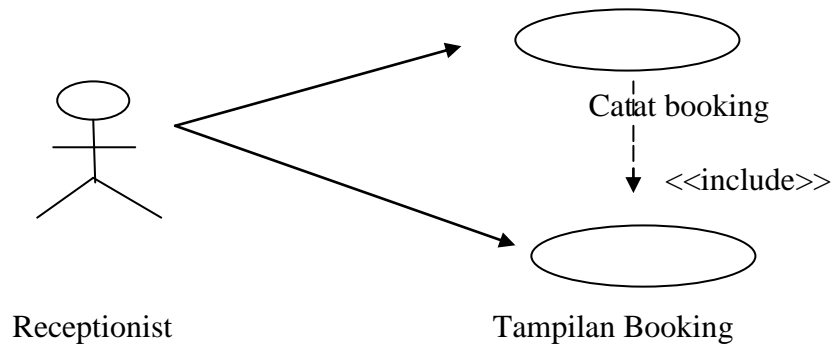
II.13.2. Deskripsi Use Case

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara sistem dan actor. Oleh karena itu sangat penting untuk memilih abstraksi yang cocok (2005:66). Sebagai contoh, saat pelanggan menelpon restoran untuk melakukan booking, dia akan berbicara kepada karyawan restoran yang akan mencatat booking tersebut ke sistem.

II.13.3. Stereotype

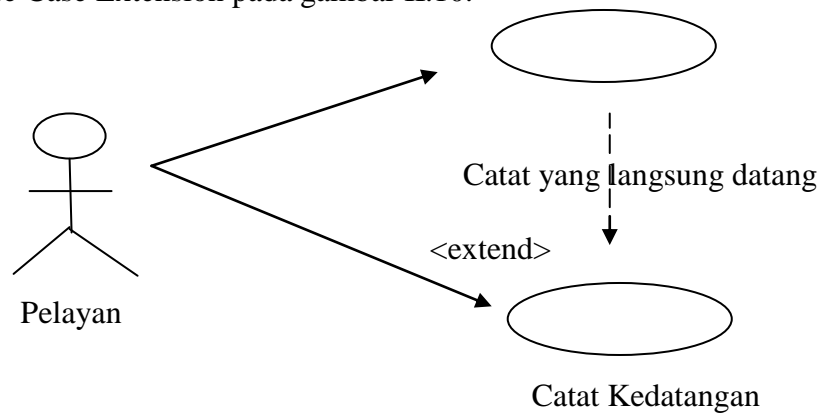
Stereotype adalah sebuah model khusus yang terbatas untuk kondisi tertentu. Untuk menunjukkan stereotype digunakan simbol “<” di awalnya dan ditutup “>” diakhirnya. <<extend>> digunakan untuk menunjukkan bahwa satu use case merupakan tambahan fungsional dari use case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu yang dipenuhi. Adapun bentuk Use Case Inclusion pada gambar II.9.

Adapun bentuk Use Case Inclusion pada gambar II.9.



Gambar II.9. Use Case Inclusion
(Sumber : Munawar ; 2005 : 66)

Adapun bentuk Use Case Extension pada gambar II.10.



Gambar II.10. Use Case Extension
(Sumber : Munawar ; 2005 : 67)

II.14. Level –level Use Case

Masalah umum dengan use case adalah dengan memfokuskan pada interaksi diantara user dan sistem. Sistem Use Case adalah sebuah interaksi dengan software, sedasngkan business use case lebih menekankan kepada bagaimana sebuah bisnis merespon ke pelanggan atau kejadian /event.

Loeburn(2001) menyarankan sebuah skema level use case. Use Case utama ada pada level 'sea level'. Sea level use case mewakili interaksi diskret diantara aktor utama dan sistem (Munawar ; 2005 : 63).

II.15. Mengenal Visual Studio 2008

Visual Basic 2008 merupakan satu paket bahasa pemrograman dari Visual Studio 2008. Banyak fasilitas yang akan kita dapatkan melalui rilis Visual Basic versi ini. Visual Studio 2008 sendiri merupakan sebuah software untuk membuat aplikasi Windows, jadi melalui software ini kita bisa membuat sebuah aplikasi seperti aplikasi database, aplikasi inventory, dan sebagainya. Kebanyakan orang lebih suka menyebut sebuah aplikasi sebagai sebuah program atau software, padahal ketiga istilah ini memiliki arti yang sama.

Semenjak Visual Studio.NET, Microsoft telah banyak melakukan pengembangan dan perubahan pada tampilan software ini. Jadi apabila anda sudah terbiasa menggunakan rilis Visual Basic sebelumnya, anda harus mulai beradaptasi dengan tampilan baru Visual Basic. Pada dasarnya tampilan baru ini memudahkan kita dalam menggunakan software Visual Basic (disingkat VB) (Rahmat Priyanto ; 2009 : 1).

Penulis asumsikan bahwa anda telah menginstal Visual Studio 2008 (minimal versi standart) pada komputer yang anda pergunakan. Ada beberapa komponen VB yang penting untuk kita ketahui, antara lain :

1. Label

Yang berguna untuk menampilkan sebuah huruf atau text didalam aplikasi

2. TextBox

Komponen textbox dapat kita gunakan untuk menampilkan dan menerima input text dari seorang user.

3. Button

Selain komponen label dan komponen textbox, kita juga sering melihat penggunaan komponenbutton. Komponen button berguna untuk menampilkan sebuah tombol di dalam aplikasi

4. CheckBox

Komponen CheckBox berguna untuk memberikan sebuah pilihan kepada seorang user

5. RadioButton

RadioButton berguna hampir sama seperti komponen CheckBox yaitu untuk memberikan pilihan kepada seorang user. Perbedaan antara radiobutton dengan checkbox yaitu dalam radiobutton pilihan yang dapat kita tandai hanya satu pilihan.

6. Panel dan GroupBox

Panel dan GroupBox adalah sebuah komponen yang berguna sebagai container bagi komponen lain.container adalah sebuah wadah atau tempat dimana beberapa komponen diletakkan didalamnya.

7. ListBox

ListBox digunakan untuk memberikan sebuah pilihan item berbentuk sebuah list kepada user. Komponen listbox juga akan menampilkan sebuah scrollbar apabila jumlah item yang di tampilkan terlalu banyak. Ada dua

metode yang dapat kita gunakan untuk menambahkan item pada komponen listBox yaitu dalam form designer atau melalui script VB.

8. ComboBox

ComboBox juga berguna untuk memberikan beberapa pilihan item kepada seorang user. ComboBox hanya akan menampilkan pilihan item apabila kita mengklik pada komponen tersebut.

9. PictureBox

Picture Box digunakan untuk menampilkan sebuah foto atau gambar di dalam aplikasi

10. Timer

Sesuai namanya, komponen Timer berhubungan erat dengan penggunaan waktu tertentu. Komponen ini berguna untuk mengaktifkan kejadian atau perintah tertentu berdasarkan interval waktu tertentu.

11. ListView

ListView digunakan untuk menampilkan sebuah pilihan item dengan beberapa bentuk. Pilihan item yang ditampilkan dapat kita atur sendiri, mirip seperti pengaturan tampilan folder pada windows explorer(list, tile, detail dan sebagainya).

12. TreeView

TreeView digunakan untuk menampilkan item dan subitem secara terstruktur dari atas ke bawah, seperti halnya susunan organisasi yang tersusun dari atas ke bawah.

13. TabControl

Komponen ini merupakan salah satu komponen yang bersifat sebagai container bagi komponen lainnya, seperti halnya komponen panel dan groupbox.

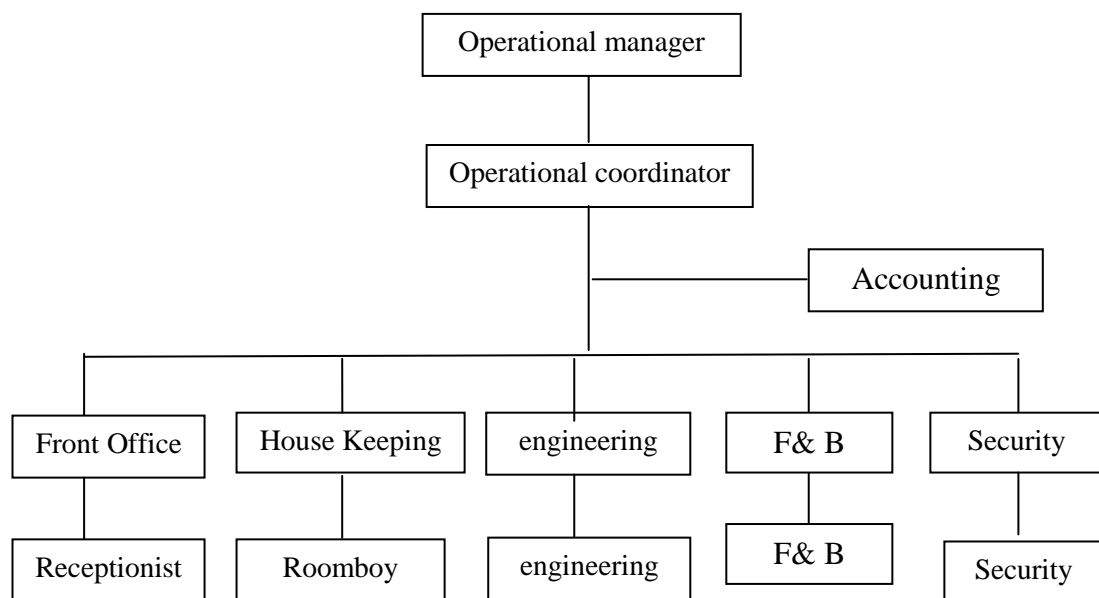
14. DateTimePicker

Untuk memudahkan user memilih sebuah nilai tanggal, dapat dipergunakan komponen DateTimePicker karena komponen ini akan menampilkan sebuah kalender untuk memudahkan memilih sebuah tanggal (Rahmat Priyanto ; 2009 : 63).

II.16. Struktur Organisasi Wisma Merbau Medan

Setiap instansi baik instansi pemerintahan maupun swasta mempunyai struktur organisasi yang berbeda satu sama lainnya, sesuai dengan kebutuhan dan kondisi instansi tersebut.

Dengan adanya struktur organisasi yang jelas, pimpinan akan mengetahui apabila seseorang bertanggung jawab untuk setiap kegiatan instansi dan dapat mengetahui efektifitas setiap pegawai dalam lingkungan pekerjaan yang menjadi tugasnya. Sesuai dengan prinsip organisasi yaitu : pendelegasian tugas, wewenang dan tanggung jawab yang jelas, diharapkan akan mendorong kegiatan organisasi berjalan lancar sesuai dengan rencana dan tujuan yang ditetapkan. Adapun bentuk Struktur Organisasi pada Wisma Merbau Medan dapat dilihat pada gambar II.11.



Gambar II.11. Struktur Organisasi Wisma Merbau Medan
Sumber : Wisma Merbau Medan

Uraian dari Struktur Organisasi, yaitu:

1. Operational Manager

Operational Manager mempunyai beberapa ruang lingkup pekerjaan yang dilakukan, yaitu :

- a. Mengawasi pelaksanaan program yang telah digariskan masing-masing sistem kerja SDM (jadwal kerja istirahat dll).
- b. Mengawasi penggunaan mesin dan peralatan.
- c. Menerima barang cucian, membuat nota, dan mencatat barang yang masuk dan keluar (diambil orangnya).
- d. Setiap minggu membuat laporan kerja kepada owner mengenai kegiatan usaha laundry per 1 minggu (barang masuk keluar, omzet dll).
- e. Harus mempunyai ide-ide baru untuk kemajuan Laundry.
- f. Bekerja dengan tanggung jawab, disiplin, dan jujur sebagai contoh bagi karyawan.

2. Operational Coordinator

- a. Bertanggung jawab atas kelancaran seluruh kegiatan operasional yang berkaitan dengan seluruh aspek penjualan produk perusahaan.
- b. Bertanggung jawab atas pelaksanaan rencana kerja dan anggaran pendapatan yang telah disetujui pada bidangnya
- c. Mengatur dan mengawasi pelaksanaan tugas dan tanggung jawab seluruh staff operational

- d. Bertanggung jawab untuk memelihara hubungan baik dengan hotel-hotel yang telah mengadakan kerja sama yang sudah ada dan berusaha menambah kontrak kerja sama dengan hotel lain.
3. Accounting
 - a. Menerima laporan check in dan check out tamu dari front office
 - b. Membuat laporan penjualan kamar atas tamu check in
 - c. Membuat In house guest list perharinya
 - d. Membuat laporan keuangan kepada manager
4. Front Office
 - a. Meningkatkan tingkat hunian kamar serta pendapatan hotel dari tahun ke tahun.
 - b. Meningkatkan jumlah tamu langganan.
 - c. Memenuhi kebutuhan dan kepuasan tamu secara baik, tepat dan cepat kepada tamu.
 - d. Membentuk citra hotel yang positif Kantor depan hotel memiliki fungsi dalam mewujudkan tujuan dari hotel.
5. Receptionist
 - a. Menyambut setiap tamu hotel dengan ramah.
 - b. Menjawab telepon berkaitan dengan informasi akan hotel tersebut
 - c. Memberi bantuan petunjuk akan lokasi tempat yang diminta kepada para pengunjung hotel

- d. Memberikan informasi berkaitan dengan hotel kepada para pengunjung hotel
 - e. Mencatat daftar pengunjung hotel berkaitan dengan check in & check out
 - f. Data entry akan informasi tamu hotel
 - g. Mencatat berbagai informasi yg diperlukan oleh hotel seperti check in check out reservasi dll
 - h. Menyortir surat surat yang masuk ke hotel baik kertas maupun elektronik.
 - i. Memberikan citra + image hotel yg baik dan ramah serta profesional
 - j. Memberikan bantuan kepada setiap pengunjung hotel bila diperlukan
 - k. Mengamati & melaporkan aktivitas pengunjung hotel yang mencurigakan bila diperlukan.
6. House Keeping
- a. Menjaga kebersihan seluruh area hotel
 - b. Merawat dan memelihara inventaris hotel
 - c. Mengatur peredaran linen
 - d. Memelihara dan merawat taman dan tanaman
 - e. Melaksanakan pelayanan di kamar-kamar
 - f. Melaksanakan pencucian linen, uniform dan pencucian pakaian tamu

7. Roomboy
 - a. Mengecek semua kamar pada permulaan shiftnya dan membuat Room Boy Sheet mengenai situasi kamar sesuai dengan kode yang telah ditentukan.
 - b. Mengambil linen atau towel, cleaning supplies, guest supplies dan perlengkapan atau peralatan kerja lainnya, kemudian diatur ke trolley dan lain-lain.
 - c. Mengontrol inventaris, kondisi kebersihan dan kelengkapan setiap kamar di flornya masing-masing.
 - d. Membersihkan, mengganti dan melengkapi sesuai standard :
 - Bed room
 - Bath room
 - Furniture dan kelengkapan kamar lainnya
 - Making bed.
 - e. Mengganti linen atau towel yang kotor di setiap kamar.
 - f. Vacuum cleaning, mengepel lantai untuk kamar-kamar tanpa karpet.
 - g. Melaporkan segala kerusakan, kehilangan, kejadian yang tidak semestinya kepada FO dan HK Supervisor.
 - h. Menolong Valet (Laundry) untuk mengumpulkan cucian tamu yang dilaundry.
 - i. Menolong Room Service mengeluarkan piring atau alat makan yang kotor.
 - j. Mengembalikan linen atau towel, sisa guest supplies, cleaning supplies, cleaning equipment ke Linen Room/Roomboy Station Floor masing-masing.

- k. Membersihkan atau mengatur kembali trolley.
- l. Menerima atau melaksanakan perintah atasan.
- m. Bekerja sama yang baik dengan rekan kerja di Department HK dan Department lainnya.

8. Engineering

Engineering atau *pomec* merupakan department di suatu hotel yang bertanggung jawab atas pelaksanaan, pengawasan, dan pembiayaan terhadap *property operation, maintenance and energy cost*, dan segala sesuatu menjadi harta atau fasilitas diseluruh hotel. Secara umum, menurut *redline* dan stipannuk tujuan operasi dari engineering department adalah:

- a. Melindungi investasi fasilitas fisik bangunan.
- b. Mengatur biaya pemeliharaan.
- c. Member dukungan sesuai kebutuhan atas keseluruhan kepuasan tamu.
- d. Berperan dalam mendukung efisiensi operasi *department* lain
- e. Meminimalisasi biaya penggunaan *energy* untuk menoperasikan fasilitas
- f. Meminimalisasi potensi masalah-masalah keamanan.

Job Description Engineering Department

a. Chief engineering

Merupakan jabatan tertinggi di engineering yang bertanggung jawab terhadap kelancaran dan kesuksesan dari department tersebut, yang pada akhirnya merupakan kesuksesan hotel secara menyeluruh.

b. Electricity

Adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap seksi yang menyangkut pelistrikan (arus kuat). Dan dapat saja digabungkan pengawasannya terhadap bidang elektronik (arus lemah).

c. Mechanical & machine

Adalah seksi yang bertanggung jawab atas permesinan seperti lift, mesin boiler, laundry equipment, kitchen equipment dan peralatan mesin lainnya.

d. Plumbing

Adalah seksi yang bertanggung jawab atas perpipaan. Biasanya yang sering menjadi masalah adalah pada saluran air. Saluran air sering bocor yang diakibatkan oleh human eror atau kurang seriusnya dalam memperbaiki kerusakan plumbing. Oleh karena itu dibutuhkan ahli plumbing yang betul-betul mengerti tentang hal demikian.

e. Civil

Adalah seksi yang bertanggung jawab atas fisik gedung atau bangunan baik eksterior maupun interior, termasuk didalamnya pemeliharaan terhadap pengecatan, pelituran furniture, saluran air kotor lantai dan sebagainya.

9. F & B

- a. Menyediakan breakfast atau menu makanan untuk tamu yang menginap
- b. Melengkapi kesediaan untuk tamu yang menginap
- c. Melayani dan menservice tamu yang menginap
- d. Ramah terhadap tamu yang menginap.

10. Security

- a. Peran security di dalam hotel sangat berpengaruh terhadap kinerja hotel yaitu Menyelenggarakan keamanan dan ketertiban di lingkungan/kawasan kerjanya khusus pengamanan fisik (physical security).
- b. Unsur membantu Pimpinan proyek,instansi.badan usahanya,dibidang keamanan dan ketertiban lingkungannya/kawasan kerjanya.
- c. Unsur pembantu POLRI dalam pembinaan keamanan dan ketertiban,terutama di bidang penegak hukum dan security-mindednas dalam lingkungannya.

Tugas dari security yaitu:

- a. Melakukan perondaan di sekitar kawasan kerjanya menurut route dan waktu tentu dengan maksud mengadakan pengamatan,penelitian dan pemeriksaan terhadap segala sesuatu yang tidak wajar dan tidak pada tempatnya yang dapat atau diperkirakan menimbulkan ancaman dan gangguan.
- b. Megadakan pengawalan uang/barang bila di perlukan dan disesuaikan dengan kebutuhan Instansi/proyek/badan usaha yang bersangkutan.
- c. Mengambil langkah-langkah dan tindakan sementara bila terjadi sesuatu tindak pidana,antara lain sebagai berikut:
- d. Mengamankan tempat kejadian perkara.
- e. Menangkap/memborgol pelakunya (hanya dalam hal tertangkap tangan).
- f. Menolong korban.
- g. Melaporkan kepimpinan/meminta bantuan POLRI (apabila ada perintah dari pimpinan)

Pada struktur Organisasi Wisma Merbau Medan, setiap bagian memiliki tanggung jawab langsung Operational Manager Wisma Merbau Medan.

VISI

“ Membentuk citra hotel yang positif Kantor depan hotel memiliki fungsi dalam mewujudkan tujuan dari hotel ”

MISI

- Peningkatan tenaga kerja yang professional
- Melengkapi Sarana dan Prasarana perhotelan
- Peningkatan disiplin karyawan hotel
- Meningkatkan tamu yang menginap

II.17. Mekanisme Sistem Yang Berjalan

Metode sistem check in dan check out yang dipakai Wisma Merbau Medan adalah menggunakan sistem secara semi komputerisasi. Data dicatat kedalam buku-buku yang berbentuk file-file data atau log book lalu di input ke sistem yang sederhana. Sistem pencatatan yang dilakukan masih secara semi komputerisasi ini sering menyebabkan terjadinya keterlambatan informasi karena harus melihat log book yang sudah ada lalu melihatnya di sistem yang ada. Pengerjaannya terlalu rumit.

Laporan check in dan check out ini dibuat oleh bagian front office lalu ke bagian Accounting lalu dilaporkan kepada Operational Manager dalam bentuk laporan keuangan.