



**SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN OBAT
PADA
GUDANG OBAT RSUD SUNGAILIAT
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

- 1. 0822300043 Rio winaldi**
- 2. 0822300052 Nurdiansyah**
- 3. 0822300208 M.Yanwar**

NOMOR KKP :005/KKP/SAL/WAP/JAN/2011

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL
2010/2011**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

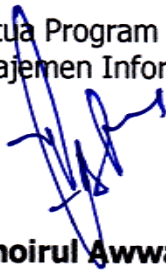
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PERSEDIAAN OBAT RSUD SUNGAILIAT
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK

1. 0822300043 Rio Wnaldi
2. 0822300052 Nurdiansyah
3. 0822300208 M.Yanwar

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


09/11/02

Ibnu Choirul Awwal, S.Kom

Dosen Pembimbing





Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

Rio Winaldi (0822300043)
Nurdiansyah (0822300052)
M.Yanwar (0822300208)

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada :

Nama Instansi : RSUD Sungailiat
Alamat : Jl.Jendral Sudirman Sungailiat No.195

Pembimbing Praktek

Tanggal : Desember 2010



Teddy Joko Pramono, S.Pd.i

NIP. 19840621 201001 1 008

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya juaah sehingga penulis dapat menyelesaikan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada Gudang Obat RSUD Sungailiat, Kabupaten Bangka.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh untuk menyelesaikan program studi Diploma Tiga (D-III) dari program studi Manajemen Informatika pada STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam penulisan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Persediaan Obat RSUD Sungailiat, Kabupaten Bangka.

Dalam proses penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur.
2. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA Selaku ketua pengurus yayasan STMIK Atma Luhur.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, Selaku Ketua Program Studi Manajemen Iformatika.
4. Wishnu Aribowo Probonegoro, S.Kom selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek)
5. Bapak Teddy Joko Pramono, S.Pd.i selaku Pelaksana distribusi Gudang Obat RSUD Sungailiat yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.
6. Para Pegawai RSUD Sungailiat yang telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset.
7. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan.

8. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini serta temen-teman yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang disebabkan terbatasnya kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis, serta masih jauh dari tingkat kesempurnaan baik dari segi materi maupun dari segi pengkajiannya, Karena itu penulis sangat mangharapkan saran dan kritiknya yang dapat membangun, sehingga penulis dapat meningkatkan mutu dan isi dari Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini.

Semoga Laporan Kulih Kerja Praktek (KKP) ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak, khususnya mahasiswa / mahasiswi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Akhirnya kata kepada ALLAH SWT, penulis kembalikan segala-galanya, jika terdapat kekurangan itu datangnya dari penulis pribadi, dan apabila ada kebenaran didalamnya semata-mata datangnya dari ALLAH SWT, semoga ini dapat dijadikan tambahan ilmu pengetahuan bagi penulis, bermanfaat dan berguna bagi pembaca, khususnya bagi mahasiswa / mahasiswi SMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



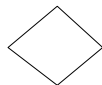
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition State

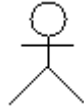
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

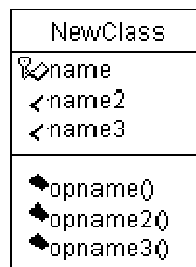
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.

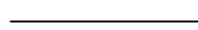
Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa *object* dari *class*,

yang mempengaruhi *behaviour*.



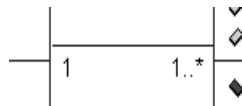
Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.



Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

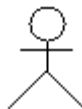


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

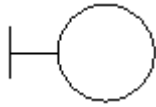
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



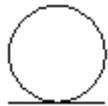
Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan "perilaku mengatur", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



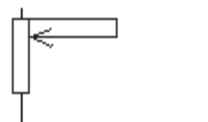
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



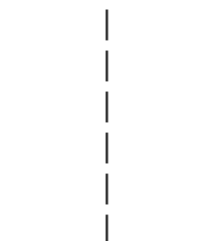
Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self

Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi.....	9
Gambar 3.1 : Deployment Diagram.....	15
Gambar 3.2 : Componet Diagram	18
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pemesanan obat.....	20
Gambar 4.2 : Activity Diagram Penerimaan Obat.....	20
Gambar 4.3 : Activity Diagram Permintaan Obat	21
Gambar 4.4 : Activity Diagram Permintaan Obat	21
Gambar 4.5 : Activity Diagram Laporan Pemakaian	22
Gambar 4.6 : Use Case Diagram Persediaan Obat	22
Gambar 4.7 : Class Diagram Tanpa Method	26
Gambar 4.8 : Logical Record Structure (LRS).....	26
Gambar 4.9 : Struktur Tampilan Layar.....	33
Gambar 4.10 : RancanganLayar Form Menu Utama.....	35
Gambar 4.11 : RancanganLayar Form Master	35
Gambar 4.12 : RancanganLayar Form Entry Obat.....	36
Gambar 4.13 : RancanganLayar Form Entry Supplier	36
Gambar 4.14 : RancanganLayar Form Menu Utama Transaksi	36
Gambar 4.15 : RancanganLayar Form Cetak Pesanan Obat	37
Gambar 4.16 : RancanganLayar Form Cetak Permintaan Obat.....	37
Gambar 4.17 : RancanganLayar Form Entry Faktur.....	38
Gambar 4.18 : RancanganLayar Form Cetal laporan Pemakaian Obat.....	38
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Obat	38
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Supplier	39
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Cetak Pesanan	40
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Permintaan	41
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Entry Faktur.....	42
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Cetak Laporan Pemakaian Obat.....	43

DAFTAR GAMBAR TABEL

	Halaman
Gambar 4.1 : Tabel Relasi Supplier	27
Gambar 4.2 : Tabel Relasi Pesanan	27
Gambar 4.3 : Tabel Relasi Permintaan	27
Gambar 4.4 : Tabel Relasi Obat	27
Gambar 4.5 : Tabel Relasi Faktur	28
Gambar 4.6 : Tabel Relasi Detail Isi	28
Gambar 4.7 : Tabel Relasi Detail Dapat	28
Gambar 4.8 : Tabel Relasi Detail Untuk	28
Gambar 4.9 : Tabel Spesifikasi Supplier	29
Gambar 4.10 : Tabel Spesifikasi Pesanan.....	30
Gambar 4.11 : Tabel Spesifikasi Permintaan	30
Gambar 4.12 : Tabel Spesifikasi Obat.....	31
Gambar 4.13 : Tabel Spesifikasi Faktur.....	31
Gambar 4.14 : Tabel Spesifikasi Detail Isi	32
Gambar 4.15 : Tabel Spesifikasi Detail Dapat.....	33
Gambar 4.16 : Tabel Spesifikasi Detail Untuk	33

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Lembar Berita Acara Konsultasi dengan pembimbing KKP	48
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi ke instansi	49
Lampiran 3 : Faktur	50
Lampiran 4 : Stok Card	51
Lampiran 5 : Form permintaan	52

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	i
Lembar Pengesahan selesai KKP dari instansi.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR SIMBOL	v
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Masalah.....	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah	5
2. Struktur Organisasi RSUD Sungailiat	7
a. Gambar Struktur Organisasi	7
b. Tugas dan Wewenang	8
3. Penjelasan Unit Kegiatan Menjadi Tempat Riset.....	8
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	10
a. Teori Hardware.....	11

2. Spesifikasi Software.....	15
a. Teori Software.....	17
b. Software yang digunakan pada RSUD Sungailiat.....	18
BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis.....	19
2. Aturan Bisnis.....	21
3. Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram	22
4. Rancangan Basis Data	23
a. Pemodelan Data Konseptual	26
b. Logical Record Structure.....	26
c. Tabel	27
d. Spesifikasi Basis Data	29
5. Struktur Tampilan	33
6. Rancangan Layar	34
7. Squence Diagram.....	39
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	46
2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	
Lampiran 1 : Lebar Berita Acara Konsultasi	48
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Instansi.....	49
Lampiran 3 : Faktur	50
Lampiran 4 : Stok Card	51
Lampiran 4 : Form Permintaan	52