

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

Klinik merupakan fasilitas kesehatan yang menyelenggarakan menyediakan berbagai produk obat-obatan dan pelayanan medis, berupa medis dasar dan atau medis spesialisik. Klinik Pratama DITJEN EBTKE berlokasi di Jl. Pegangsaan Timur No.1, RT.1/RW.1, Pegangsaan, Kec. Menteng, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10320 Didirikan oleh Direktorat Jenderal EBTKE sudah mendapatkan izin pendirian sejak Januari 2013.

2.1.1 Visi dan Misi Klinik Pratama DITJEN EBTKE

Dalam mewujudkan visi maka dibutuhkanlah misi. Misi adalah bagaimana cara untuk mencapai visi dengan strategi, cara, sarana dan pedoman berpikir sebagai langkah untuk menuju kedepan. Visi Klinik Pratama DITJEN EBTKE adalah sebagai berikut :

Visi : Menjadi klinik pelayanan kesehatan terbaik dengan mengedepankan profesionalisme, keilmuan dan orientasi pasien sehingga dapat tercapai kesehatan yang berkualitas.

Misi :

1. Memberikan pelayanan kesehatan terbaik dan dapat dipertanggung jawabkan secara medis professional.
2. Berorientasi pasien dalam pengambilan keputusan medis dengan pembekalan informasi medis yang terpercaya.
3. Melaksanakan kerjasama tim yang professional, dinamis dan berdedikasi untuk memberikan hasil terbaik untuk pasien
4. Menyediakan jasa layanan kesehatan sesuai dengan kebutuhan pasien.

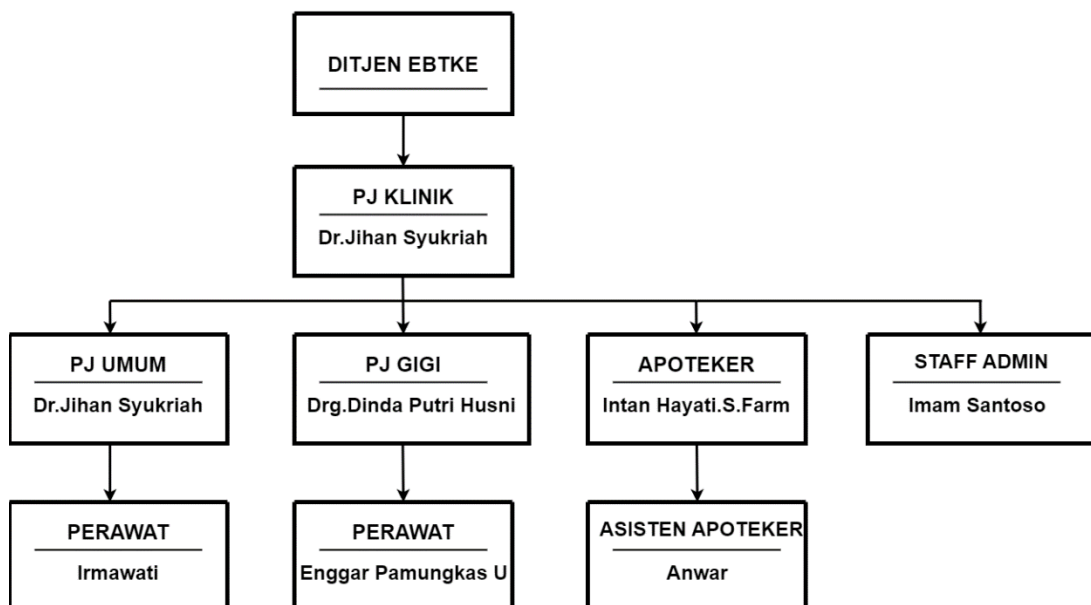
2.1.2 Logo Klinik Pratama DITJEN EBTKE

Logo merupakan ciri khas atau karakter yang mencerminkan suatu perusahaan. Klinik Pratama DITJEN EBTKE juga memiliki logo yang dapat dilihat pada Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Logo Kliniik Pratama DITJEN EBTKE

2.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 1.3 Struktur Organisasi Klinik Pratama DITJEN EBTKE

2.1.4 Deskripsi Pekerjaan

Berdasarkan struktur organisasi, tugas dan tanggung jawab dari masing-masing anggota adalah dapat dilihat pada **Tabel 2.1** :

Tabel 2.1 Deskripsi Pekerjaan

NO	JABATAN	TUGAS
1.	DITJEN EBTKE	a. Melaksanakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan, penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria, pemberian bimbingan teknis dan supervisi, evaluasi dan pelaporan, serta pengendalian dan pengawasan di bidang bioenergi.
2.	PJ KLINIK	a. Memimpin dan mengelola klinik. b. Memantau dan mengawasi kegiatan klinik.
3.	PJ GIGI	a. Bertanggung jawab atas pelayanan poli gigi di klinik. b. Melaksanakan pelayanan, pemeriksaan dan pengobatan pasien gigi.
4.	PJ UMUM	a. Melakukan pemeriksaan pada pasien untuk mendiagnosa penyakit pasien secara cepat dan memberikan terapi secara cepat dan tepat. b. Memberikan terapi untuk kesembuhan pasien. c. Memberikan pelayanan kedokteran secara aktif kepada pasien pada saat sakit dan sehat. d. Melakukan tindakan tahap awal kasus berat agar siap dikirim ke Rumah Sakit. e. Tetap bertanggung jawab atas pasien yang dirujuk ke Dokter Spesialis atau dirawat di Rumah Sakit. f. Bertindak sebagai mitra, penasihat dan konsultan bagi pasiennya.

6.	PERAWAT GIGI	<ul style="list-style-type: none"> a. Memelihara dan membersihkan peralatan medis gigi. b. Membantu Dokter gigi dalam melakukan tindakan kepada pasien gigi. c. Memberikan rujukan Dokter kepada pasien
7.	PERAWAT UMUM	<ul style="list-style-type: none"> a. Memelihara kebersihan ruang rawat dan lingkungannya. b. Menerima pasien baru sesuai prosedur dan ketentuan yang berlaku. c. Memelihara peralatan medis agar selalu steril d. Membantu pasien untuk melakukan latihan gerak. e. Melakukan tindakan terhadap pasien gawat darurat dengan pertolongan pertama, kemudian segera melaporkan kepada dokter. f. Mengobservasi kondisi pasien, selanjutnya melakukan tindakan yang tepat berdasarkan hasil observasi tersebut, sesuai batas kemampuannya.
8.	APOTEKER	<ul style="list-style-type: none"> a. Meracik obat dan memastikan keamanan obat untuk konsumen. b. Bertanggung jawab atas kebijakan operasional apotek. c. Menentukan jenis dan jumlah obat yang ada di apotek.
9.	ASISTEN APOTEKER	<ul style="list-style-type: none"> a. Membantu apoteker meracik obat. b. Melakukan pengecekan persediaan c. Melakukan pemesanan ke supplier d. Melakukan pengecekan penerimaan obat e. Mengelola penyimpanan obat.
10.	STAFF ADMIN	<ul style="list-style-type: none"> a. Mendata dan bertanggung jawab atas Pencatatan, pengarsipan, dokumentasi, dan pelaporan data klinik. b. Melayani pembelian di apotek

2.2 Landasan Teori

Ladasan teori adalah sebuah konsep dengan pernyataan sistematis yang terdiri teori-teori penelitian yang dijadikan acuan penelitian untuk membangun sistem ini sebagai berikut :

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem merupakan sebuah dasar pergerakan dalam seluruh kegiatan, keberadaan sistem dalam segala bidang sangat diperlukan sekali, tanpa adanya konsep dari sistem kegiatan atau pekerjaan akan berjalan tanpa kendali. informasi merupakan jendela bagi manusia untuk bisa memandang dunia dengan perspektif yang lebih luas dan bermanfaat bagi kehidupan. Keberadaan sistem informasi dalam kehidupan manusia saat ini sangat membantu dalam mempermudah kehidupan, segala bidang pekerjaan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam bidang otomatisasi, secara fisik terlihat jauh dan sulit namun dapat diakses dalam sekejap mata hanya dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi [2].

2.2.2 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen (SIM) adalah sekumpulan atau sekelompok proses untuk mengolah data, menganalisis dan menampilkan data sehingga memiliki makna dan berguna untuk kebutuhan pengambilan suatu keputusan. SIM juga sangat bermanfaat dalam mendukung manajemen dalam mengambil keputusan dalam mengendalikan kegiatan perusahaan [2].

2.2.3 Inventory

Inventory adalah mengelola pengiriman atau mengelolanya dengan cara yang tidak berlebihan untuk menekan biaya serendah mungkin, tetapi selalu dalam jumlah yang cukup untuk memastikan bahwa kebutuhan pelanggan masih dapat dipenuhi dengan baik[18].

2.2.4 Pengertian Sistem Informasi Manajemen Inventori

Manajemen inventori adalah mengelola atau mengatur agar barang-barang yang dikelola agar jumlahnya tidak berlebihan sehingga bisa menekan biaya serendah mungkin, tetapi jumlahnya juga harus selalu cukup untuk memastikan permintaan pelanggan tetap terpenuhi dengan baik.

2.2.5 Persediaan

Persediaan merupakan stok barang atau sumber daya yang digunakan dalam sebuah organisasi untuk dijual atau sebagai persediaan untuk bahan baku dalam suatu proses produksi [2]. Ada 3 jenis persediaan, yaitu :

1. Persediaan bahan baku

Merupakan persediaan yang digunakan untuk membuat produk. Dengan kata lain, persediaan ini ditujukan sebagai bahan untuk memproduksi berbagai barang.

2. Persediaan barang setengah jadi

Persediaan yang merupakan barang yang belum selesai sepenuhnya diproduksi.

3. Persediaan barang jadi

Merupakan persediaan yang siap digunakan atau dijual. Persediaan barang jadi juga berisikan barang yang telah menyelesaikan siklus produksi sepenuhnya.

2.2.6 Monitoring

Monitoring adalah proses rutin pengumpulan data dan pengukuran kemajuan atas objektif program, memantau perubahan yang fokus pada proses dan keluaran. Monitoring melibatkan perhitungan atas apa yang kita lakukan, monitoring melibatkan pengamatan atas kualitas dari layanan yang kita berikan. Monitoring membantu mengingatkan ketika terjadi sesuatu yang salah dan membantu agar pekerjaan tetap pada jalurnya[3]. Monitoring bertujuan meningkatkan efektifitas dan efisiensi dari sebuah kegiatan, dan didasarkan pada sasaran dan rencana kegiatan yang sudah ditentukan, monitoring memungkinkan kita untuk menentukan apakah sumber daya kita telah mencukupi dan telah digunakan dengan baik dan menjadi dasar yang berguna untuk evaluasi selanjutnya.

2.2.7 Metode Peramalan

Metode peramalan adalah suatu metode memperkirakan secara kuantitatif peristiwa yang akan terjadi pada periode mendatang berdasarkan data historis yang relevan dan relevan yang terjadi di masa lalu. Pendekatan ini sangat berguna dalam pekerjaan pemecahan masalah di mana ia menganalisis fenomena atau pola dari data masa lalu melalui metode analitis sehingga dapat menguraikan cara berpikir untuk mendekati dan memecahkan masalah dalam situasi sistemik dan memberikan bukti kondisi dunia nyata di Build tingkat kepercayaan diri yang lebih tinggi saat membuat keputusan.

Forecasting adalah sebuah metode perkiraan untuk memprediksi kemungkinan situasi masa depan menggunakan data uji yang terjadi di masa lalu. Metode peramalan ini juga membantu pemilik organisasi atau bisnis untuk menentukan jumlah penjualan barang modal di masa depan sehingga pemilik dapat lebih mudah mengambil keputusan tentang penerapan strategi untuk menambah atau mengurangi barang modal. Pada dasarnya tujuan dari peramalan adalah proses memprediksi data historis tentang peristiwa atau peristiwa yang akan terjadi pada suatu area bisnis. Prediksi itu penting karena hasil mempengaruhi keputusan seseorang[21]. Peramalan biasanya dibagi menjadi tiga kelompok bagian yaitu.

1. Jangka pendek

Peramalan jangka pendek biasa digunakan untuk meramalkan peristiwa sehari-hari, berminggu-minggu, dan berbulan-bulan sebelumnya.

2. Jangka menengah

Peramalan jangka menengah adalah metode peramalan yang menggunakan data dari satu tahun hingga dua tahun ke depan dan waktu yang paling baru.

3. Jangka panjang

Peramalan jangka panjang dilakukan untuk mengidentifikasi peristiwa lebih dari dua tahun ke depan.

2.2.8 Metode Single Moving Average (SMA)

Metode peramalan *Single Moving Average* (SMA) adalah metode rata – rata beranjak tunggal yang menggunakan sejumlah data aktual permintaan baru untuk membangkitkan nilai ramalan untuk permintaan dimasa yang akan tiba. Metode ini akan efektif diterapkan jika kita dapat mengasumsikan bahwa permintaan pasar terhadap produk akan tetap stabil sepanjang saat. Metode ini memiliki dua sifat khusus yaitu untuk menghasilkan forecast memerlukan data. Historis dalam jangka ketika eksklusif, semakin panjang moving averages akan menghasilkan moving average yang semakin halus, secara sistematis moving average dapat dihitung menggunakan persamaan[3].

$$St+1=Xt+Xt-1+Xt-2...+Xt-n+1$$

Keterangan:

$St+1$ = peramalan Untuk Periode $t+ 1$

Xt = Nilai Riil periode ke t

n = Jangka waktu moving averages

2.2.9 Mean Square Error (MSE)

MSE (*Mean Square Error*) adalah dihitung dengan menambahkan kuadrat dari semua kesalahan perkiraan untuk setiap periode dan membaginya dengan jumlah periode peramalan. Secara sistematis MSE dapat dirumuskan pada persamaan empat[26].

$$MSE = \frac{\sum(Xt-Ft)^2}{n}$$

Keterangan:

Xt = Data aktual pada periode t

Ft = Data peramalan dari model yang digunakan pada periode t

n = Banyaknya data hasil peramalan.

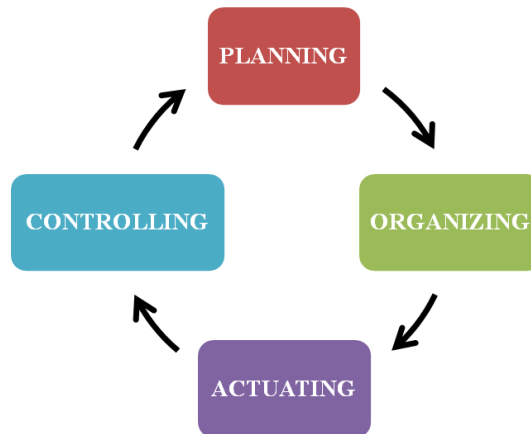
2.2.10 Safety Stock (SS)

Safety stock atau persediaan pengaman adalah persediaan tambahan yang berfungsi untuk menghadapi kemungkinan jika terjadi permintaan melonjak atau mengantisipasi kekurangan persediaan. Tetapi disisi lain, *safety stock* dapat

menambah biaya penyimpanan [5]. Rumus dari SS adalah :

$$\text{Safety stock} = (\text{penjualan maksimal harian} \times \text{Lead Time maksimum}) - (\text{pengeluaran harian rata-rata} \times \text{Lead Time rata-rata})$$

2.2.11 Siklus Model POAC (*Planning, Organizing, Actuating and Controlling*).



Gambar 2.4 Siklus Model POAC (*Planning, Organizing, Actuating and Controlling*).

POAC (*Planning, Organizing, Actuating and Controlling*) adalah empat fungsi manajemen. Umumnya, manajemen risiko umumnya hanya memanfaatkan sifat manajemen risiko, yaitu identifikasi risiko, penilaian risiko, prediksi risiko, dan pemantauan risiko. Manajemen risiko yang dilakukan ditandai dengan penerapan manajemen risiko secara teori, namun dalam praktiknya khususnya pada pembiayaan modal komersial tabarak, dalam meminimalkan risiko pembiayaan yang bermasalah pada pembiayaan modal kerja tabarak karena menjalankan empat fungsi manajemen yang lebih terorganisir mulai dari perencanaan (*planning*), pengelompokkan (*organizing*), pelaksanaan (*actuating*), dan pengawasan (*controlling*)[20].

1. *Planning* (Perencanaan)

Planning adalah sebuah fungsi yang mencakup proses penetapan tujuan, kebijakan, produk, layanan, alat, biaya, jadwal, lokasi, orang, dan hubungan organisasi. Rencana atau planning adalah kegiatan mengidentifikasi sarana dan prasarana yang akan digunakan untuk mencapai tujuan dari rencana tersebut. Tahap perencanaan menentukan apa yang perlu dilakukan, bagaimana hal itu akan

dilakukan, dan siapa yang akan melakukan kegiatan dalam proyek. Memiliki rencana yang jelas memudahkan semua elemen dalam suatu organisasi untuk memainkan perannya dan membantu mencapai tujuan organisasi.

2. *Organizing* (Pengorganisasian)

Pengorganisasian merupakan suatu sistem kolaboratif antara beberapa orang, yang memusatkan pekerjaan ke dalam satu unit kerja dengan membentuk beberapa unit kerja, dan melaksanakannya melalui pembagian kerja dan pembagian tugas. Dengan kata lain, pengorganisasian adalah kegiatan di mana sumber daya organisasi terstruktur untuk melakukan tugas dan fungsi.

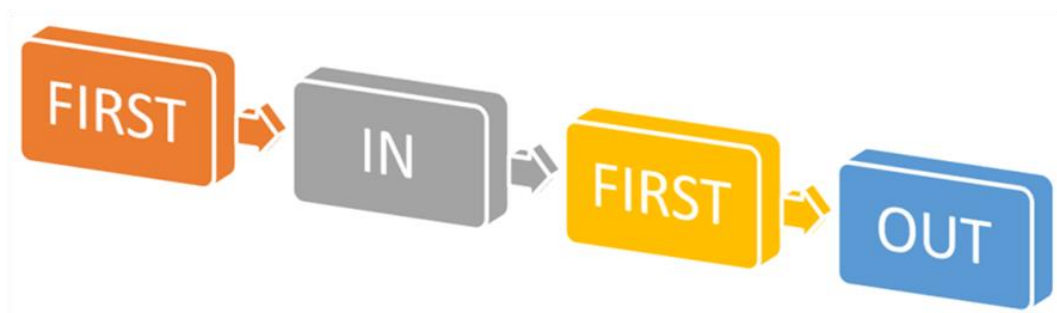
3. *Actuating* (Penggerakan)

Actuating adalah mengambil tindakan untuk mendorong semua anggota organisasi mencapai tujuannya sesuai dengan rencana yang telah ditentukan. Dalam operasionalnya, semua kegiatan dilakukan secara bersamaan, dan semua lini bekerja sama untuk mencapai tujuan organisasi dengan lancar dan efisien.

4. *Controlling* (Penilaian atau Evaluasi)

Pengawasan (*controlling*) merupakan proses monitoring yang perlu dilaksanakan agar para anggota organisasi dapat bekerja sama dengan baik dan gerakan yang sama menuju pencapaian tujuan organisasi dan tujuan keseluruhan. Pengawasan digunakan untuk mengukur hasil kerja agar tidak terjadi penyimpangan dan mengambil tindakan segera dan tegas atas setiap penyimpangan yang terjadi bila diperlukan.

2.2.12 FIFO (First In First Out)



Gambar 2.5 Metode FIFO (First In First Out)

Metode FIFO bahwa barang pertama yang dibeli adalah barang pertama yang digunakan, karena itu, persediaan yang tersedia merupakan barang yang dibeli paling terakhir. FIFO (First In First Out) Dalam metode ini, barang yang masuk (dibeli atau diproduksi) terlebih dahulu akan dikeluarkan (dijual) pertama kali, sehingga yang tersisa pada akhir periode adalah barang yang berasal dari pembelian atau produksi terakhir. Metode FIFO ini didasarkan pada asumsi bahwa barang yang terjual adalah barang yang terlebih dahulu masuk. FIFO dapat dianggap sebagai sebuah pendekatan yang logis. Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa FIFO merupakan metode yang beranggapan bahwa barang yang pertama masuk merupakan barang yang pertama keluar[6].

2.2.13 Use Case Diagram

Merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara pengguna dari sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Use case* diagram terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang dilakukannya, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem[10].

2.2.14 Activity Diagram

Activity Diagram yaitu tipe spesifik dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terbilang krusial dalam memberi tekanan pada aliran kendali antar objek. Activity diagram didesain berdasarkan aliran dasar dan aliran alternatif pada skenario use case diagram. Pada activity diagram digambarkan hubungan antara aktor pada use case diagram dengan sistem [12]. 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 pengelompokan 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.
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

2.2.15 Class Diagram

Class Diagram merupakan model yang menggambarkan struktur dan deskripsi class sertadapat menghubungkan antara class yang lain. Class diagram menjelaskan model yang digunakan pada perancangan atribut dan fungsi – fungsi yang akan digunakan untuk menciptakan sistem baru [13].

2.2.16 Sequence Diagram

Sequence diagram ini ialah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah objek. Fungsinya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek dan juga interaksi antara object[8].

2.2.17 PHP

PHP adalah bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Selain itu, PHP juga bisa digunakan sebagai bahasa pemrograman pemrograman umum. PHP di kembangkan pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, dan sekarang dikelola oleh The PHP Group. PHP disebut bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (client)[9].

2.2.18 CSS

CSS atau *Cascading Style Sheet* merupakan salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam suatu web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Sama halnya dengan styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, contohnya heading, sub bab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama didalam beberapa berkas. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML. CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna table, ukuran border, warna border, warna hyperlink, warna mouse-over, spasi antar paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, bawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan

dokumen. Dengan adanya CSS memudahkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda[18].

2.2.19 Website

Website adalah keseluruhan halaman – halaman web yang ada dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext[15]. Berikut macam jenis – jenis:

1. Website dinamis, merupakan sebuah website yang menyediakan content atau isi yang selalu berubah – ubah setiap saat.
2. Website statis, merupakan website yang contentnya sangat jarang diubah.

2.2.20 HTML

HTML yaitu singkatan dari Hypertext Markup Language (HTML) yang artinya adalah sebuah teks berbentuk link dan mungkin juga foto atau gambar yang saat diklik, akan membawa pengakses internet dari satu dokumen ke dokumen lainnya. Dalam praktiknya, HTML adalah sebuah link yang dapat mengantar pengguna ke dunia internet yang sangat luas. Dan untuk membantu si pengakses/pengguna berpindah dari satu tempat ke tempat lainnya, dibuatlah semacam dokumen yang disebut dengan istilah website[18].

2.2.21 Internet

Internet singkatan dari Interconnected Network, yaitu sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global untuk menghubungkan perangkat yang ada di seluruh dunia.

Dilihat dari segi ilmu pengetahuan internet adalah sebuah perpustakaan besar yang didalamnya terdapat jutaan (bahkan milyaran) informasi atau data yang berupa teks, grafik, audio maupun animasi juga lainnya dalam bentuk media elektronik.

Dilihat dari segi komunikasi internet adalah sarana yang sangat efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran informasi jarak jauh maupun jarak dekat, karena jangkauannya yang sangat luas [14].

2.2.22 *Black Box*

Black Box adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah software tanpa harus memperhatikan detail software itu sendiri. Pengujian ini dilakukan hanya untuk memeriksa nilai keluaran yang berdasarkan pada nilai masukan masing - masing. Proses *Black Box Testing* dengan cara mencoba program yang telah dibuat adalah dengan cara mencoba memasukkan data pada setiap formnya. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan[16].

2.2.23 *UAT (User Acceptance Test)*

UAT (*User Acceptance Test*) adalah tahap atau proses pengujian yang dilakukan oleh user dan menghasilkan data yang nantinya akan menjadi bukti bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh user[19].

Setelah menerapkan dan mencoba aplikasi yang dirancang, pengguna mengisi kuesioner berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan saat mencoba aplikasi. Setiap pertanyaan dalam kuesioner digunakan untuk menunjukkan tingkat kegunaan berdasarkan penerimaan pengguna dan kemudahan penggunaan dalam skala lima penilaian[22].

Bobot nilai UAT:

SS (Sangat Setuju) = 5

S (Setuju) = 4

R (Ragu) = 3

KS (Kurang Setuju) = 2

STS (Sangat Tidak Setuju) = 1

Hasil Jawaban = SS + S + R + KS + STS

Persentasi Jawaban = $\frac{\text{Hasil Jawaban}}{5} \div \text{Jumlah Responden} \times 100$

Rata – rata persentasi jawaban = $\frac{\text{Jumlah persentasi}}{10}$