

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian sebelumnya oleh Atvenia dkk., (2019) dengan judul penelitian “Pengelolaan Kearsipan Di Kantor Desa Watubula Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengelolaan kearsipan di Kantor Desa Watubula Kecamatan Dolo Kabupaten Sigi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data adalah melakukan pengamatan, wawancara serta mendokumentasikan kegiatan penelitian. Adapun kesimpulannya adalah pengelolaan kearsipan sudah cukup baik, pada tahap penciptaan arsip dan pemeliharaan arsip sudah dilakukan dengan baik. Sedangkan tahap penggunaan arsip masih ada sedikit kelemahan yaitu tata cara penyimpanan sehingga dibutuhkan butuh waktu untuk mencarinya. Sedangkan penyusutan arsip belum maksimal sehingga masih banyak arsip yang sudah berusia tua dan tidak diperlukan lagi tetapi masih tersimpan.

Apriyani dkk., (2020) dengan judul penelitian “Pengelolaan Arsip Statis Di Dinas Kearsipan Daerah Provinsi Sumatera Selatan”. Ditemukannya kesulitan dimana jumlah arsip yang banyak maupun kondisi dokumen yang terkadang tidak baik. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengelolaan arsip statis di Badan Kearsipan Sumatera Selatan. Metode penelitian dengan pendekatan kualitatif dengan menggunakan tipe desain survei untuk mendapatkan data-data yang valid dengan melakukan observasi dan wawancara dan hasilnya menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian dalam pengelolaan arsip statis sudah cukup baik, tetapi masih terkendala oleh SDM, dana dan kurangnya kesadaran instansi dibawah dinas kearsipan yang harus menyerahkan arsip statis yang memiliki nilai guna dan sejarah.

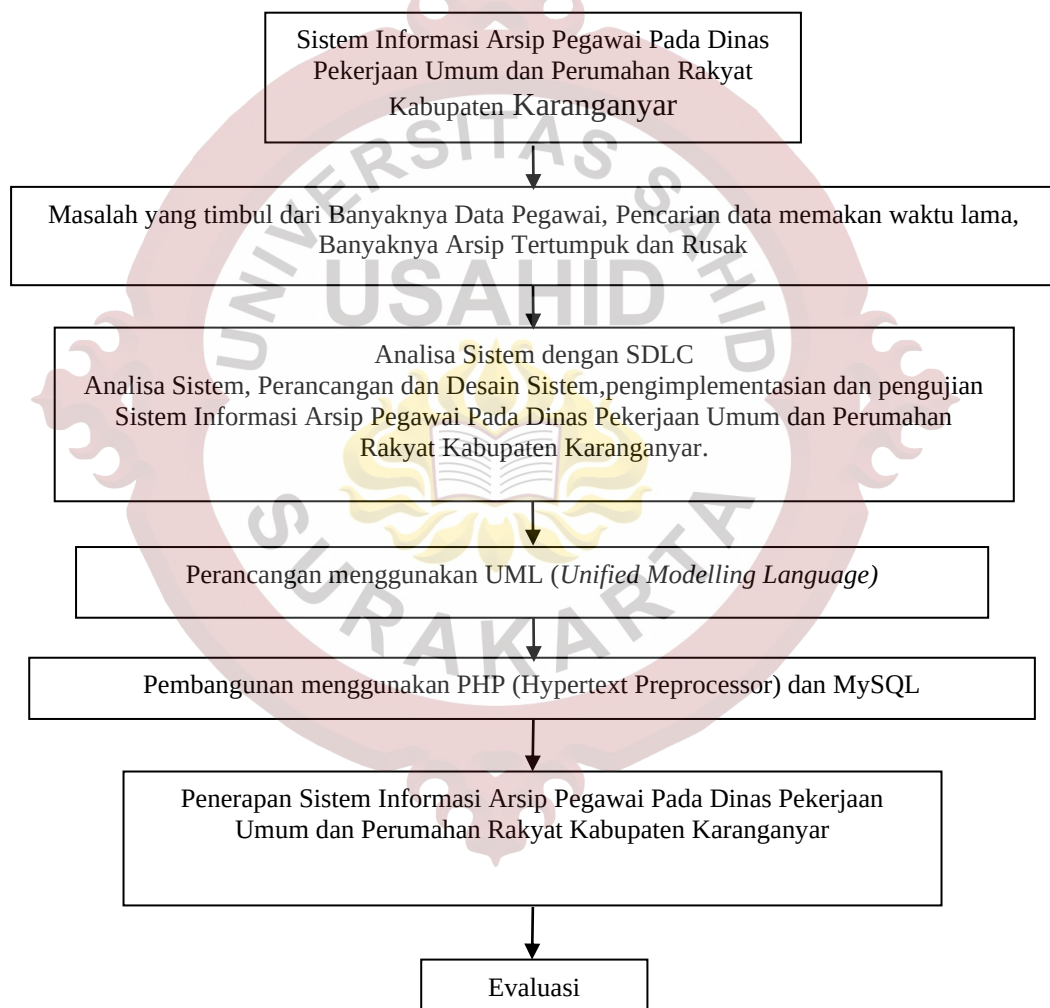
Sari & Zulaikha (2020) dengan judul penelitian “Pengelolaan Arsip Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Daerah Kabupaten Sambas, Provinsi Kalimantan Barat”. Guna keeksistensian sebuah arsip maka perawatan dan pengelolaan dengan baik harus dilakukan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang dilakukan dengan pendekatan deskriptif. Berdasarkan penelitian ini disimpulkan sudah melaksanakan dengan baik sesuai klasifikasi arsip dinamis dan statis dengan baik namun karena sarana dan prasarana kearsipan masih minim, penyimpanan arsip masih menggunakan media konvensional seperti filing kabinet dan rak arsip.

Dewi (2021) dengan judul penelitian “Aplikasi Pengarsipan Surat Masuk dan Keluar Pada SMK Muhammadiyah 1 Kedungtuban”. Dimana sistem pengarsipan surat di SMK Muhammadiyah 1 Kedungtuban masih menggunakan media kertas sebagai arsip utama sehingga sering mengalami kesulitan dalam pencarian data, kesalahan dalam penulisan data, dan kehilangan data. Tujuan penelitian menghasilkan aplikasi pengarsipan surat masuk dan keluar sehingga dapat mempermudah pengguna dalam pengelolaan arsip surat. Peneliti menggunakan metode pengembangan model Waterfall, Microsoft Access 2007, VB Net 2010, SAP Crystal Report viewer, Blackbox testing. Kesimpulan dari penelitian aplikasi terdapat dua pengguna yaitu admin dan user, hasil pengujian Blackbox testing menunjukan bahwa aplikasi dapat berfungsi dengan baik dan dapat digunakan untuk mengganti pengarsipan surat yang manual.

Nisfiah dkk., (2022) dengan judul penelitian “Analisis Pengaruh Pendidikan Dan Pelatihan Kearsipan Terhadap Kinerja Arsiparis Di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Sidoarjo”. Diperlukannya sumber daya manusia memiliki peran penting dalam kegiatan instansi atau organisasi. Tujuan Penelitian untuk mengetahui pengaruh Pendidikan dan pelatihan kearsipan terhadap kinerja arsiparis. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif kemudian di analisis menggunakan uji statistik. Hasil penelitian diketahui terdapat pengaruh yang signifikan dan positif pendidikan dan pelatihan kearsipan terhadap kinerja arsiparis.

2.2. Kerangka Berpikir

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dibuat pada tahap sebelumnya, maka tahap kerangka pikiran berguna untuk memperjelas tentang apa saja yang menjadi sasaran dari penelitian ini. Pada tahap ini ditentukan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu Sistem Informasi Arsip Pegawai Pada Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Kabupaten Karanganyar, seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Skema Pemikiran Sistem Informasi Arsip Pegawai Pada Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Kabupaten Karanganyar

2.3. Teori-Teori Pendukung

Penyusunan Skripsi memerlukan referensi pendukung yang bisa digunakan sebagai landasan teori agar penelitian dapat berjalan dengan benar dan sesuai dengan kaedah ilmu pengetahuan yang ada. Berikut ini diantaranya:

2.3.1. PHP

PHP (*Hypertext preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke HTML (Supomo & Putratama, 2018).

PHP merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website dinamis dan interaktif (Sianipar, 2019).

Bersumber pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa PHP (*hypertext preprocessor*) sebuah bahasa pemrograman guna mengolah *database*, *content website* sehingga *website* yang diwujudkan merupakan sebuah web dinamis, dan PHP menggambarkan bahasa pemrograman yang dikombinasikan dengan HTML. Di dalam penelitian ini PHP digunakan sebagai bahasa pemrograman guna membuat aplikasi Pengarsipan pegawai memakai berbasis *web*.

2.3.2. MySQL

MySQL adalah suatu sistem manajemen *database* (*Database Management Sytem*) atau DBMS. Diman sistem yang berguna untuk melakukan proses pengaturan koleksi-koleksi struktur data (*database*) baik yang meliputi proses pembuatan atau proses pengelolaan *database* (Rusli dkk., 2019).

My Structured Query Language atau MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya (Wijaya dkk., 2019).

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*). MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya bebas menggunakan *database* untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya dan dapat di gunakan sebagai *client* maupun *server* (Indrawan & Setyawan, 2018).

Bersumber pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa MySQL merupakan program data *server* dimana memiliki kelebihan diantaranya dalam kecepatan mengirim maupun menerima data dan memakai bahasa dasar SQL (*Structured Query Language*) serta sebuah sistem manajemen *database* yang berguna menjalankan prosedur koleksi-koleksi struktur data dan penyimpanan *database* dalam suatu aplikasi.

2.3.3. Database

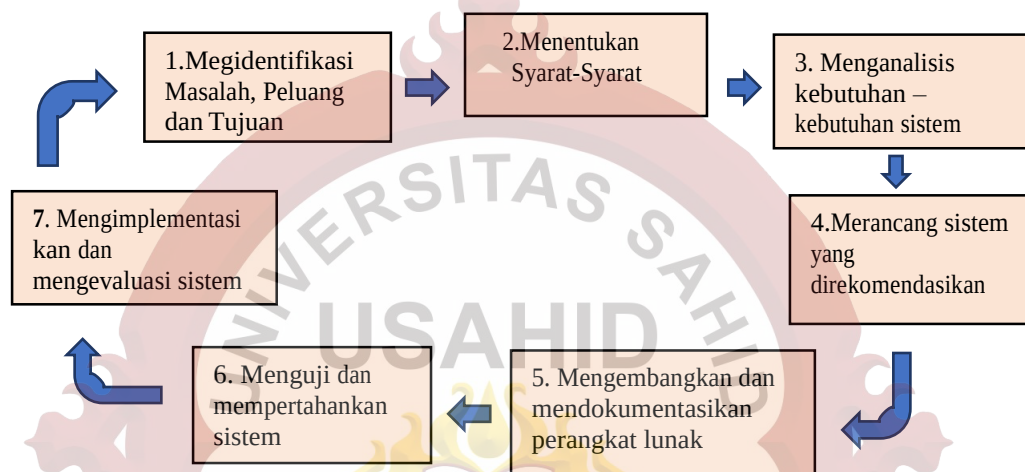
Basis Data adalah Kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang diorganisasikan berdasar sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware komputer dan dengan software digunakan untuk melakukan manipulasi data (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, dan dihapus) dengan tujuan tertentu (Fikry, 2019).

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut (Andaru, 2018).

Bersumber pada pendapat tersebut disimpulkan database yaitu sekumpulan informasi dimana saling terhubung yang tersusun dan skema tertentu, yang disimpan pada hardware komputer dan software yang bisa dimanfaatkan memanipulasi data berguna menerima informasi dari basis data.

2.3.4. Metodologi SDLC (*Sistem Development Life Cycle*)

Sistem Development Life Cycle (SDLC) adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik (Husanah & Untari, 2020). Dalam Metode SDLC terdapat tujuh tahapan pengembangan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2. Tahapan Metode SDLC (sumber: Husanah & Untari, 2020)

Keterangan dari tahapan SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Masalah, Peluang dan Tujuan

Dalam tahapan pertama dari SDLC ini, penganalisis melakukan identifikasi masalah, peluang, dan tujuan yang ingin dicapai.

- a. Identifikasi masalah, dilakukan dengan melihat kenyataan yang terjadi dalam pada Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Kabupaten Karanganyar tentang pengelolaan arsip.
- b. Identifikasi peluang, dimana dilakukan untuk mengetahui proses pengarsipan, pengarsipan hanya menggunakan berkas dan aplikasi sederhana untuk menyimpan foto.
- c. Identifikasi tujuan, dilakukan pengarsipan yang terstruktur untuk kemudahan pencarian dan akses data pegawai.

2. Menentukan Syarat-syarat informasi.

Tahap ini, penganalisis memasukkan apa saja yang menentukan syarat-syarat informasi untuk para pemakai yang terlibat. Diantara perangkat-perangkat yang dipergunakan untuk menetapkan syarat-syarat informasi kepegawaian diantaranya adalah menentukan sampel, memeriksa data mentah dan wawancara pengelola kepegawaian pada Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat Kabupaten Karanganyar.

3. Menganalisis Kebutuhan Sistem.

Tahap ini, perangkat dan teknik-teknik tertentu akan membantu penganalisis menentukan kebutuhan. Perangkat yang dimaksud adalah penggunaan diagram aliran data, untuk menyusun daftar *input* data pegawai, proses pencarian data, dan *output* data kepegawaian. Pada poin ini tersedia rekomendasi atas apa saja (bila ada) yang harus dilakukan dalam proses pengarsipan.

4. Merancang Sistem yang Direkomendasikan.

Tahap ini, penganalisis merancang prosedur data *entry* sedemikian rupa, sehingga data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi arsip benar-benar akurat. Tahap perancangan juga mencakup perancangan file-file atau basis data yang bisa menyimpan data-data yang diperlakukan oleh pengelola kepegawaian.

5. Mengembangkan dan Mendokumentasikan Perangkat Lunak.

Tahap ini, penganalisis dalam pengembangan perangkat lunak dengan pemrograman PHP dengan *Database* Mysql untuk mengembangkan suatu perangkat lunak awal yang diperlukan

6. Menguji dan Mempertahankan Sistem.

Tahap ini, sebelum sistem informasi dapat digunakan, maka harus dilakukan pengujian terlebih dahulu dengan pengujian *blac box* dan Pengujian Kuesioner.

7. Mengimplementasikan dan Mengevaluasi Sistem.

Tahap ini, diterapkannya sebuah sistem informasi pegawai pada Dinas Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat sehingga membantu mengatasi masalah yang ada serta perlunya evaluasi sistem untuk mendapatkan masukan yang berguna.

2.3.5. UML (*Unified Modelling Language*)

UML merupakan singkatan dari “*Unified Modelling Language*” yaitu suatu metode permodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau definisi UML yaitu sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan dan juga pendokumentasian sistem *software*. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan *blue print software* (Munawar, 2018).

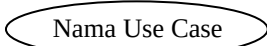
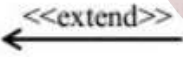
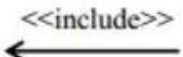
Adapun beberapa Tujuan atau fungsi dari penggunaan UML, yang diantaranya:

1. Dapat memberikan bahasa permodelan visual kepada pengguna dari berbagai macam pemrograman maupun proses rekayasa.
2. Dapat menyatukan praktek-praktek terbaik yang ada dalam permodelan.
3. Dapat memberikan model yang siap untuk digunakan, merupakan bahasa permodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan *sistem* dan untuk saling menukar model secara mudah.
4. Dapat berguna sebagai *blue print*, sebab sangat lengkap dan detail dalam perancangannya yang nantinya akan diketahui informasi yang detail mengenai koding suatu program.
5. Dapat memodelkan sistem yang berkonsep berorientasi objek, jadi tidak hanya digunakan untuk memodelkan perangkat lunak (*software*) saja.
6. Dapat menciptakan suatu bahasa permodelan yang nantinya dapat dipergunakan oleh manusia maupun oleh mesin.

2.3.5.1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan *behavior* sistem informai yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu (Munawar, 2018). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram *use case diagram*:

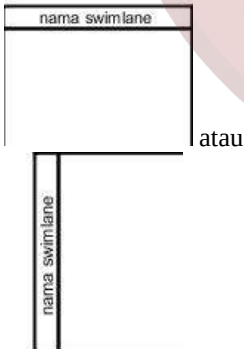
Tabel 2.1. Simbol-simbol *Use Case Diagram* (sumber: Munawar, 2018)

Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
	<i>Use case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .
	Aktor/ <i>actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informaaasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.
	Asosiasi/ <i>association</i>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
	Ekstensi/ <i>extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan, itu mirip dengan prinsip <i>intherince</i> pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
	Generalisasi/ <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.

2.3.5.2. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Munawar, 2018). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *activity diagram*:

Tabel 2.2. Simbol-simbol *Activity Diagram* (sumber: Munawar, 2018)

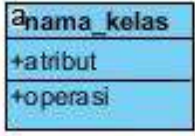
Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
	Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2.3.5.3. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi (Munawar, 2018).

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *class diagram*:

Tabel 2.3. Simbol-simbol *Class Diagram* (sumber: Munawar, 2018)

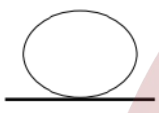
Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
	Antarmuka/ Interface Nama_interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
	Asosiasi/ Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Asosiasi berarah/ Directed Association	Relasi antarkelas dengan makna kelas satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
	Kebergantungan / Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Agregasi / Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

2.3.5.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan perilaku objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambarkan *Sequence diagram* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek (Munawar, 2018).

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *sequence diagram*:

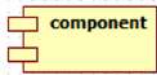
Tabel 2.4. Simbol-simbol *Sequence diagram* (sumber: Munawar, 2018)

Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama aktor.
	Interface/ Boundary Object	Sebuah objek yang menjadi penghubung sistem.
	Entity Object	Suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.
	Control Object	Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	Object Message	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	Message to Self	Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri.
	Lifeline	Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i> .
	Activation	Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivitas sebuah operasi.

2.3.5.5. Component Diagram

Component Diagram atau komponen diagram ialah sesuatu yang digunakan untuk memperlihatkan sebuah organisasi serta keterkaitan dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem (Munawar, 2018). Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *component diagram*:

Tabel 2.5. Simbol-simbol *Component Diagram* (sumber: Munawar, 2018)

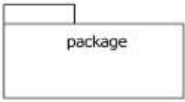
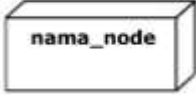
Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
	<i>Package</i>	Digunakan untuk mewadahi komponen.
	<i>Component system</i>	Simbol yang menggambarkan hardware atau objek dalam sistem tersebut.
	<i>Dependency/kebergantungan</i>	Menggambarkan sebuah ketergantungan antar komponen, satu komponen dengan yang lainnya. Arah panah dalam simbol tersebut diarahkan pada komponen yang digunakan. Interface atau antarmuka.
	Interface / antar muka	Digunakan untuk antarmuka dengan tujuan supaya tidak langsung mengakses objek.
	<i>Link</i>	Digunakan untuk menunjukan relasi antar komponen, apabila suatu komponen memiliki relasi atau keterhubungan dengan komponen lainnya maka digunakan simbol link ini.

2.3.5.6. Deployment Diagram

Fungsinya untuk menggambarkan, memvisualisasikan, menspesifikasikan serta mendokumentasikan suatu proses yang terjadi dalam sebuah sistem berbasis OOP (*Object Oriented Programming*) yang akan dibangun. Pendapat lain juga mengartikan *deployment diagram* adalah gambaran proses-proses pada sebuah sistem yang berjalan serta menerangkan bagaimana relasi di dalam sistem tersebut (Munawar, 2018).

Berikut simbol-simbol yang digunakan dalam *deployment diagram*:

Tabel 2.6. Simbol-simbol *Deployment Diagram* (sumber: Munawar, 2018)

Simbol	Nama Simbol	Deskripsi
	<i>Package</i>	Package merupakan simbol bungkus dari satu atau lebih node.
	<i>Node</i>	Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika didalan mode disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang di ikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
	Kebergantungan/ <i>dependency</i>	Kebergantungan antar node. Arah panah mengarah pada node yang dipakai.
	<i>Link</i>	Relasi antar node.

2.3.6. Arsip

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.43 tahun 2009 pasal 1 ayat 3 tentang Kearsipan, arsip adalah “rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat dan diterima oleh lembaga Negara, pemerintahan daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan, dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara”.

Arsip adalah informasi yang terekam dalam media dan berbagai bentuk yang dibuat atau diterima oleh organisasi dalam rangka operasional organisasi (Muhidin, 2019).

2.3.6.1. Jenis-jenis Arsip

Menurut (Muhidin, 2019) jenis arsip dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

1. Arsip Dinamis

Arsip dinamis, yaitu arsip yang masih dipergunakan secara langsung dalam kegiatan perkantoran sehari-hari. Berdasarkan fungsi dan kegunaannya, arsip dinamis dapat dibedakan menjadi tiga macam yaitu:

- a. Arsip aktif, yaitu arsip yang masih sering digunakan bagi kelangsungan kerja.
- b. Arsip semi aktif, yaitu arsip yang frekuensi penggunaannya sudah mulai menurun.
- c. Arsip inaktif, yaitu arsip yang jarang sekali dipergunakan dalam proses pekerjaan sehari-hari.

2. Arsip Statis

Arsip statis yaitu arsip yang tidak dipergunakan secara langsung dalam kegiatan perkantoran sehari-hari. Berdasarkan seringnya suatu arsip dipakai atau digunakan, arsip dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- a. Arsip yang aktif, yaitu arsip yang masih diperlukan dalam proses penyelenggaraan kerja.
- b. Arsip pasif, yaitu arsip yang jarang digunakan dalam proses penyelenggaraan kerja tetapi kadang-kadang masih diperlukan juga dalam proses penyelenggaraan pekerjaan.
- c. Arsip abadi yaitu arsip yang disimpan untuk selama-lamanya.

2.3.6.2. Fungsi Arsip

Menurut Muhidin (2019) pengelolaan arsip yang baik perlu dilakukan karena arsip memiliki banyak fungsi. Fungsi atau kegunaan arsip yang utama adalah sumber informasi. Sebagai sumber informasi, arsip dapat dimanfaatkan untuk kepentingan sebagai berikut:

1. Mendukung proses pengambilan keputusan, dalam proses pengambilan keputusan, pimpinan dalam tingkat manajerial pasti memerlukan informasi, ketersediaan informasi yang cukup, baik dari segi kualitas maupun kuantitas, dapat mendukung tercapainya tujuan pengambilan keputusan.
2. Menunjang proses perencanaan. Perencanaan merupakan proses kegiatan untuk memperkirakan kondisi yang akan datang, yang akan dicapai. Upaya pencapaian ini akan dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan yang telah ditentukan dalam berbagai rencana. Untuk menyusun rencana diperlukan banyak informasi yang mendukung tercapainya tujuan, dan informasi ini dapat diperoleh dari arsip.
3. Mendukung pengawasan. Dalam melakukan pengawasan, dibutuhkan informasi terekam tentang rencana yang telah disusun, hal-hal yang telah dilakukan dan belum dilaksanakan. Semua ini direkam dalam bentuk arsip
4. Sebagai alat pembuktian. Di Lembaga Peradilan akan menghasilkan informasi terekam yang nantinya dapat kembali digunakan oleh Pengadilan. Seluruh informasi ini merupakan arsip yang dapat digunakan dalam proses pembuktian.
5. Sebagai memori organisasi. Keseluruhan kegiatan organisasi, baik itu berupa transaksi, aktivitas internal organisasi maupun keluaran yang dibuat organisasi dapat direkam dalam bentuk arsip. Informasi terekam ini dapat digunakan oleh organisasi dalam menjalankan kegiatannya pada masa yang akan datang.

2.3.7. Pengujian Sistem

Pengujian program, program yang telah dibangun akan diuji untuk mengetahui apakah program tersebut berjalan dengan benar dan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Setelah program selesai maka tahap selanjutnya adalah tahapan pemeliharaan. Untuk pengujian aplikasi ini menggunakan cara langsung yaitu:

1. Pengujian *Black Box*

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *black box*. *Black box testing* merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian *black box* bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi (Arwan dkk., 2019). Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Mulai dari pengujian jika data benar maka tersimpan sesuai prosedur menjalankan aplikasi, serta jika data salah maka tidak sesuai prosedur menjalankan aplikasi. *Form* skenario Pengujian *black box* dan hasil pengujian *black box* dapat dilihat pada Tabel 2.7. dan Tabel 2.8. di bawah ini:

Tabel 2.7. *Form* Skenario Pengujian *Black Box* (Arwan dkk., 2019)

No	Form yang diuji	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan
Berisi nomor	Merupakan <i>form</i> yang akan dilakukan pengujian	Gambaran suatu pengujian	Merupakan hasil dari suatu proses pengujian

Tabel 2.8. *Form* Hasil Pengujian *Black Box* (Arwan dkk., 2019)

No	Form yang diuji	Deskripsi Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Berisi nomor	Merupakan <i>form</i> yang akan dilakukan pengujian	Gambaran suatu pengujian	Merupakan hasil dari suatu proses pengujian	[✓] Berhasil [] Gagal

2. Pengujian kuesioner

Pengujian kuesioner merupakan pengujian dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada pengguna aplikasi secara langsung yang ditujukan kepada responden (Saputro dkk., 2022). Pengujian kuesioner dilaksanakan dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden, dari hasil jawaban yang terkumpulkan akan digunakan untuk mendapatkan hasil dari pengujian, dalam pengujian ini menggunakan 5

indikator yaitu *Performance* (untuk mengetahui sejauh mana kehandalan suatu sistem atau aplikasi), *Information* (untuk mengetahui sejauhmana informasi yang ada), *Control* (untuk mengetahui kontrol sistem yang ada), *Efficiency* (untuk mengetahui hasil informasi sesuai kebutuhan), dan *Service* (memberikan pelayanan dalam segi kemudahan dipelajari). Berikut ini merupakan pertanyaan pengujian kuesioner yang di berikan kepada responden seperti pada Tabel 2.9.

Tabel 2.9. Pertanyaan Pengujian Kuesioner (Saputro dkk., 2022)

No	Indikator	Pertanyaan	SS	S	CS	KS	TS
1.	<i>Performance</i> (Performa)	Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Arsip Pegawai sudah mendukung arsip pengelola pegawai					
2.	<i>Information</i> (Informasi)	Aplikasi Sistem Informasi Arsip Pegawai memberikan informasi di sistem yang mudah dipahami					
3.	<i>Control</i> (Kontrol)	Hak akses masuk dan pengelolaan dokumen di aplikasi Sistem Informasi Arsip Pegawai sangat mudah					
4.	<i>Effiency</i> (Efisiensi)	Hasil informasi dari Aplikasi Sistem Informasi Arsip Pegawai sudah sesuai yang dibutuhkan					
5.	<i>Service</i> (Pelayanan)	Mudah untuk di pelajari penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Arsip Pegawai					

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

CS : Cukup Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju