



LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN MODUL KAS BON KARYAWAN PADA SIMRS D- HEALTH SYSTEM

Oleh:

RR. PUTRI INTAN PARAMAESWARI

NIM : 1308605055

Pembimbing:

IDA BAGUS GEDE DWIDASMARA, S.KOM., M.CS.

Program Studi Teknik Informatika

Jurusan Ilmu Komputer

Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam

Universitas Udayana

2017

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN ANALISIS DAN PERANCANGAN MODUL KAS BON KARYAWAN PADA SIMRS D-HEALTH SYSTEM

Oleh:

RR. Putri Intan Paramaeswari
NIM: 1308605055

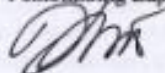
Denpasar, 15 Mei 2017
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



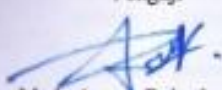
Ida Bagus Gede Dwidasmara,
S.Kom., M.Cs.,
NIP. 198503152010121007

Pembimbing Lapangan



I Gede Wjra Kusuma Jaya,
S.Kom.,

Penguji



Made Agung Raharja, S.Si.,
M.Cs.,
NIP. 1985091920130122003

Mengetahui,
Kerasa Jurusan Ilmu Komputer
FMIPA Universitas Udayana



Agus Mubantara, S.Kom., M.Kom.,
NIP. 198006012005011001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Karena berkat rahmat dan karunia-Nya, laporan praktek kerja lapangan dengan judul “Analisis dan Perancangan Modul Kas Bon Karyawan pada SIMRS D-Health System” ini dapat diselesaikan tepat pada waktu yang diberikan.

Selama melaksanakan praktek kerja lapangan dan dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk, dan saran, serta fasilitas yang membantu hingga akhir penulisan laporan ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Agus Muliantara, S.Kom., M.Kom. selaku ketua jurusan Jurusan Ilmu Komputer Fakultas MIPA Universitas Udayana yang telah memberikan pandangan, masukan, dan arahan selama penyusunan laporan ini.
2. Bapak Ida Bagus Gede Dwidasmara, S. Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam penyusunan laporan praktek kerja lapangan.
3. Semua pihak yang telah memberikan dorongan dan bantuan yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Akhirnya penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini belum sempurna karena kemampuan yang ada pada penulis sangat terbatas dan semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bukit Jimbaran, 1 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Manfaat.....	2
1.4 Waktu dan Pelaksanaa	3
BAB II GAMBARAN UMUM	4
2.1 Sejarah Instansi Tempat PKL	4
2.2 Kegiatan Instansi Tempat PKL.....	4
2.3 Struktur Instansi Tempat PKL	5
2.4 Visi, Misi, dan Tujuan Tempat PKL	6
BAB III KAJIAN PUSTAKA	7
3.1 Sistem	7
3.2 Sistem Informasi.....	8
3.3 Sistem Informasi Manajemen	8
3.4 Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS)....	12
3.5 UML (Unified Modeling Language)	13

3.5.1	Use Case Diagram	13
3.5.2	Activity Diagram	16
3.5.3	Class Diagram	17
3.5.4	Sequence Diagram.....	18
3.6	Entity Relationship Diagram (ERD).....	20
BAB IV PELAKSANAAN PKL.....		23
4.1	Praktek Kerja Lapangan di PT. Djingga Media Teknokreatif	23
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
4.3	Perancangan Sistem.....	25
4.3.1	Use Case Diagram	25
4.3.2	Activity Diagram	26
a)	Autentikasi <i>User</i>	26
b)	Pencarian Data Sumber Dana Kas Bon	27
c)	Tambah Data Sumber Dana Kas Bon	28
d)	Edit Data Sumber Dana Kas Bon	29
e)	Delete Data Sumber Dana Kas Bon.....	30
f)	Pencarian Data Jenis Kas Bon	31
g)	Tambah Data Jenis Kas Bon	32
h)	Edit Data Jenis Kas Bon	33
i)	Delete Data Jenis Kas Bon.....	34
j)	Pencarian Data Kas Bon Karyawan.....	35
k)	Tambah Data Kas Bon Pegawai	36
l)	Edit Data Kas Bon Karyawan.....	37

m)	Delete Data Kas Bon Karyawan	38
4.3.3	Class Diagram	38
4.3.4	Sequence Diagram.....	39
4.3.5	Entity Relationship Diagram	49
4.4	Tampilan Rancangan Modul	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		58
LAMPIRAN		59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Djingga Media Teknokreatif.	6
Gambar 3. 1 Contoh use case diagram	15
Gambar 3. 2 One to One relationship	21
Gambar 3. 3 One-to-many relationship	21
Gambar 3. 4 Many-to-many relationship	22
Gambar 4. 1 Use Case Diagram SIMRS D-Health System.....	25
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> autentikasi user.....	26
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> pencarian data sumber dana kas bon	27
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> penambahan data sumber dana kas bon.....	28
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> edit data sumber dana kas bon	29
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Delete Sumber Dana Kas Bon.....	30
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Pencarian Jenis Kas Bon	31
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Jenis Kas Bon	32
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Jenis Kas Bon.....	33
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Delete Data Jenis Kas bon.....	34
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Pencarian Data Kas Bon Pegawai	35
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kas Bon Pegawai..	36
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Kas Bon Pegawai	37
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Delete</i> Data Kas Bon Pegawai	38
Gambar 4. 15 Class Diagram Modul Kas Bon Karyawan pada SIMRS D-Health System	39
Gambar 4. 16 Sequence Diagram autentikasi user	40
Gambar 4. 17 <i>Sequence Diagram</i> Pencarian Data Sumber Dana Kas Bon	40
Gambar 4. 18 <i>Sequence Data</i> Penambahan Data Sumber Dana Kas Bon	41
Gambar 4. 19 Sequence Data Edit Data Sumber Dana Kas Bon....	42
Gambar 4. 20 Sequence Data Sumber Dana Kas Bon.....	43
Gambar 4. 21 Sequence Data Pencarian Data Jenis Kas Bon	43
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Penambahan Data Jenis Kas Bon	44
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Edit Data Jenis Kas Bon	45
Gambar 4. 24 Sequence Data Delete Jenis Kas Bon	46

Gambar 4. 25 Sequence Diagram Pencarian Data Kas Bon Karyawan	46
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Penambahan Data Kas Bon Karyawan.....	47
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Edit Data Kas Bon Karyawan..	48
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Edit Data Kas Bon Karyawan...	49
Gambar 4. 29 ERD Modul Kas Bon Karyawan SIMRS D-Health System	50
Gambar 4. 30 Tampilan Antarmuka Sumber Dana Kas Bon	51
Gambar 4. 31 Tampilan Antarmuka Tambah Data Sumber Dana Kas Bon	51
Gambar 4. 32 Tampilan Antarmuka Edit Data Sumber Dana Kas Bon	52
Gambar 4. 33 Tampilan Antarmuka Delete Sumber Dana Kas Bon	52
Gambar 4. 34 Tampilan Antarmuka Jenis Kas Bon	53
Gambar 4. 35 Tampilan Antarmuka Tambah Data Jenis Kas Bon.	53
Gambar 4. 36 Tampilan Antarmuka Edit Data Jenis Kas Bon	54
Gambar 4. 37 Tampilan Antarmuka Delete Data Jenis Kas Bon ...	54
Gambar 4. 38 Tampilan Antarmuka Kas Bon Pegawai.....	54
Gambar 4. 39 Tampilan Antarmuka Tambah Data Kas Bon Pegawai	55
Gambar 4. 40 Tampilan Antarmuka Edit Data Kas Bon Pegawai .	56
Gambar 4. 41 Tampilan Antarmuka Delete Data Kas Bon Pegawai	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Simbol – simbol use case diagram.	15
Tabel 3. 2 Simbol – simbol Activity Diagram.....	16
Tabel 3. 3 Simbol – simbol Class Diagram.....	17
Tabel 3. 4 Simbol – simbol sequence diagram.....	18
Tabel 3. 5 Notasi ERD.....	20
Tabel 4. 1 Tabel analisis kebutuhan sistem.....	24

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	A-1
LAMPIRAN B	B-1
LAMPIRAN C	C-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Berbagai sector kehidupan pun tidak terlepas dari peranan serta penggunaan teknologi informasi. Kebutuhan akan informasi yang sangat cepat, tepat, akurat, dan relevan merupakan suatu kebutuhan yang paling penting. Seperti halnya dalam bidang kesehatan yang juga terpengaruh oleh perkembangan teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi di bidang kesehatan dapat mendukung peningkatan kualitas kerja dalam melakukan pelayanan.

Rumah sakit merupakan suatu institusi yang bergerak di bidang pelayanan kesehatan. Rumah sakit sebagai penyelenggara kesehatan yang pelayanannya dilakukan oleh seorang ahli kesehatan memiliki tanggung jawab penuh terhadap setiap informasi, baik itu untuk ahli kesehatan itu sendiri, untuk pasien, serta untuk staf rumah sakit itu sendiri. Aktivitas dan permasalahan dengan kompleksitas yang tinggi memerlukan adanya penanganan yang memadai terutama pada pengelolaan fasilitas baik karyawan (sebagai aset rumah sakit), aset lahan, gedung, peralatan, serta sarana penunjang lainnya. Management yang baik didasari pada pengelolaan sumber kelola yang ada serta pengembangannya. Administrasi merupakan salah satu bagian yang menunjang kegiatan rumah sakit. Kelancaran sirkulasi keuangan yang diatur dengan baik akan sangat membantu aktivitas yang bersinergi dengan operasional lainnya dalam lingkup kegiatan rumah sakit. Administrasi keuangan merupakan sub aktivitas yang mengatur sirkulasi keuangan dalam kegiatan rumah sakit baik yang berkaitan secara eksternal maupun internal seperti laporan keuangan, neraca, dan kas bon.

Kas bon adalah suatu fasilitas yang diberikan perusahaan kepada karyawannya untuk mengambil sebagian gaji yang akan diterimanya terlebih dahulu sehingga nantinya di akhir bulan, gaji karyawan tersebut akan dipotong sesuai dengan jumlah kas bon yang ada. Dalam hal tersebut tentunya tidak boleh luput dalam hal pencatatan. Semua hal pengeluaran serta pemasukan tidak boleh luput dalam pencatatan.

Dengan begitu besarnya urusan rumah sakit terkait pengelolaan data yang sangat besar, maka diperlukan adanya suatu sistem yang dapat mempermudah dalam pengelolaan data yang awalnya manual menjadi suatu sistem informasi menggunakan komputer. Untuk mendukung keperluan pelayanan rumah sakit, sangat diperlukan adanya suatu sistem informasi manajemen yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan. Terlebih pada saat ini, SIMRS D-Health System belum memiliki modul kas bon karyawan, sehingga dalam pengerjaan praktek kerja lapangan penulis ditugaskan untuk merancang modul kas bon karyawan.

Oleh karena itu dengan adanya perancangan, pengembangan, dan pemanfaatan SIMRS tersebut khususnya mengenai kas bon karyawan, maka diharapkan dapat mempermudah kinerja dan operasional rumah sakit untuk dapat memberikan informasi yang akurat, cepat, dan transparan serta mendukung kelancaran kegiatan manajemen rumah sakit.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan dari perancangan pada modul kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System adalah sebagai berikut:

1. Mempelajari dan memahami alur sistem kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System.
2. Menghasilkan rancangan yang dapat digunakan pengembang dalam mengembangkan modul kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System.

1.3 Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh atau diambil dari penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Bagi Penulis:

1. Dapat menyesuaikan diri dalam menghadapi lingkungan kerja.
2. Untuk mengetahui proses dalam analisis dan perancangan modul kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System.

Bagi Pihak Rumah Sakit:

Dokumentasi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan dalam mengembangkan modul kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System.

1.4 Waktu dan Pelaksanaa

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini berlangsung selama dua bulan tepatnya dimulai dari 6 Februari 2017 sampai dengan 31 Maret 2017. Dimana pelaksanaan dari Praktek Kerja Lapangan (PKL) disesuaikan dengan aturan jam kerja dari perusahaan yaitu pukul 08.00 – 16.00 WITA.

Adapun tempat pelaksanaan dari praktek kerja lapangan yang penulis laksanakan yaitu di PT. Djingga Media Teknokreatif yang berlokasi di Jalan Batuyang Gang Pipit No. 47, Batubulan, Gianyar, Bali, Rumah Sakit Umum Famili Husada yang berlokasi di Jl. Astina Timur No. 8 A Samplangan, Gianyar, Bali, dan Rumah Sakit Umum Manuaba yang berlokasi di Jl. HOS. Cokroaminoto No. 28, Pemecutan Kaja, Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali.

BAB II

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi Tempat PKL

PT. Djingga Media Teknokreatif merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan teknologi informasi. PT. Djingga Media Teknokreatif memiliki kantor pusat yang berlokasi di Jalan Batuyang Gang Pipit No. 47, Batubulan, Gianyar, Bali.

PT. Djingga Media Teknokreatif berfokus terhadap bisnis pada penyedia jasa solusi bisnis pada client-nya. Dimana perusahaan ini telah banyak berpengalaman dalam hal melaksanakan berbagai jenis pekerjaan dalam bidang konsultasi, pembuatan aplikasi perangkat lunak (software), telecommunication dan networking pada beberapa perusahaan baik itu perusahaan milik swasta, BUMN dan pemerintah.

Dalam melayani permintaan dari client atau konsumen, terkadang pihak PT. Djingga Media Teknokreatif langsung melakukan pelayanan atau pekerjaan tersebut pada tempat client terkait. Selain dikarenakan keterbatasan tempat yang tersedia pada perusahaan untuk melakukan pekerjaan, hal tersebut tentunya mempermudah koordinasi dengan client terkait proyek dari sistem yang sedang dikembangkan.

2.2 Kegiatan Instansi Tempat PKL

Seperti yang telah dijelaskan pada sejarah dari PT. Djingga Media Teknokreatif yang bergerak dalam bidang pengembangan teknologi informasi, berikut ini merupakan kegiatan yang dilaksanakan oleh PT. Djingga Media Teknokreatif yaitu:

1. Desain dan pengembangan web

Informasi merupakan hal yang sangat penting di era modern ini, kebutuhan informasi semakin besar dan cepat. Internet merupakan salah satu media untuk menyebarkan informasi bertransaksi serta mengerjakan pekerjaan tanpa batas ruang dan waktu. Dengan adanya kebutuhan informasi yang sangat cepat ini, PT. Djingga Media Teknokreatif membantu memberikan solusi dalam dunia teknologi informasi, salah

satunya adalah desain dan pengembangan atau pembuatan website, baik untuk pribadi, perusahaan, maupun organisasi.

2. Pengembangan aplikasi web, desktop, dan mobile.

PT. Djingga Media Teknokreatif menawarkan layanan pengembangan sistem informasi secara keseluruhan sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Pada layanan ini, PT. Djingga Media Teknokreatif akan membantu dalam menganalisis kebutuhan sistem informasi perusahaan, menganalisis dan mendesain sistem informasi, mengimplementasikan analisis yang telah dilakukan menjadi sebuah produk sistem jadi dan siap digunakan, melakukan ujicoba dan pendampingan pemakaian sistem sampai sistem berjalan normal, serta melakukan perawatan sistem berkala, dengan kata lain PT. Djingga Media Teknokreatif siap membantu dan bertanggung jawab terhadap seluruh siklus pengembangan perangkat lunak / sistem informasi Perusahaan Anda.

3. Konsultan TI

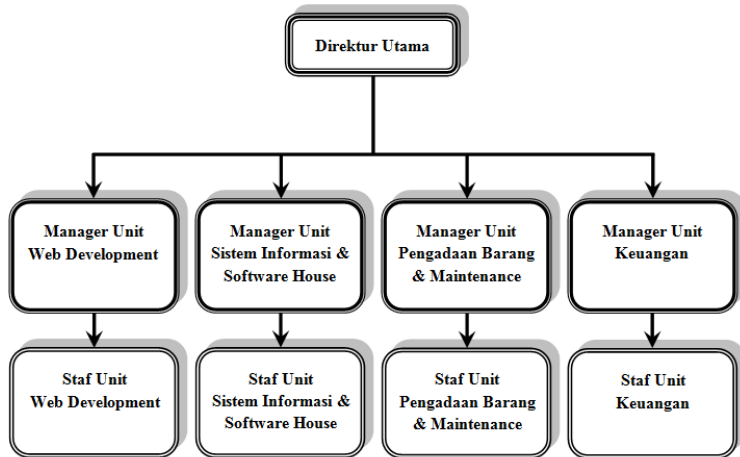
Perkembangan Teknologi Informasi semakin cepat dimana teknologi informasi saat ini bukan lagi menjadi faktor pendukung keberhasilan suatu perusahaan melainkan menjadi *back bone* utama yang dapat menentukan keberhasilan perusahaan. Oleh karena itu, PT. Djingga Media Teknokreatif membantu untuk memberikan solusi dan inovatif dan kreatif dalam pengembangan Teknologi Informasi.

2.3 Struktur Instansi Tempat PKL

Dalam suatu perusahaan atau organisasi diperlukan adanya kejelasan mengenai struktur organisasi. Hal tersebut sangat diperlukan karena struktur organisasi dapat digunakan sebagai kerangka yang dapat merepresentasikan susunan atau perwujudan pola tetap dari keterkaitan antar fungsi masing – masing posisi yang menunjukkan kedudukan, wewenang, tanggungjawab serta pembagian kerja, sehingga tujuan perusahaan dapat tercapai secara efektif dan maksimal.

Terkait struktur organisasi atau instansi, PT. Djingga Media Teknokreatif memiliki struktur yang sederhana, namun efektivitas penempatan sumber dayanya telah disesuaikan dengan kebutuhan.

Adapun struktur organisasi perusahaan PT. Djingga Media Teknokreatif dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut:



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT. Djingga Media Teknokreatif

2.4 Visi, Misi, dan Tujuan Tempat PKL

2.4.1 Visi PT. Djingga Media Teknokreatif

Visi dari PT. Djingga Media Teknokreatif adalah “Be World Class IT Provider, Menjadi penyedia teknologi kelas dunia.”

2.4.2 Misi PT. Djingga Media Teknokreatif

Misi dari PT. Djingga Media Teknokreatif adalah untuk memberikan solusi bisnis terintegrasi melalui inovasi teknologi terbaru baik organisasi ataupun perusahaan yang membutuhkan informasi cepat, tepat, dan akurat.

2.4.3 Tujuan PT. Djingga Media Teknokreatif

Menjadi perusahaan penyedia solusi teknologi informasi yang handal dan kompetitif. Selain itu, memberikan layanan yang terbaik demi tercapainya kepuasan pelanggan sehingga pelanggan dapat mencapai tujuan bisnisnya.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

3.1 Sistem

3.1.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kerangka dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, yang disusun sesuai dengan skema yang menyeluruh untuk melaksanakan suatu kegiatan atau fungsi utama dari perusahaan yang dihasilkan oleh suatu proses tertentu yang bertujuan untuk menyediakan informasi untuk membantu mengambil keputusan manajemen operasi perusahaan dari hari ke hari serta menyediakan informasi yang layak untuk pihak di luar perusahaan.

Berikut ini merupakan beberapa definisi sistem dari beberapa ahli, yaitu:

1. Menurut **Azhar Susanto (2013)**, dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi Akuntansi*
Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.
2. Menurut **Sutarman (2009)**, dalam bukunya yang berjudul *Pengantar Teknologi Informasi*
Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama.

3.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Agus Mulyanto (2009), dalam bukunya yang berjudul *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi* menjelaskan karakteristik sistem, yaitu:

1. Mempunyai komponen sistem (Component System)
2. Mempunyai batasan sistem (Boundary)
3. Mempunyai Lingkungan (Environment)
4. Mempunyai Penghubung (Interface) antar komponen
5. Mempunyai masukan (Input)
6. Mempunyai pengolahan (processing)

7. Mempunyai sasaran (Objective) dan tujuan
8. Mempunyai keluaran (Output)
9. Mempunyai umpan balik (Feed Back)

3.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sistem informasi menyediakan informasi untuk mendukung operasi dan manajemen dalam suatu organisasi. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

Menurut Robert A. Leitch, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Komponen fisik sistem informasi:

1. Perangkat keras komputer; CPU, Storage, perangkat Input/Output, Terminal untuk interaksi, Media komunikasi data.
2. Perangkat lunak komputer; perangkat lunak sistem (sistem operasi dan utilitinya), perangkat lunak umum aplikasi (Bahasa pemrograman), perangkat lunak aplikasi
3. Basis data; penyimpanan data pada media penyimpanan komputer.
4. Prosedur; langkah-langkah penggunaan sistem.
5. Personil untuk pengelolaan operasi (*SDM*)

3.3 Sistem Informasi Manajemen

Definisi dari sistem informasi ialah suatu sistem dalam sebuah organisasi yang memadukan seluruh kebutuhan pengolahan transaksi harian. Hal tersebut tentunya menunjang fungsi manajerial dari organisasi dengan kegiatan strategi dari organisasi tersebut. Keseluruhan informasi tersebut tentunya dapat menyediakan informasi yang diperlukan untuk pengambilan suatu keputusan.

Sementara definisi dari manajemen ialah proses atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau pemimpin atau manajer di dalam organisasi untuk mencapai tujuan bersama. Atau secara operasional

dapat didefinisikan sebagai proses mengkoordinasikan, mengintegrasikan, menyederhanakan dan mensinkronisasikan sumber daya manusia, material dan metode (Men, Material, Methods) dengan mengaplikasikan fungsi – fungsi manajemen seperti, perencanaan, pengorganisasian, penggiatan, pengawasan dan lain – lain agar tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif dan efisien (Winarno, 2004).

Berikut merupakan beberapa definisi sistem informasi manajemen (SIM) dari beberapa ahli yaitu:

1. Menurut Abdul Kadir (2003)

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah sistem informasi yang digunakan untuk menyajikan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Biasanya SIM menghasilkan informasi untuk memantau kerja, memelihara koordinasi, dan menyediakan informasi untuk operasional organisasi yang dilakukan secara periodik misalnya perminggu, perbulan dan pertahun, tidak secara aktivitas per hari.

2. Menurut George M. Scott (2001)

Sistem Informasi Manajemen adalah serangkaian sub sistem informasi yang menyeluruh dan terkoordinasi dan secara rasional terpadu yang mampu mentransformasi data sehingga menjadi informasi lewat serangkaian cara guna meningkatkan produktivitas yang sesuai dengan gaya dan sifat manajer atas kriteria mutu yang telah ditetapkan.

3. Menurut Haag (2000)

Sistem Informasi Manajemen juga sering disebut juga sebagai sistem peringatan manajemen karena sistem ini memberikan peringatan kepada pemakai (umumnya manajemen) terhadap masalah maupun peluang.

4. Menurut Robert W. Holmes (1989)

Sistem informasi Manajemen adalah suatu sistem yang dirancang untuk menyajikan informasi pilihan yang berorientasi kepada keputusan yang diperlukan oleh manajemen guna merencanakan, mengawasi, dan menilai aktivitas organisasi. Dirancangnya itu didalam kerangka kerja

yang menitikberatkan pada perencanaan keuntungan, perencanaan penampilan, dan pengawasan pada semua tahap.

5. Menurut Gordon B. Davis (1985)

Sistem Informasi Manajemen adalah suatu serapan teknologi baru kepada persoalan keorganisasian dalam pengolahan transaksi dan pemberian informasi bagi kepentingan keorganisasian. Atau merupakan suatu sistem yang melakukan fungsi-fungsi untuk menyediakan semua informasi yang mempengaruhi semua operasi organisasi.

6. Menurut Barry E.Cushing (1974)

Suatu sistem informasi manajemen adalah kumpulan dari manusia dan sumber daya modal di dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen merupakan penerapan sistem informasi di dalam organisasi untuk mendukung informasi – informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. Dimana sistem informasi manajemen berupa sekumpulan sub sistem yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan berbagai teknik tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan (input) berupa data – data, kemudian mengolahnya (processing), dan menghasilkan keluaran (output) berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna. Hal tersebut menunjukkan bahwa SIM mempunyai nilai nyata yang mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia guna mencapai tujuan bersama.

Sistem Informasi Manajemen menghasilkan berbagai informasi atau laporan untuk keperluan pengambilan keputusan oleh manajer, dimana informasi yang dihasilkan dapat bersifat hardcopy maupun softcopy.

Untuk memperjelas pelaksanaan dari sistem informasi manajemen diperlukan beberapa indikator dari sistem informasi

manajemen. Adapun indicator – indikator dari sistem informasi manajemen yang dikemukakan oleh Gordon B. Davis dalam buku yang berjudul Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian I (1995:57), yaitu:

1. Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukanlah merupakan informasi bagi orang tersebut.

2. Manusia sebagai pengolah informasi

Peranan manusia disini sangat besar yaitu untuk menciptakan informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, dan lengkap. Baik buruknya informasi yang dihasilkan tergantung dari profesionalitas dari manusia itu sendiri.

3. Konsep sistem

Sistem adalah suatu bentuk kerjasama yang harmonis antara bagian atau komponen atau sub sistem yang saling berhubungan satu dengan bagian atau komponen atau sub sistem lainnya untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu sistem tidaklah berdiri sendiri tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan, baik itu lingkungan intern maupun lingkungan ekstern.

4. Konsep organisasi dan manajemen

Organisasi tidak bisa lepas dari kegiatan manajemen dan begitu pula sebaliknya karena keduanya mempunyai hubungan yang erat dan kuat.

5. Konsep pengambilan keputusan

Pengambilan keputusan adalah tindakan pimpinan untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dalam organisasi yang dipimpinnya dengan melalui pemilihan satu diantara alternatif-alternatif yang dimungkinkan.

6. Nilai informasi

Informasi dapat mengubah sebuah keputusan. Perubahan dalam nilai hasil akan menentukan informasi. Bahwa suatu informasi itu harus dapat menjadi ukuran yang tepat, yang nantinya dapat memberikan masukan bagi pimpinan dalam pengambilan keputusan.

Berikut merupakan karakteristik dari sistem informasi manajemen yaitu (Abdul Kadir, 2003:115):

1. Beroperasi pada tugas – tugas yang terstruktur, yakni pada lingkungan yang telah mendefinisikan hal – hal berikut secara tegas dan jelas: prosedur operasional, aturan pengambilan keputusan, dan arus informasi.
2. Meningkatkan efisiensi dengan mengurangi biaya
3. Menyediakan laporan dan kemudahan akses yang berguna untuk pengambilan keputusan tetapi tidak secara langsung (manajer menggunakan laporan dan informasi dan membuat kesimpulan – kesimpulan tersendiri untuk mengambil keputusan).

3.4 Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS)

Manajemen rumah sakit merupakan serangkaian kegiatan manajemen mulai dari tahap perencanaan sampai tahap evaluasi yang berorientasi pada aspek input (pelanggan, dokter, sarana, prasarana dan peralatan), proses (pelayanan medik) dan output (kepuasan pasien). Guna menunjang operasional dan kinerja rumah sakit dalam melaksanakan berbagai kegiatan manajemen, diperlukan adanya sistem informasi manajemen.

Sistem informasi rumah sakit (SIRS) adalah suatu tatanan yang berurusan dengan pengumpulan data, pengelolaan data, penyajian informasi, analisis dan penyimpulan informasi serta penyampaian informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan rumah sakit (Sabarguna, Boy S, 2008). Sistem informasi rumah sakit ini meliputi: sistem informasi klinik, sistem informasi administrasi dan sistem informasi manajemen. Peran SIRS yang utama adalah dalam mendukung pengendalian mutu pelayanan medis, penilaian produktivitas, analisis pemanfaatan dan perkiraan kebutuhan, perencanaan dan evaluasi program, menyederhanakan pelayanan, penilaian klinis dan serta pendidikan.

Sistem informasi manajemen rumah sakit (SIMRS) merupakan himpunan atau kegiatan dan prosedur yang terorganisasikan dan saling berkaitan serta saling ketergantungan dan dirancang sesuai dengan rencana dalam usaha menyajikan info yang akurat dan tepat waktu di rumah sakit (Sabarguna, Boy S,

2003). Selain itu, sistem ini berguna untuk menunjang proses fungsi manajemen dan pengambilan keputusan dalam memberikan pelayanan kesehatan di rumah sakit. Sistem tersebut, saat ini ditujukan untuk menunjang fungsi perencanaan dan evaluasi dari penampilan kerja rumah sakit antara lain adalah jaminan mutu pelayanan rumah sakit yang bersangkutan, pengendalian keuangan dan perbaikan hasil kerja rumah sakit tersebut, kajian dalam penggunaan dan penaksiran permintaan pelayanan kesehatan rumah sakit oleh masyarakat, perencanaan dan evaluasi program rumah sakit, penyempurnaan laporan rumah sakit serta untuk kepentingan pendidikan dan pelatihan.

3.5 UML (Unified Modeling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan kebutuhan sistem, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak.

3.5.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan atau behavior sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat.

Dalam use case diagram terdapat beberapa komponen antara lain adalah sebagai berikut:

1. Aktor

Membuat suatu use case diagram diberikan beberapa actor dimana actor tersebut menjelaskan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem. Sebuah aktor mungkin hanya memberikan informasi inputan pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima dan member informasi pada sistem, aktor hanya berinteraksi dengan use case tetapi tidak memiliki control atas use case. Aktor digambarkan secara

umum atau spesifik, dimana untuk membedakannya anda dapat menggunakan relationship.

Ada beberapa kemungkinan yang menyebabkan actor tersebut terkait dengan system antara lain:

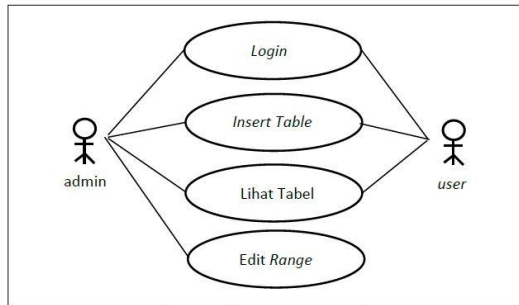
- a. Yang berkepentingan terhadap sistem dimana adanya arus informasi baik yang diterima maupun yang dia inputkan ke sistem.
- b. Orang ataupun pihak yang akan mengelola sistem tersebut.
- c. External resource yang digunakan oleh sistem
- d. Sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat

2. Use Case

Use case merupakan gambaran fungsional dari suatu sistem, sehingga antara konsumen dan pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Berikut adalah relasi dalam use case dan kegunaannya:

- a. Association adalah hubungan link antar element-element.
- b. Generalization atau biasa disebut dengan inheritance (pewarisan), adalah sebuah elemen yang merupakan spesifikasi dari elemen lainnya
- c. Dependency merupakan elemen tergantung dari beberapa cara kepada elemen-elemen lainnya.
- d. Aggregation adalah bentuk asosiasi dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

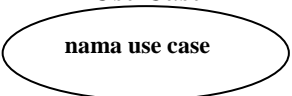
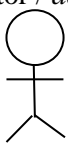




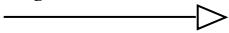

Gambar 3. 1 Contoh use case diagram

Pada gambar 2.6, dapat di deskripsikan sebagai berikut:

1. Admin dan User merupakan aktor.
2. Admin dan User melakukan login pada aplikasi sistem pakar seleksi karyawan menggunakan metode Tsukamoto.
3. Admin dan User melakukan pemasukan data pada aplikasi sistem pakar seleksi karyawan menggunakan metode Tsukamoto.
4. Admin dan User melihat data yang telah dimasukkan.
5. Admin dapat melakukan perubahan range nilai.

Tabel 3. 1 Simbol – simbol use case diagram.

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i>  nama use case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau sektor.
Aktor / actor  nama aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat di luar sistem. Jadi, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
Asosiasi / association 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case lainnya atau use case memiliki interaksi dengan aktor.

<p>Ekstensi / <i>extend</i></p> <p><<extend>></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> lainnya, dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan tersebut, mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek.</p>
<p>Generalisasi / <i>generalization</i></p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
<p><i>include</i></p> <p><<include>></p> 	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.</p>


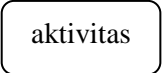


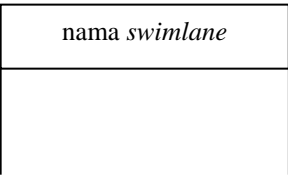
3.5.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan aliran kerja (*workflow*) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis yang ada pada perangkat lunak. Diagram aktivitas banyak digunakan untuk mendefinisikan hal – hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
2. Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.

Tabel 3. 2 Simbol – simbol *Activity Diagram*

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.
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.

3.5.3 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Pada suatu kelas memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut.

1. Atribut merupakan variabel – variabel yang bersifat global pada kelas tersebut.
2. Method adalah operasi atau fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Untuk membangun sebuah rancangan sistem dengan diagram kelas, maka perlu diperhatikan bahwa diagram kelas memiliki beberapa simbol – simbol, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. 3 Simbol – simbol *Class Diagram*

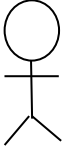





Simbol	Deskripsi
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Kelas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">nama_kelas</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">+atribut</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">+operasi</div>	Kelas pada struktur sistem. Suatu kelas memiliki atribut dan operasi. Masing – masing atribut dan operasi memiliki jenis akses yang berbeda – beda, yaitu public, protected, dan private.
Asosiasi / <i>association</i> —————	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> —————→	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi —————▷	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
Kebergantungan / <i>dependency</i> —————→	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi / <i>aggregation</i> —————◊	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).

3.5.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek – objek yang terlibat didalam sebuah *use case* beserta metode – metode yang dimiliki kelas instansiasi menjadi objek tersebut. Berikut adalah simbol – simbol yang ada pada *sequence diagram*, yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Simbol – simbol *sequence diagram*

Simbol	Deskripsi
--------	-----------

<p style="text-align: center;">Aktor</p>  <p style="text-align: center;">nama aktor</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">nama_aktor</div>	<p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat diluar sistem. Jadi, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.</p>
<p style="text-align: center;">Garis hidup / <i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p style="text-align: center;">Objek</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content; margin: 0 auto;">nama_objek : nama_kelas</div>	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
<p style="text-align: center;">Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.</p>
<p style="text-align: center;">Pesan tipe create</p> <p style="text-align: center;"><<create>></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p style="text-align: center;">Pesan tipe call</p> <p style="text-align: center;">1 : nama_metode()</p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri.</p>
<p style="text-align: center;">Pesan tipe send</p> <p style="text-align: center;">1 : masukkan</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukkan/informasi ke objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>





<p>Pesan tipe <i>return</i></p> <p>1 : keluaran</p> <p>-----▶</p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>
---	---

3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan (dalam DFD). ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan ERD, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan.

ERD pertama kali dideskripsikan oleh Peter Chen yang dibuat sebagai bagian dari perangkat lunak CASE. Notasi yang digunakan dalam ERD dapat dilihat pada Tabel 2.5 di bawah ini:

Tabel 3. 5 Notasi ERD

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

3.6.1 Kardinalitas Relasi

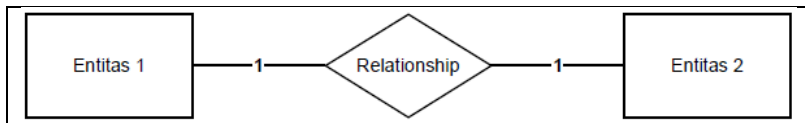
Dalam ERD hubungan (relasi) dapat terdiri dari sejumlah entitas yang disebut dengan derajat relasi. Derajat relasi maksimum disebut dengan kardinalitas sedangkan derajat minimum disebut

dengan modalitas. Jadi kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas lain.

1. *One to One Relationship*

Hubungan antara *file* pertama dan *file* kedua adalah satu berbanding satu. Contohnya adalah sebagai berikut:

- Pada pengajaran *private* satu guru satu siswa
- Seorang guru mengajar seorang siswa, seorang siswa diajar oleh seorang guru.

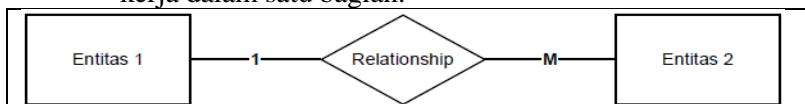


Gambar 3. 2 One to One relationship

2. *One to Many atau Many to One Relationship*

Hubungan antara *file* pertama dan *file* kedua adalah satu berbanding banyak atau banyak berbanding satu. Contohnya adalah sebagai berikut:

- Dalam suatu perusahaan satu bagian mempekerjakan banyak pegawai.
- Satu bagian mempekerjakan banyak pegawai, satu pegawai kerja dalam satu bagian.



Gambar 3. 3 One-to-many relationship

3. *Many to Many Relationship*

Hubungan antara *file* pertama dan *file* kedua adalah banyak berbanding banyak. Contohnya adalah sebagai berikut:

- Dalam Universitas seorang mahasiswa dapat mengambil banyak matakuliah.
- Satu mahasiswa mengambil banyak matakuliah dan satu matakuliah diambil banyak mahasiswa.



Gambar 3. 4 Many-to-many relationship

BAB IV

PELAKSANAAN PKL

4.1 Praktek Kerja Lapangan di PT. Djingga Media Teknokreatif

Praktek kerja lapangan memiliki dampak positif yang besar serta memberikan manfaat bagi mahasiswa dalam melatih keterampilan bekerja dengan mengimplementasi berbagai materi yang didapat di bangku perkuliahan ke dalam lingkungan kerja yang sebenarnya. Implementasi tersebut tentunya akan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam team, serta interaksi yang baik dengan individu lain. Sehingga soft skill mahasiswa akan terlatih menjadi lebih baik melalui pengalaman kerja yang diperoleh.

Adapun dalam penyampaian laporan ini, yang menjadi fokus pembahasan lebih lanjut adalah analisis dan perancangan modul pembayaran fee lain dalam D-Health System. D-Health System ini merupakan produk Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS) yang dimiliki oleh PT. Djingga Media Teknokreatif. D-Health System disiapkan untuk menangani keseluruhan proses manajemen rumah sakit yang terintegrasi. D-Health System menerapkan sistem satu pintu untuk pembayaran, sehingga semua transaksi yang ada baik berupa resep obat, tindakan medis, peralatan medis, laboratorium, radiologi, lama menginap, administrasi, operasi, dan biaya yang lain akan menyatu dalam 1 tagihan yang dapat dilihat di bagian billing/kasir secara menyeluruh atau total dari tagihan pasien.

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam SIMRS D-Health System, dilakukan beberapa analisa kebutuhan agar sistem yang terkomputerisasi bisa menyamai fungsionalitas pada sistem yang konvensional. Berikut adalah beberapa analisa kebutuhan sistem dari modul kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Tabel analisis kebutuhan sistem

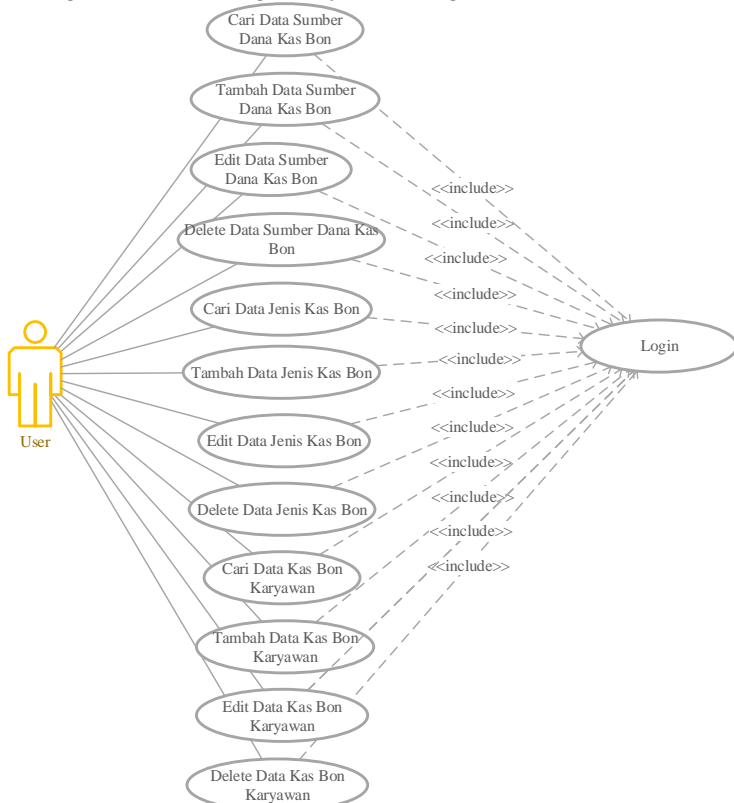
No	Pengguna	Kebutuhan	Deskripsi Kebutuhan
1	User	Maintenance data sumber dana kas bon	<p>Data sumber dana kas bon dibutuhkan pada modul kas bon karyawan. Adapun maintenance yang dilakukan adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah data sumber dana kas bon 2. Mengedit data sumber dana kas bon 3. Menghapus data sumber dana kas bon 4. Pencarian data sumber dana kas bon
2	User	Maintenance data jenis kas bon	<p>Data jenis kas bon dibutuhkan pada modul kas bon karyawan. Adapun maintenance yang dilakukan adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah data jenis kas bon 2. Mengedit data jenis kas bon 3. Menghapus data jenis kas bon 4. Pencarian data jenis kas bon
3	User	Maintenance data kas bon karyawan	<p>Maintenance yang diperlukan diantaranya adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah data kas bon karyawan 2. Mengedit data kas bon karyawan 3. Menghapus data kas bon karyawan 4. Pencarian data kas bon karyawan

4.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan berdasarkan hasil analisa kebutuhan sistem yang sudah dilakukan sebelumnya. Hal ini dilakukan agar, perancangan tidak keluar dari tujuan sistem yang dikembangkan, dimana *user* yang menggunakan sistem ini adalah staff bagian keuangan pada RSUD Manuaba.

4.3.1 Use Case Diagram

Pada use case diagram, didefinisikan beberapa fungsionalitas sistem yang bisa digunakan oleh use case actor. Berikut adalah perancangan use case diagram, yaitu sebagai berikut.



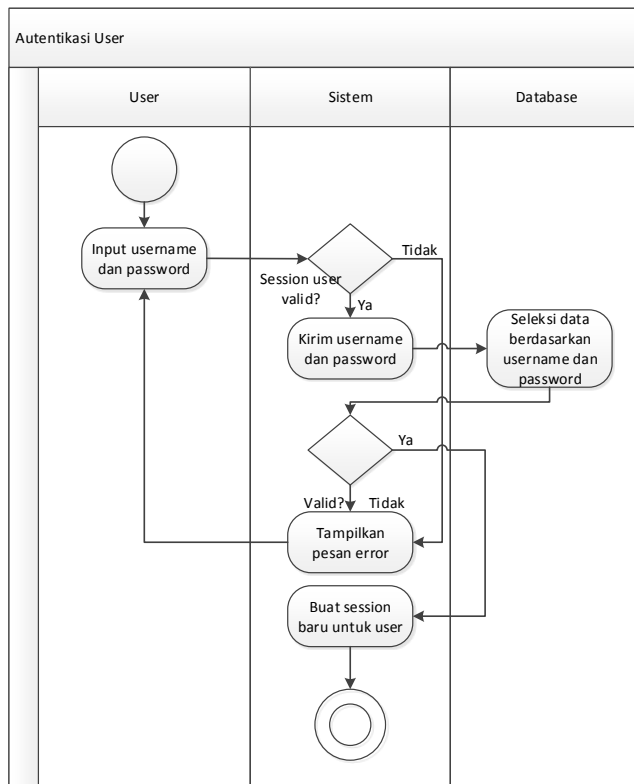
Gambar 4. 1 Use Case Diagram SIMRS D-Health System

Pada gambar diatas menunjukkan interaksi antara actor *administrator* dengan beberapa fungsionalitas sistem yang hanya dapat digunakan jika actor telah melakukan *login* ke sistem.

4.3.2 Activity Diagram

Pada *activity diagram*, dilakukan perancangan berdasarkan rancangan use case diagram yang sudah dilakukan sebelumnya. Berikut adalah beberapa rancangan *activity diagram*, pada setiap fungsionalitas sistem, yaitu sebagai berikut.

a) Autentikasi User

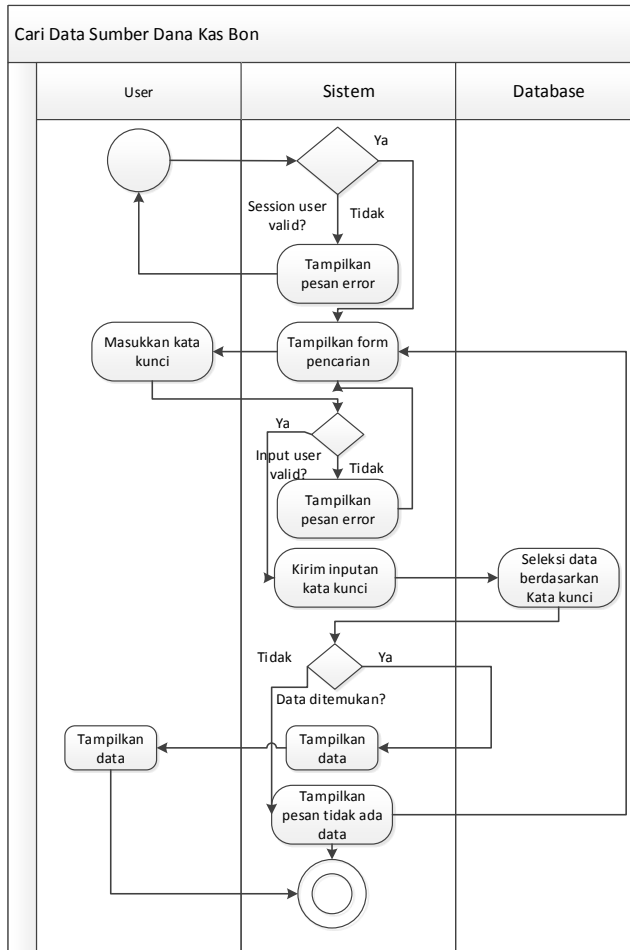


Gambar 4. 2 Activity Diagram autentikasi user

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas untuk melakukan login ke dalam sistem. User memasukkan data username dan

password ke dalam sistem. Jika data yang dimasukkan ada pada database, maka user bisa masuk ke dalam sistem, jika tidak maka user tidak akan bisa masuk ke dalam sistem.

b) Pencarian Data Sumber Dana Kas Bon

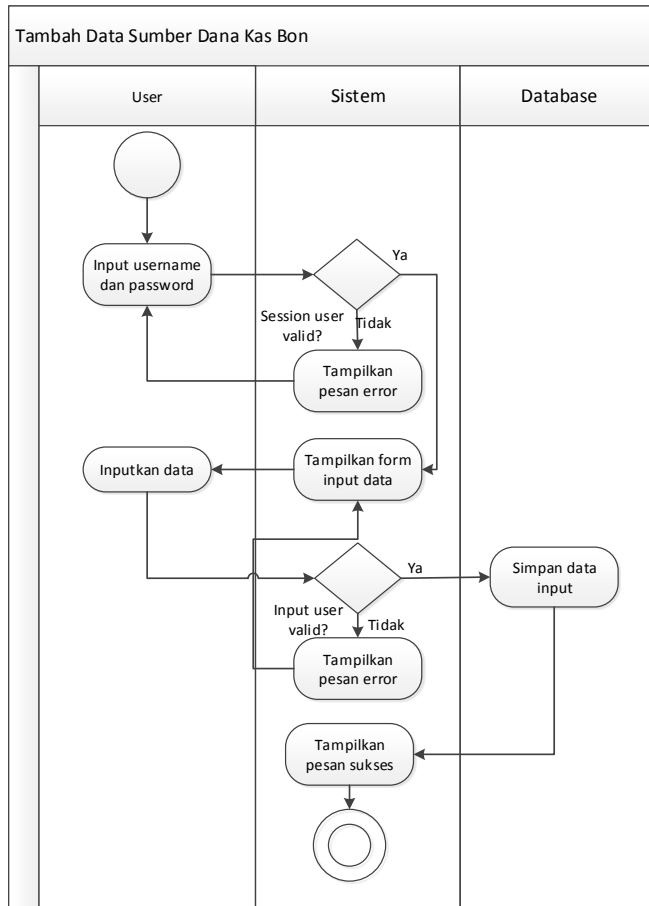


Gambar 4. 3 Activity Diagram pencarian data sumber dana kas bon

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas pencarian data sumber dana kas bon, dengan user memasukkan kata kunci yang

kemudian sistem akan mencocokkan kata kunci tersebut dengan database.

c) Tambah Data Sumber Dana Kas Bon

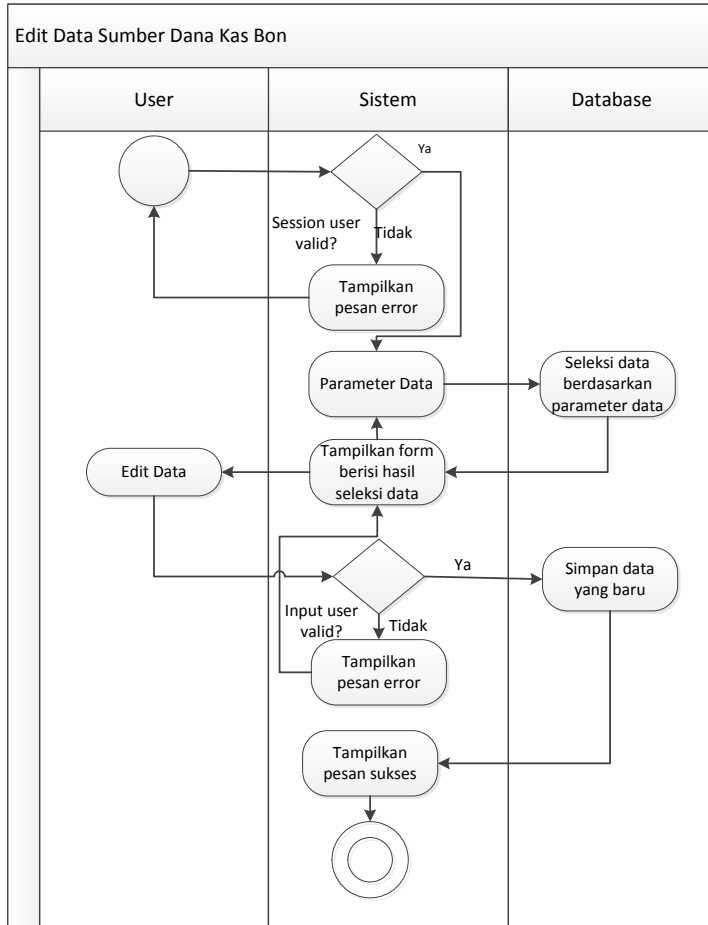


Gambar 4. 4 *Activity Diagram* penambahan data sumber dana kas bon

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas penambahan data sumber dana kas bon, dimana user memasukkan data yang diperlukan untuk siste, dan kemudian apabila seluruh input tersebut

valid maka inputan user akan disimpan pada database, namun apabila input user tidak valid maka akan muncul pesan error.

d) Edit Data Sumber Dana Kas Bon

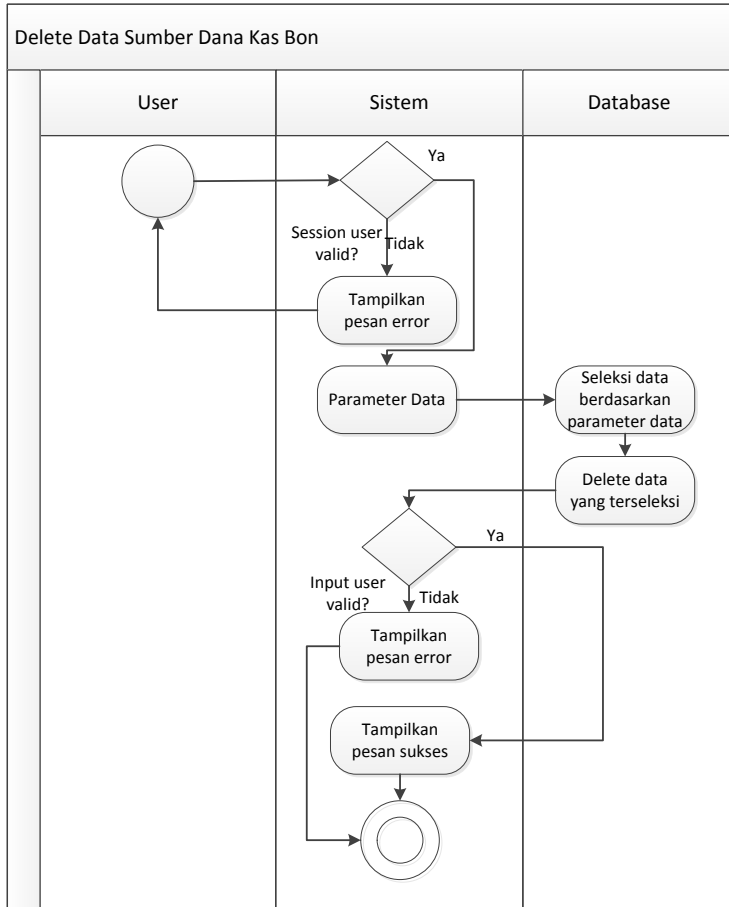


Gambar 4. 5 Activity Diagram edit data sumber dana kas bon

Pada gambar diatas merupakan aktivitas diagram edit sumber dana kas bon untuk melakukan perubahan pada data sumber dana kas bon. Apabila perubahan sudah valid, maka perubahan tersebut akan

berhasil disimpan pada database, dan apabila gagal akan muncul pesan error.

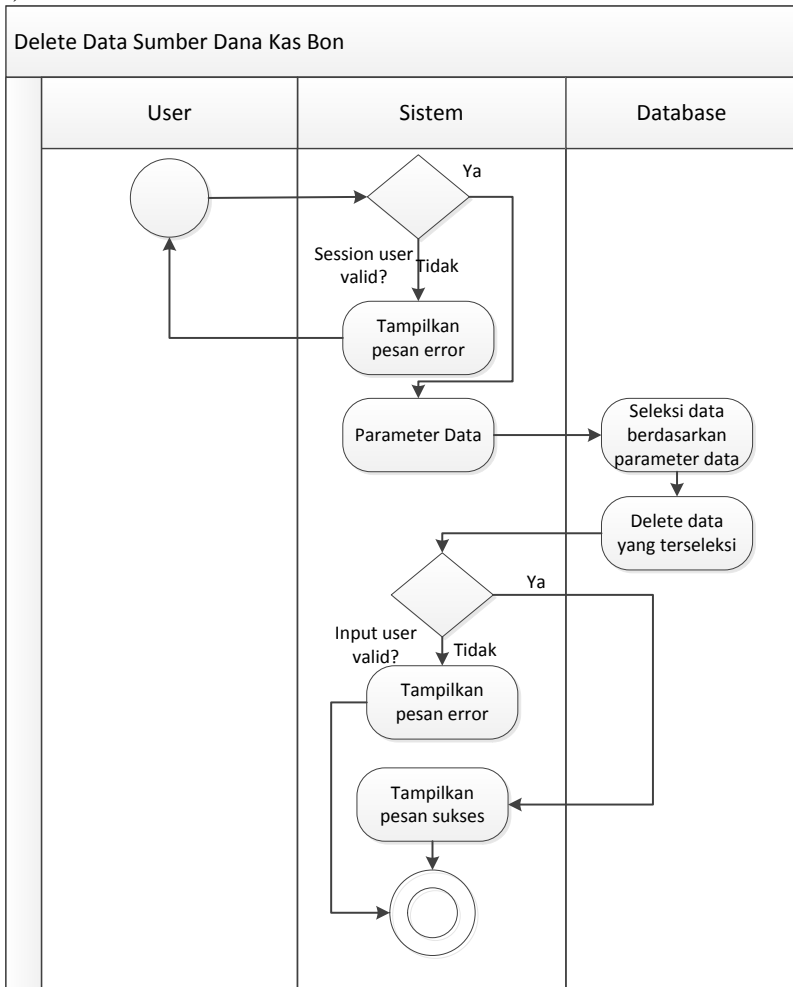
e) Delete Data Sumber Dana Kas Bon



Gambar 4. 6 Activity Diagram Delete Sumber Dana Kas Bon

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas *delete* data sumber dana kas bon untuk melakukan penghapusan terhadap data sumber dana kas bon sesuai dengan keinginan user.

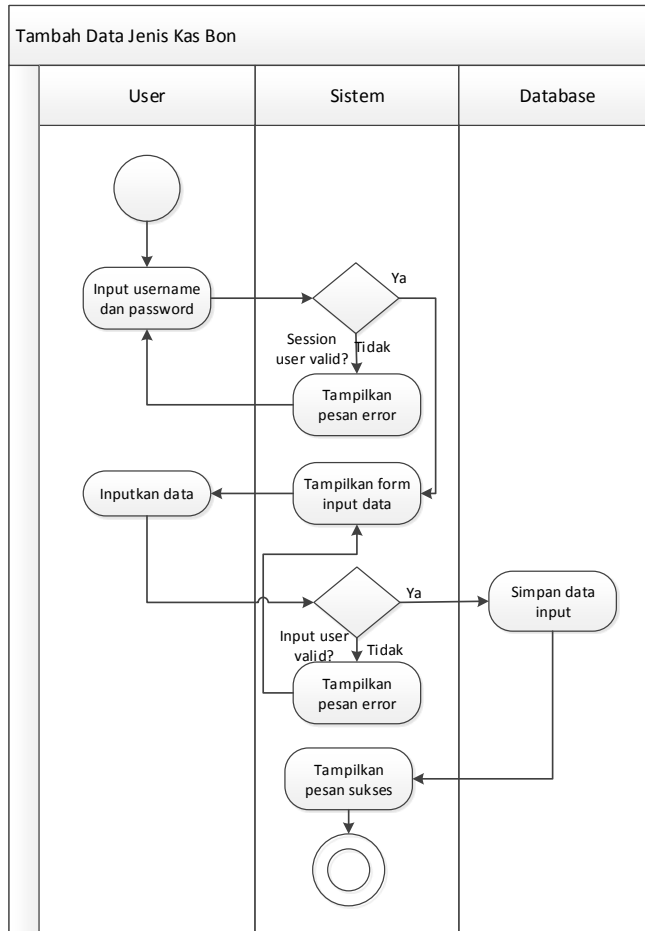
f) Pencarian Data Jenis Kas Bon



Gambar 4. 7 Activity Diagram Pencarian Jenis Kas Bon

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas pencarian data jenis kas bon, dengan user memasukkan kata kunci yang kemudian sistem akan mencocokkan kata kunci tersebut dengan database.

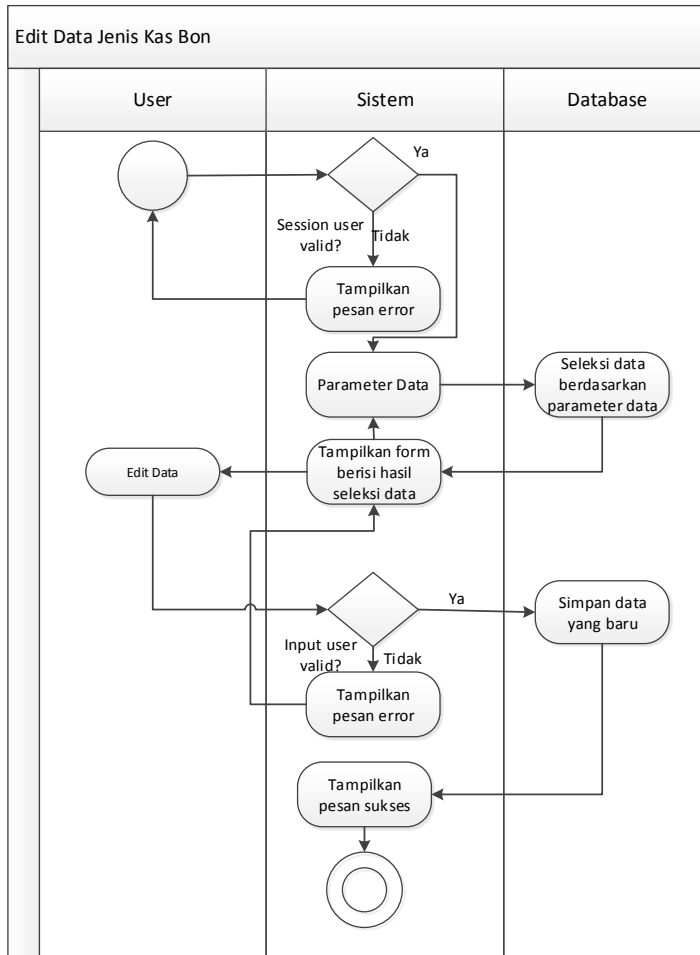
g) Tambah Data Jenis Kas Bon



Gambar 4. 8 Activity Diagram Tambah Data Jenis Kas Bon

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas penambahan data jenis kas bon, dimana user memasukkan data yang diperlukan untuk sistem, dan kemudian apabila seluruh input tersebut valid maka inputan user akan disimpan pada database, namun apabila input user tidak valid maka akan muncul pesan error.

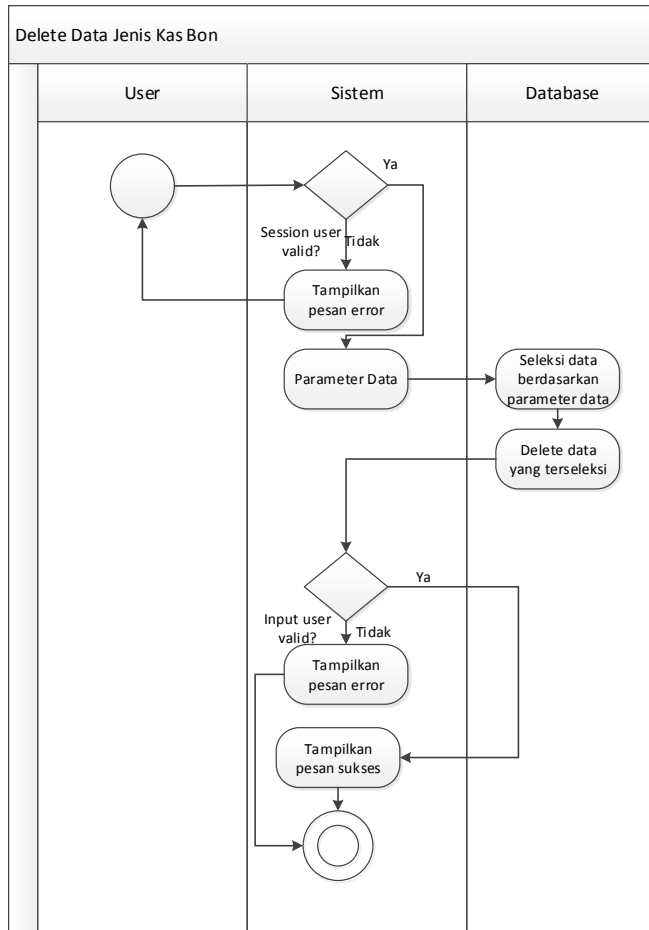
h) Edit Data Jenis Kas Bon



Gambar 4. 9 Activity Diagram Edit Data Jenis Kas Bon

Pada gambar diatas merupakan aktivitas diagram *edit* data jenis kas bon untuk melakukan perubahan pada data data jenis kas bon. Apabila perubahan sudah valid, maka perubahan tersebut akan berhasil disimpan pada database, dan apabila gagal akan muncul pesan error.

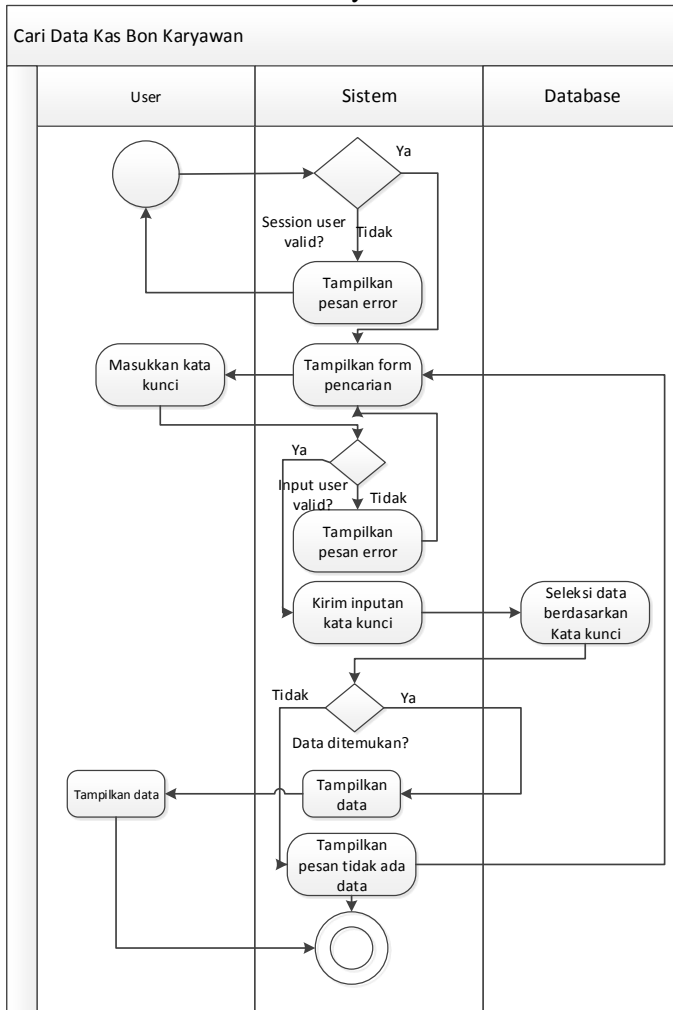
i) Delete Data Jenis Kas Bon



Gambar 4. 10 Activity Diagram Delete Data Jenis Kas bon

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas *delete* data jenis kas bon untuk melakukan penghapusan terhadap data sumber dana kas bon sesuai dengan keinginan user.

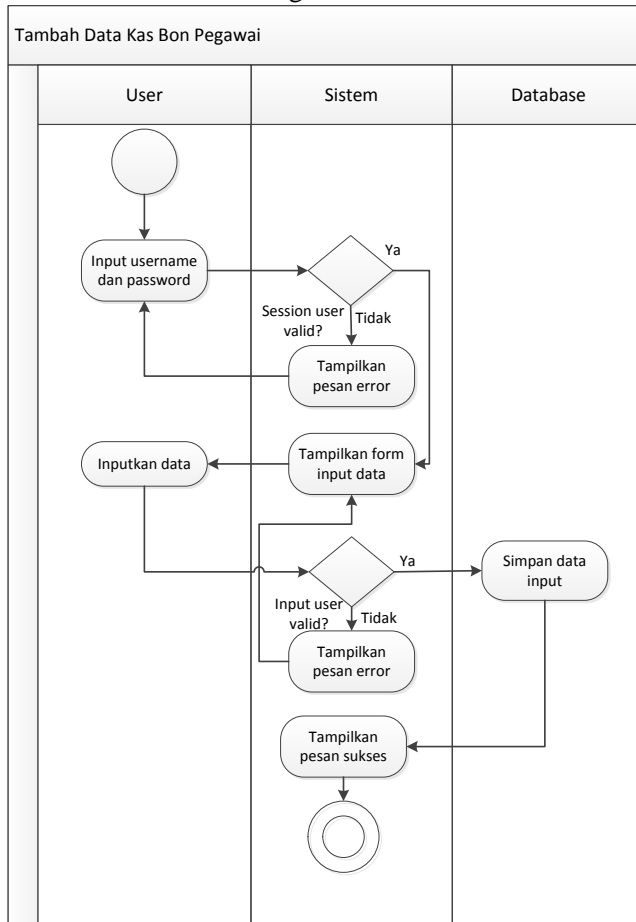
j) Pencarian Data Kas Bon Karyawan



Gambar 4. 11 Activity Diagram Pencarian Data Kas Bon Pegawai

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas pencarian data kas bon pegawai, dengan user memasukkan kata kunci yang kemudian sistem akan mencocokkan kata kunci tersebut dengan database.

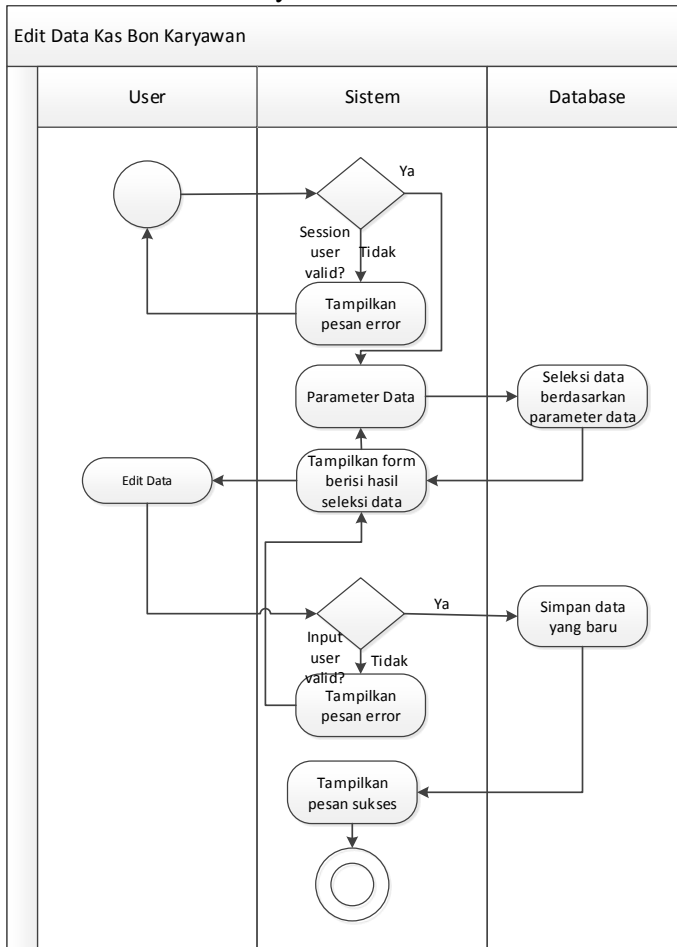
k) Tambah Data Kas Bon Pegawai



Gambar 4. 12 Activity Diagram Tambah Data Kas Bon Pegawai

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas penambahan data kas bon pegawai, dimana user memasukkan data yang diperlukan untuk sistem, dan kemudian apabila seluruh input tersebut valid maka inputan user akan disimpan pada database, namun apabila input user tidak valid maka akan muncul pesan error.

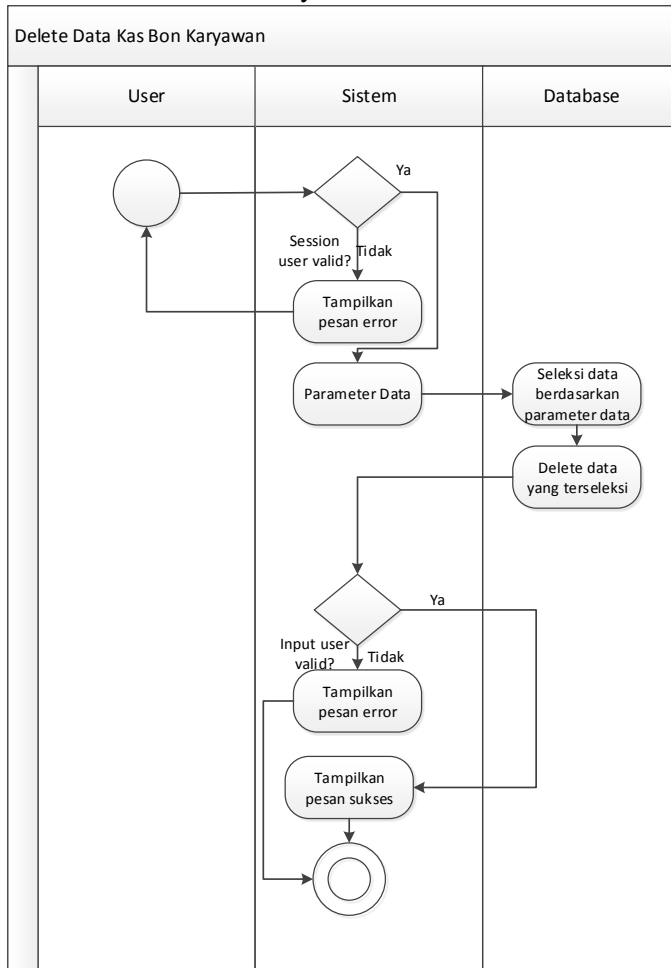
1) Edit Data Kas Bon Karyawan



Gambar 4. 13 Activity Diagram Edit Data Kas Bon Pegawai

Pada gambar diatas merupakan aktivitas diagram edit data kas bon pegawai untuk melakukan perubahan pada data data jenis kas bon. Apabila perubahan sudah valid, maka perubahan tersebut akan berhasil disimpan pada database, dan apabila gagal akan muncul pesan error.

m) Delete Data Kas Bon Karyawan



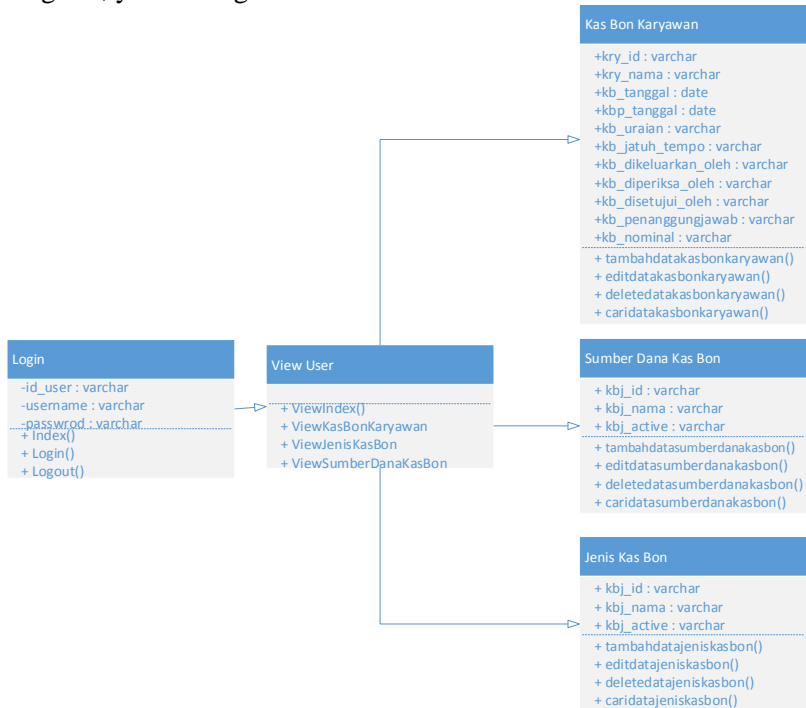
Gambar 4. 14 Activity Diagram Delete Data Kas Bon Pegawai

Pada gambar diatas menunjukkan aktivitas *delete* data jenis kas bon untuk melakukan penghapusan terhadap data sumber dana kas bon sesuai dengan keinginan user.

4.3.3 Class Diagram

Pada perancangan class diagram dilakukan, karena implementasi yang akan dilakukan menggunakan konsep

pemrograman berorientasi objek. Berikut adalah perancangan class diagram, yaitu sebagai berikut :

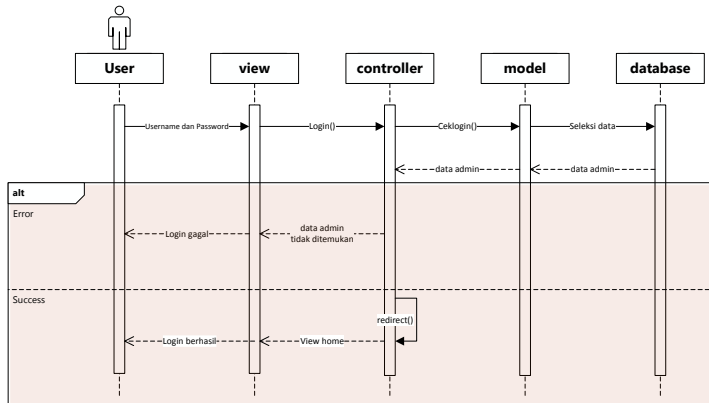


Gambar 4. 15 Class Diagram Modul Kas Bon Karyawan pada SIMRS D-Health System

4.3.4 Sequence Diagram

Pada perancangan sequence diagram dilakukan berdasarkan beberapa fungsionalitas yang sudah dijabarkan pada perancangan use case diagram yang sudah dilakukan sebelumnya. Adapun beberapa perancangan dari sequence diagram adalah sebagai berikut :

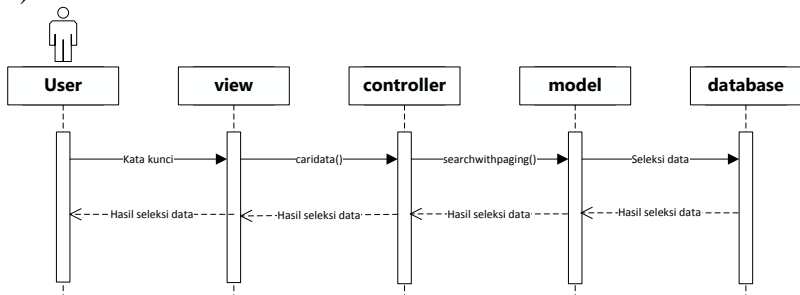
a) Autentikasi User



Gambar 4. 16 Sequence Diagram autentikasi user

Gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan login ke dalam sistem yang kemudian diteruskan ke controller lalu ke model hingga ke database. Hasil dari seleksi data pada database akan diteruskan ke user.

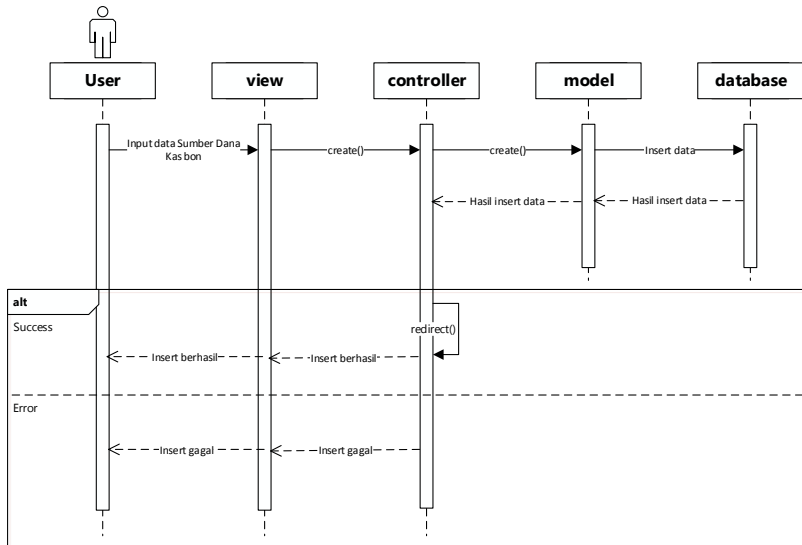
b) Pencarian Data Sumber Dana Kas Bon



Gambar 4. 17 *Sequence Diagram* Pencarian Data Sumber Dana Kas Bon

Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan pencarian data sumber dana kas bon pada sistem. User memasukkan kata kunci yang diteruskan sampai database, lalu database mengirimkan pesan balik berupa hasil seleksi data ke pada user melalui sistem.

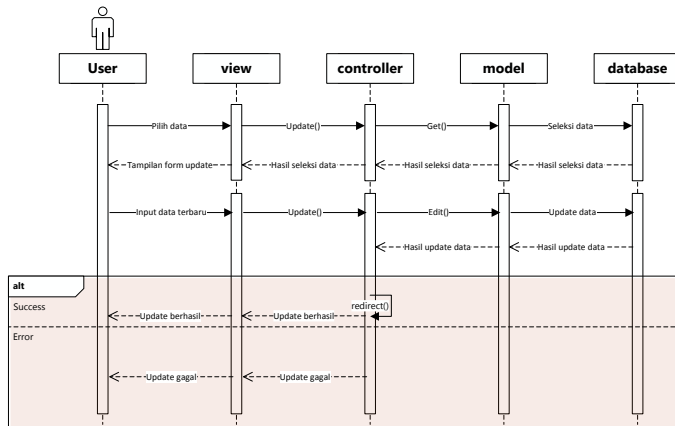
c) Penambahan Data Sumber Dana Kas Bon



Gambar 4. 18 *Sequence Data* Penambahan Data Sumber Dana Kas Bon

Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan penambahan data sumber dana kas bon pada sistem. User akan melakukan input data yang diperlukan ke dalam sistem yang kemudian akan divalidasi di controller. Apabila inputan data dari user valid maka inputan data tersebut akan tersimpan di database.

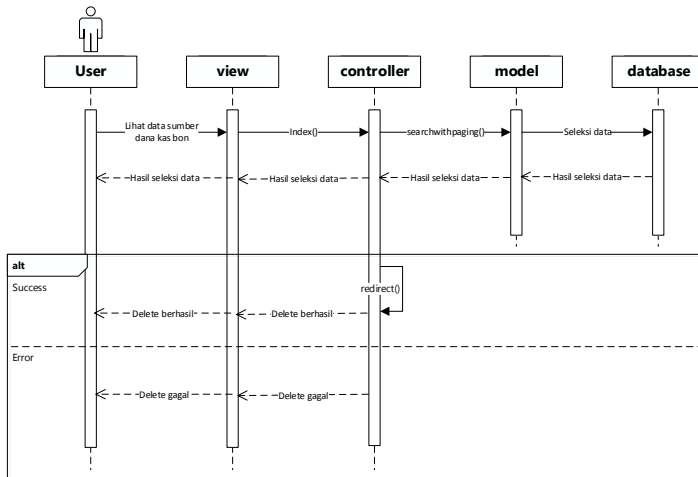
d) Edit Data Sumber Dana Kas Bon



Gambar 4. 19 Sequence Data Edit Data Sumber Dana Kas Bon

Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan perubahan data dengan user memilih data yang akan di rubah, diteruskan ke controller sampai ke database. Dari database akan dilakukan seleksi dan mengirim balik hasil seleksi ke user melalui model dan controller. Selanjutnya user perlu memasukkan data baru yang kemudian akan disimpan pada database.

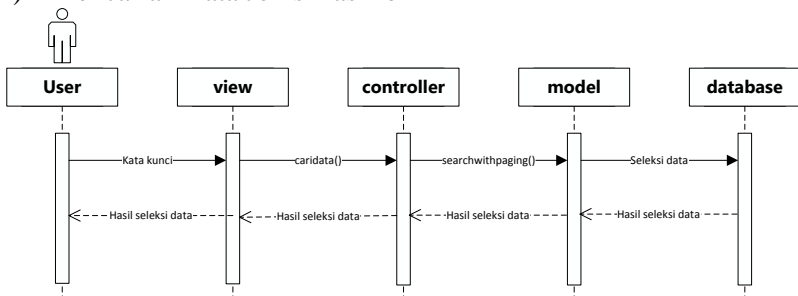
e) Delete Data Sumber Dana Kas Bon



Gambar 4. 20 Sequence Data Sumber Dana Kas Bon

Gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk menghapus data sumber dana kas bon sesuai dengan keinginan user. User mengirimkan id data ke sistem yang diteruskan oleh model ke database, jika id data cocok, maka data tersebut langsung di hapus.

f) Pencarian Data Jenis Kas Bon

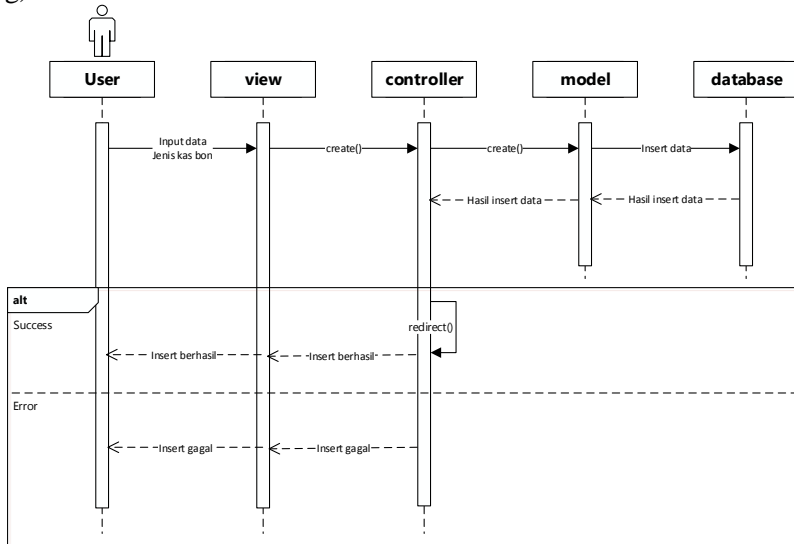


Gambar 4. 21 Sequence Data Pencarian Data Jenis Kas Bon

Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan pencarian data jenis kas bon pada sistem. User

memasukkan kata kunci yang diteruskan sampai database, lalu database mengirimkan pesan balik berupa hasil seleksi data ke pada user melalui sistem.

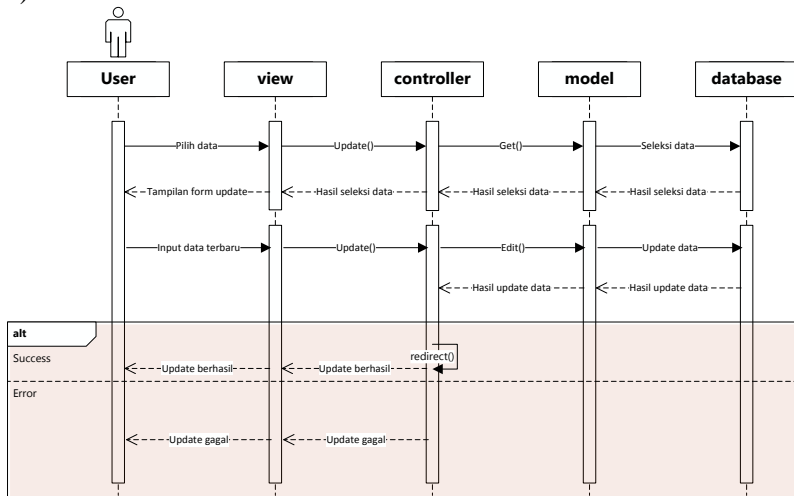
g) Penambahan Data Jenis Kas Bon



Gambar 4. 22 *Sequence Diagram* Penambahan Data Jenis Kas Bon

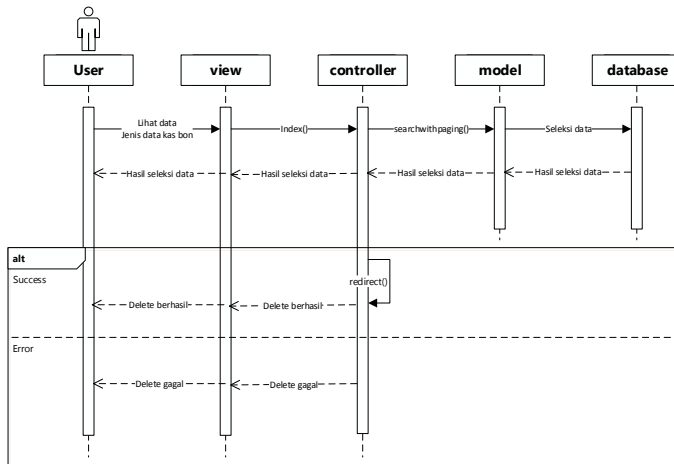
Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan penambahan data sumber dana kas bon pada sistem. User akan melakukan input data yang diperlukan ke dalam sistem yang kemudian akan divalidasi di controller. Apabila inputan data dari user valid maka inputan data tersebut akan tersimpan di database.

h) Edit Data Jenis Kas Bon

Gambar 4. 23 *Sequence Diagram Edit Data Jenis Kas Bon*

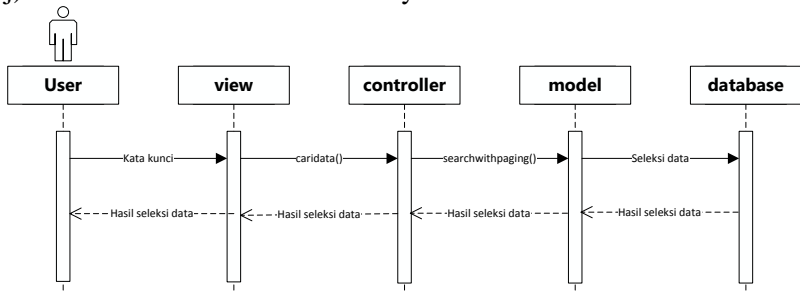
Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan perubahan data dengan user memilih data yang akan di rubah, diteruskan ke controller sampai ke database. Dari database akan dilakukan seleksi dan mengirim balik hasil seleksi ke user melalui model dan controller. Selanjutnya user perlu memasukkan data baru yang kemudian akan disimpan pada database.

i) Delete Data Jenis Kas Bon

Gambar 4. 24 *Sequence Data Delete* Jenis Kas Bon

Gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk menghapus data jenis kas bon sesuai dengan keinginan user. User mengirimkan id data ke sistem yang diteruskan oleh model ke database, jika id data cocok, maka data tersebut langsung di hapus.

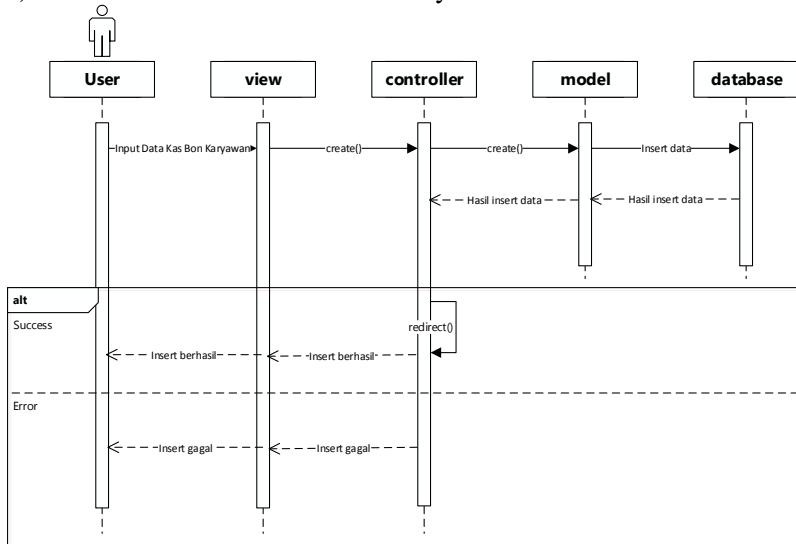
j) Pencarian Data Kas Bon Karyawan

Gambar 4. 25 *Sequence Diagram* Pencarian Data Kas Bon Karyawan

Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan pencarian data jenis kas bon pada sistem. User

memasukkan kata kunci yang diteruskan sampai database, lalu database mengirimkan pesan balik berupa hasil seleksi data ke pada user melalui sistem.

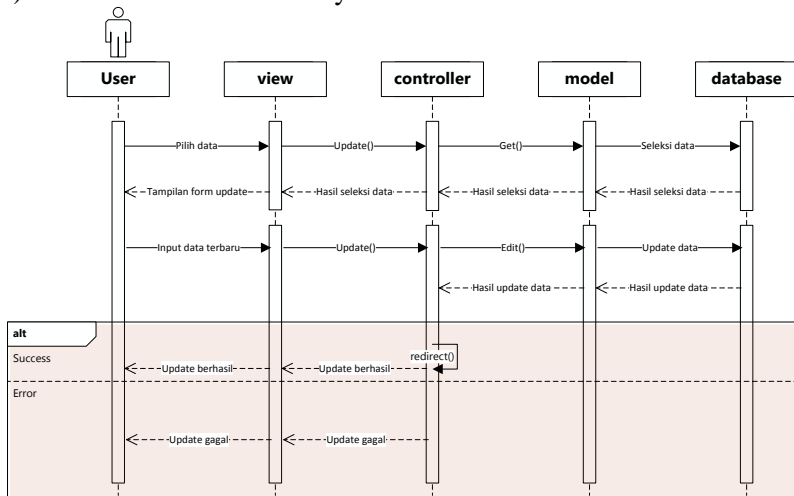
k) Penambahan Data Kas Bon Karyawan



Gambar 4. 26 Sequence Diagram Penambahan Data Kas Bon Karyawan

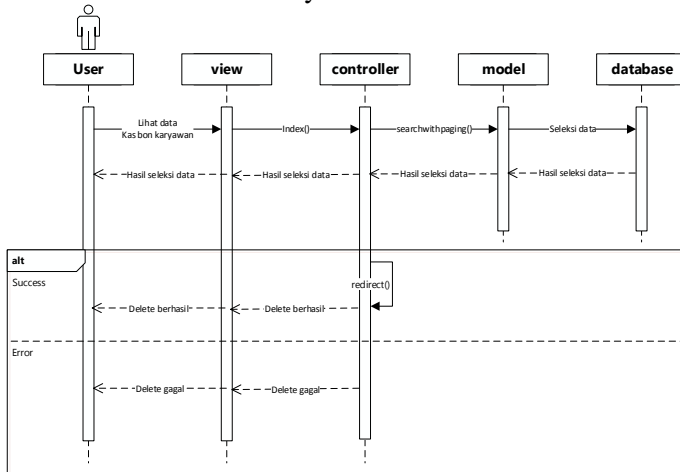
Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan penambahan data sumber dana kas bon pada sistem. User akan melakukan input data yang diperlukan ke dalam sistem yang kemudian akan divalidasi di controller. Apabila inputan data dari user valid maka inputan data tersebut akan tersimpan di database.

1) Edit Data Kas Bon Karyawan

Gambar 4. 27 *Sequence Diagram* Edit Data Kas Bon Karyawan

Pada gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk melakukan perubahan data dengan user memilih data yang akan di rubah, diteruskan ke controller sampai ke database. Dari database akan dilakukan seleksi dan mengirim balik hasil seleksi ke user melalui model dan controller. Selanjutnya user perlu memasukkan data baru yang kemudian akan disimpan pada database.

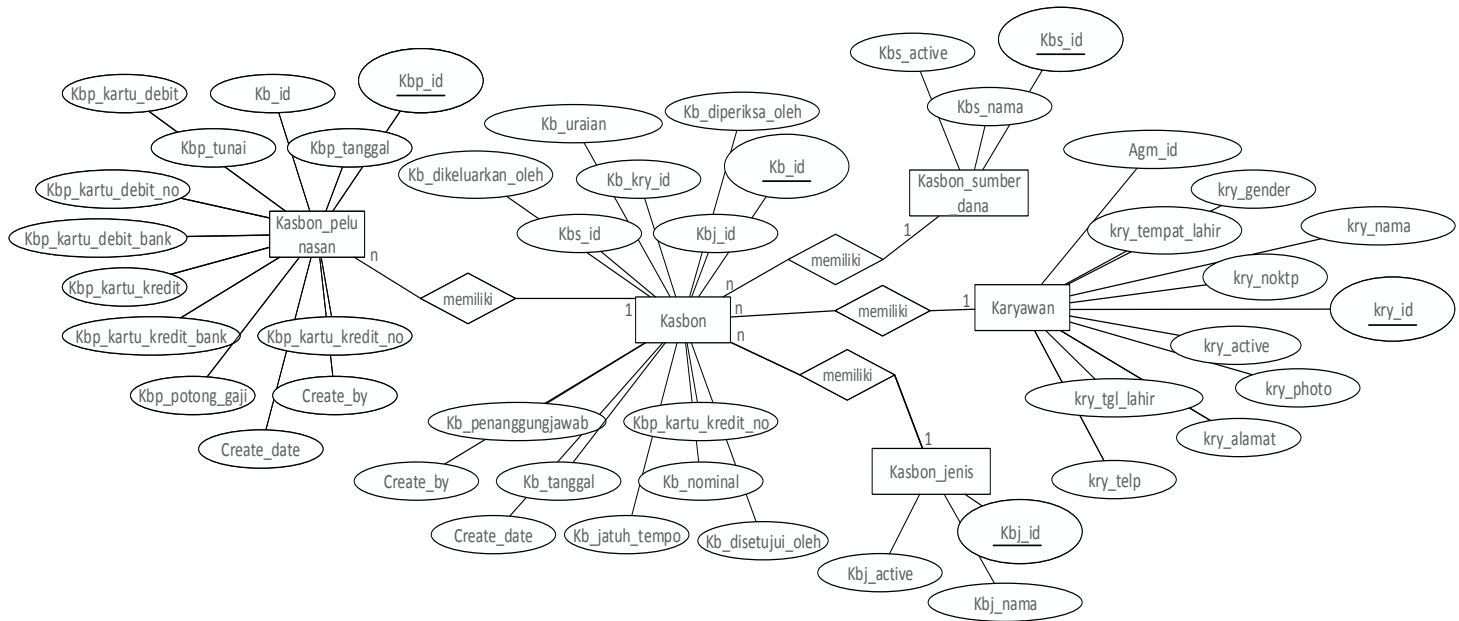
m) Delete Data Kas Bon Karyawan

Gambar 4. 28 *Sequence Diagram Edit Data Kas Bon Karyawan*

Gambar diatas merupakan diagram sekuensial untuk menghapus data kas bon karyawan sesuai dengan keinginan user. User mengirimkan id data ke sistem yang diteruskan oleh model ke database, jika id data cocok, maka data tersebut langsung di hapus.

4.3.5 Entity Relationship Diagram

Pada perancangan ERD, dilakukan untuk mengetahui skema database fisik yang akan dibangun guna menyimpan semua data sistem. Berikut adalah perancangan ERD, yaitu sebagai berikut.



Gambar 4. 29 ERD Modul Kas Bon Karyawan SIMRS D-Health System

Pada gambar diatas merupakan diagram ERD Modul Kas Bon Karyawan SIMRS D-Health System. Pada diagram ERD Modul Kas Bon Karyawan SIMRS D-Health System.

4.4 Tampilan Rancangan Modul

a) Rancangan Sumber Dana Kas Bon

D-Health System		User																					
Search	Sumber Dana Kas Bon																						
Master	ID/Jenis Kasbon																						
<ul style="list-style-type: none"> Kas Bon Sumber Dana Kas Bon Jenis Kasbon 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Id</th> <th>Sumber Dana Kas Bon</th> <th>Aktif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			No	Id	Sumber Dana Kas Bon	Aktif	X				X				X				X			
No	Id	Sumber Dana Kas Bon	Aktif																				
X																							
X																							
X																							
X																							
Keuangan																							
<ul style="list-style-type: none"> Kas Bon Pegawai 	<div>Tambah</div>																						

Gambar 4. 30 Tampilan Rancangan Sumber Dana Kas Bon

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka pada sumber dana kas bon.

Tambah Data

Id

Sumber Dana Kas Bon

Aktif

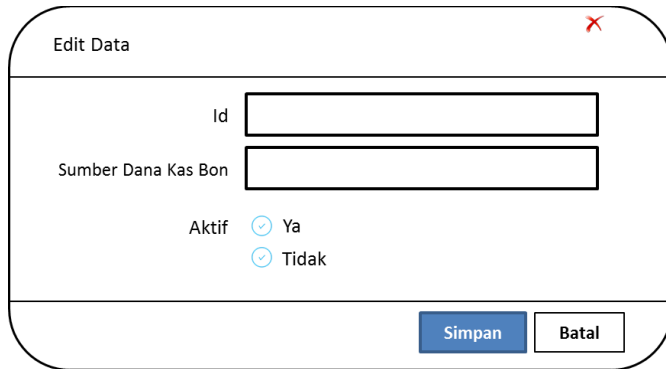
☒ Ya
 ☐ Tidak

Simpan

Batal

Gambar 4. 31 Tampilan Rancangan Tambah Data Sumber Dana Kas Bon

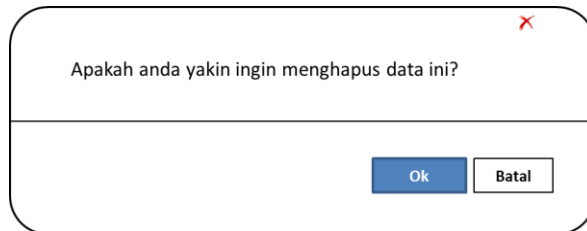
Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk tambah data sumber dana kas bon.



The image shows a web form titled "Edit Data" with a red close button in the top right corner. The form contains two text input fields: "Id" and "Sumber Dana Kas Bon". Below these fields is a radio button group for "Aktif" with two options: "Ya" (Yes) and "Tidak" (No), both with radio buttons. At the bottom right of the form are two buttons: "Simpan" (Save) and "Batal" (Cancel).

Gambar 4. 32 Tampilan Rancangan *Edit* Data Sumber Dana Kas Bon

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk *edit* data sumber dana kas bon.



The image shows a confirmation dialog box with a red close button in the top right corner. The text inside the dialog asks "Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?" (Are you sure you want to delete this data?). At the bottom right of the dialog are two buttons: "Ok" and "Batal" (Cancel).

Gambar 4. 33 Tampilan Rancangan *Delete* Sumber Dana Kas Bon

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk *delete* data sumber dana kas bon.

b) Tampilan Antarmuka Jenis Kas Bon

D-Health System		User																					
Search	Jenis Kas Bon																						
Master	ID/Jenis Kasbon																						
<ul style="list-style-type: none"> Kas Bon Sumber Dana Kas Bon Jenis Kasbon 	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Id</th> <th>Jenis Kas Bon</th> <th>Aktif</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			No	Id	Jenis Kas Bon	Aktif	X				X				X				X			
No	Id	Jenis Kas Bon	Aktif																				
X																							
X																							
X																							
X																							
Keuangan																							
<ul style="list-style-type: none"> Kas Bon Pegawai 	<div>Tambah</div>																						

Gambar 4. 34 Tampilan Rancangan Jenis Kas Bon

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka pada jenis kas bon.

Tambah Data

Id

Jenis Kas Bon

Aktif

☒ Ya
 ☒ Tidak

Simpan

Batal

Gambar 4. 35 Tampilan Rancangan Tambah Data Jenis Kas Bon

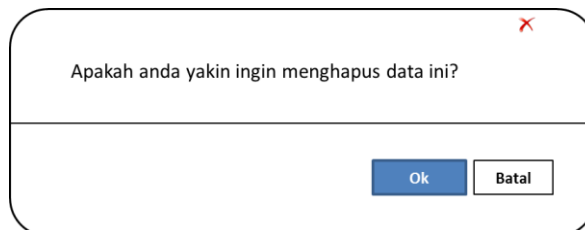
Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk tambah data jenis kas bon.



Form titled "Edit Data" with a red close button in the top right corner. It contains two text input fields: "Id" and "Jenis Kas Bon". Below these fields are two radio buttons for "Aktif": "Ya" (selected) and "Tidak". At the bottom right are two buttons: "Simpan" (blue) and "Batal" (white).

Gambar 4. 36 Tampilan Rancangan *Edit Data* Jenis Kas Bon

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk *edit* data jenis kas bon.



A confirmation dialog box with a red close button in the top right corner. The text inside asks: "Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?". At the bottom right are two buttons: "Ok" (blue) and "Batal" (white).

Gambar 4. 37 Tampilan Rancangan *Delete Data* Jenis Kas Bon

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk *delete* data jenis kas bon.

c) Tampilan Rancangan Kas Bon Pegawai

D-Health System

User

Search

Kas Bon Pegawai

Master

No Kwitansi/Keterangan

Kas Bon

Sumber Dana Kas Bon

Jenis Kasbon

Keuangan

Kas Bon Pegawai

Tambah

Gambar 4. 38 Tampilan Rancangan Kas Bon Pegawai

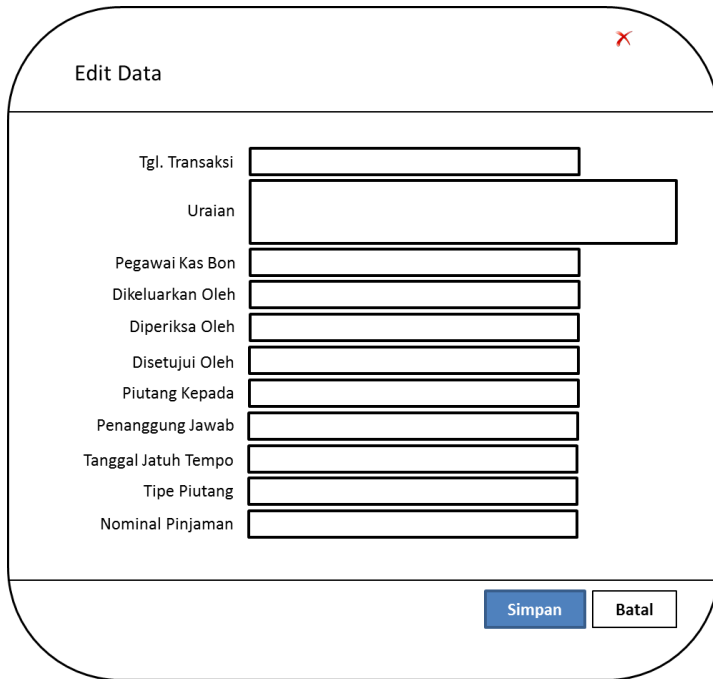
Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka pada kas bon pegawai.

Tambah Data

Tgl. Transaksi	<input type="text"/>
Uraian	<input type="text"/>
Pegawai Kas Bon	<input type="text"/>
Dikeluarkan Oleh	<input type="text"/>
Diperiksa Oleh	<input type="text"/>
Disetujui Oleh	<input type="text"/>
Piutang Kepada	<input type="text"/>
Penanggung Jawab	<input type="text"/>
Tanggal Jatuh Tempo	<input type="text"/>
Tipe Piutang	<input type="text"/>
Nominal Pinjaman	<input type="text"/>

Gambar 4. 39 Tampilan Rancangan Tambah Data Kas Bon Pegawai

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk tambah data kas bon pegawai.

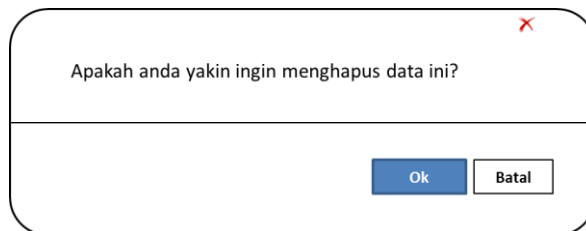


The image shows a web form titled "Edit Data" with a red close button in the top right corner. The form contains several input fields for editing employee cash advance data. The fields are arranged in a list with labels on the left and input boxes on the right. The labels are: "Tgl. Transaksi", "Uraian", "Pegawai Kas Bon", "Dikeluarkan Oleh", "Diperiksa Oleh", "Disetujui Oleh", "Piutang Kepada", "Penanggung Jawab", "Tanggal Jatuh Tempo", "Tipe Piutang", and "Nominal Pinjaman". The "Uraian" field is significantly wider than the others. At the bottom right of the form, there are two buttons: "Simpan" (Save) in a blue box and "Batal" (Cancel) in a white box with a black border.

Tgl. Transaksi	<input type="text"/>
Uraian	<input type="text"/>
Pegawai Kas Bon	<input type="text"/>
Dikeluarkan Oleh	<input type="text"/>
Diperiksa Oleh	<input type="text"/>
Disetujui Oleh	<input type="text"/>
Piutang Kepada	<input type="text"/>
Penanggung Jawab	<input type="text"/>
Tanggal Jatuh Tempo	<input type="text"/>
Tipe Piutang	<input type="text"/>
Nominal Pinjaman	<input type="text"/>

Gambar 4. 40 Tampilan Rancangan *Edit Data* Kas Bon Pegawai

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk *edit* data kas bon pegawai.



The image shows a confirmation dialog box with a red close button in the top right corner. The text inside the dialog asks: "Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?". At the bottom right, there are two buttons: "Ok" in a blue box and "Batal" (Cancel) in a white box with a black border.

Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?

Gambar 4. 41 Tampilan Rancangan *Delete Data* Kas Bon Pegawai

Gambar diatas merupakan rancangan tampilan antarmuka untuk *delete* data kas bon pegawai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diperoleh dari praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut.

1. Setelah mempelajari serta memahami alur sistem kas bon karyawan pada SIMRS D-Health System, penulis dapat melakukan analisis serta membuat perancangan modul sebagai acuan dalam mengembangkan SIMRS D-Health System.
2. Penulis memperoleh gambaran nyata mengenai bagaimana situasi dalam dunia kerja sehingga dapat mempersiapkan diri dalam persaingan di dunia kerja nantinya. Selain itu adanya pengarahannya terhadap penerapan ilmu pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi informasi pada khususnya dan ilmu yang didapatkan dari perkuliahan pada umumnya dalam dunia kerja, sehingga menjadi pengalaman yang tentunya sangat bermanfaat.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Semoga dapat diimplementasikan ke dalam bentuk sistem untuk kedepannya.
2. Pada tahap perancangan modul diperlukan adanya pendampingan dari tim pengembang yang memang memiliki keahlian khusus dalam hal pendampingan terhadap *user* terhadap segala kemungkinan kesalahan yang terjadi, mampu mengerti dan menghadapi *user* dengan baik, dan mampu menerjemahkan permasalahan serta kebutuhan tambahan dari *user* sebagai pedoman dalam pengembangan sistem selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Brunn, P. J., 2002. J'eMarketplaces. *Crafting A Winning Strategy'* *European Management Journal* , Vol 20 No 3 .
- Holmes, R. W., 1989. *Sistem Informasi Manajemen*.
- Kadir, A., 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Kristanto, A., 2005. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*.
- M.Scott, G., 2001. *prinsip-prinsip Sistem Informasi Manajemen*.
- McLeod & Raymond, 2001. *Sistem Informasi Manajemen. Jilid 1 Edisi Ketujuh*. Jakarta: PT. Prenhallindo
- McLeod R & Schell GP. 2008. *Sistem Informasi Manajemen, Edisi 10, Terjemahan*. Jakarta: Salemba Empat

LAMPIRAN

LAMPIRAN A

SURAT KETERANGAN PENERIMAAN PKL



SURAT KETERANGAN

No: 072/ST.DJM/012016

Memperhatikan surat dengan nomor 330/UN14.1.28.1/EP/2017 perihal Izin Praktek, maka dengan surat keterangan ini disampaikan bahwa yang tersebut di bawah ini :

No.	NIM	Nama	Fakultas / Prodi
1	1308605013	Gede Krisna Putra Andiana	Fak. MIPA / Teknik Informatika
2	1308605055	Rr. Putri Intan Paramaeswari	Fak. MIPA / Teknik Informatika

Telah diterima untuk melaksanakan magang praktek atau praktek kerja lapangan (PKL) yang dilaksanakan mulai tanggal 6 Februari 2017 sampai dengan 31 Maret 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 25 Januari 2017


Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.
Djingga Media

Alamat : Jl. Batuyang Gang Tunjung Sari III No 2, Batubulan, Gianyar, Bali
HP : +6281337449384
Website : www.djinggaedia.com
Email : djinggaedia@gmail.com

LAMPIRAN B

SURAT KETERANGAN SELESAI MELAKSANAKAN PKL



SURAT KETERANGAN

No: 072/ST.DJM/042017

Memperhatikan surat dengan nomor 330/UN14.1.28.1/EP/2017 perihal Izin Praktek, maka dengan surat keterangan ini disampaikan bahwa yang tersebut di bawah ini :

No.	NIM	Nama	Fakultas / Prodi
1	1308605013	Gede Krisna Putra Andiana	Fak. MIPA / Teknik Informatika
2	1308605055	Rr. Putri Intan Paramaswari	Fak. MIPA / Teknik Informatika

Telah menyelesaikan kegiatan magang praktek atau praktek kerja lapangan (PKL) yang dilaksanakan mulai tanggal 6 Februari 2017 sampai dengan 31 Maret 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 24 April 2017

I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.

Djingga Media

Alamat : Jl. Batuyang Gang Tunjung Sari III No 2, Batubulan, Gianyar, Bali
HP : +6281337449384
Website : www.djinggamedia.com
Email : djinggamedia@gmail.com

LAMPIRAN C

FORM AKTIFITAS HARIAN PKL

AKTIVITAS HARIAN PKL

Nama : RR PUTRI INTAN PARAMAESWARI
 NIM : 1308605055
 Lokasi PKL : PT. Djingga Media Teknokreatif
 Waktu Pelaksanaan : 06 Februari 2017 - 31 Maret 2017

No.	Nama Penanggung Jawab/Jabatan	Pelaksanaan PKL			Keterangan
		Tanggal	Lokasi	Aktivitas	
1	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	06-02-2017	Djingga Media	Perkenalan dengan kondisi lingkungan tempat PKL serta perkenalan dengan seluruh staff yang ada	
2	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	07-02-2017	Djingga Media	Pengenalan sistem yang digunakan Djingga Media	
3	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	08-02-2017	Djingga Media	Pengenalan sistem yang digunakan Djingga Media	
4	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	09-02-2017	Djingga Media	Mempelajari framework yang digunakan	
5	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	10-02-2017	Djingga Media	Mempelajari framework yang digunakan	
6	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	11-02-2017	Djingga Media	Mempelajari framework yang digunakan	

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

1/6

7	-	12-02-2017	-	Libur Akhir Pekan	
8	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	13-02-2017	Djingga Media	Membantu pengerjaan modul rumah sakit	
9	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	14-02-2017	Djingga Media	Membantu pengerjaan modul rumah sakit	
10	-	15-02-2017	-	Libur Nasional Pkikada	
11	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	16-02-2017	RSU Famili Husada Gianyar	Penempatan dan Pengenalan lingkungan kerja di RSU Famili Husada Gianyar	
12	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	17-02-2017	RSU Famili Husada	Membantu pengerjaan modul rumah sakit	
13	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	18-02-2017	RSU Famili Husada	Membantu pengerjaan modul rumah sakit	
14	-	19-02-2017	-	Libur akhir pekan	
15	-	20-02-2017	-	Izin melakukan bimbingan dengan dosen di kampus Ilmu Komputer Universitas Udayana	
16		21-02-2017			
17		22-02-2017			

Komisi Praktek Kerja Lapangan PS. Teknik Informatika FMIPA Universitas Udayana

2/6

18		23-02-2017			
19		24-02-2017			
20		25-02-2017			
21		26-02-2017			
22		27-02-2017			
23		28-02-2017			
24		01-03-2017			
25		02-03-2017			
26		03-03-2017			
27		04-03-2017			
28	-	05-03-2017	-	Libur akhir pekan	
29	I Gede Wira Kusuma Jaya,	06-03-2017	RSU Famili Husada	Pendampingan pembelajaran sistem simrs	

	S.Kom.			kepada pegawai rumah sakit	
30	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	07-03-2017	RSU Famili Husada	Pendampingan pembelajaran sistem simrs kepada pegawai rumah sakit	
31	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	08-03-2017	RSU Famili Husada	Survey kekurangan dan error pada sistem simrs	
32	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	09-03-2017	RSU Famili Husada	Survey kekurangan dan error pada sistem simrs	
33	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	10-03-2017	RSU Famili Husada	Membantu mengerjakan modul rumah sakit	
34	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	11-03-2017	RSU Famili Husada	Membantu mengerjakan modul rumah sakit	
35	-	12-03-2017	-	Libur akhir pekan	
36		13-03-2017			
37	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	14-03-2017	RSU Manuaba	Penempatan dan Pengenalan lingkungan kerja di RS Manuaba	
38	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	15-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan Input data SO rumah sakit	
39	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	16-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan Input data Tarif Tindakan Radiologi	

40	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	17-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan Input data Tarif Tindakan Radiologi	
41	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	18-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan Input data SO	
42		19-03-2017			
43	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	20-03-2017	RSU Manuaba	Membantu melakukan update sistem simrs	
44	I Gede Wira Kusuma Jaya, S.Kom.	21-03-2017	RSU Manuaba	Membantu melakukan update sistem simrs	
45	-	22-03-2017	-	Izin melakukan bimbingan dengan dosen di kampus Ilmu Komputer Universitas Udayana	
46	-	23-03-2017	-	Izin melakukan bimbingan dengan dosen di kampus Ilmu Komputer Universitas Udayana	
47	I Gede Wira Kusuma Jaya S.Kom.	24-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan input data stock obat	
48	I Gede Wira Kusuma Jaya S.Kom	25-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan input data stock obat	
49	-	26-03-2017	-	Libur akhir pekan	
50	-	27-03-2017	-	Libur Hari Raya Nyepi	

51	I Gede Wira Kusuma Jaya S.Kom	28-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan input data DTD	
52	I Gede Wira Kusuma Jaya S.Kom	29-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan input data DTD	
53	I Gede Wira Kusuma Jaya S.Kom	30-03-2017	RSU Manuaba	Melakukan input data DTD	
54	I Gede Wira Kusuma Jaya S.Kom	31-03-2017	RSU Manuaba	Input data DTD	

.....
Pembimbing Lapangan,

.....

