BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah STIKes Dharma Husada Bandung

Berbekal semangat dan percaya diri, Yayasan Purna Dharma Husada Bandung berhasil menghimpun berbagai sumber daya (resources) untuk mendirikan **Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan (STIKes) DHARMA HUSADA**. Melalui Akte Notaris Dr. Wiratni Ahmadi, SH tanggal 26 Juli 1999 Nomor 52, Yayasan Purna Dharma Husada Bandung didirikan yang dipimpin oleh **Drs. H. Soepardan, MBA** seorang mantan perawat senior Rumah Sakit Hasan Sadikin Bandung sekaligus sebagai perintis Akademi Keperawatan PPNI Bandung.

Didasari oleh keinginan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang kesehatan di Jawa Barat yang pada kenyataan nya bahwa hampir 60% tenaga kesehatan yang ada di pusat pelayanan kesehatan primer dan sekunder adalah lulusan SPK, maka digagaslah sebuah pemikiran tentang perlunya lembaga pendidikan tinggi yang mendidik khusus tenaga kesehatan yang dapat memberi kontribusi langsung pada peningkatan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Jawa Barat sejalan dengan visi Propinsi Jawa Barat.

Akhirnya melalui perjalanan panjang, STIkes Dharma Husada Bandung didirikan pada tanggal 8 Juli 2002 dengan menyelenggarakan 4 program studi :

1. Strata 1 (S1) Kesehatan Masyarakat
2. Strata 1 (S1) Keperawatan
3. Diploma III (D3) Kebidanan
4. Diploma III (D3) Keperawatan

Pada awal kelahirannya, kampus STIkes Dharma Husada Bandung berlokasi di Jalan Terusan Jakarta No. 75 Antapani Bandung. Namun dalam 3 tahun terakhir, Yayasan Purna Dharma Husada Bandung terus mengembangkan kampus sehingga saat ini memiliki 2 lokasi kampus yaitu, **Kampus I di jalan terusan Jakarta No 71-75 dan Kampus II di Jalan Purwakarta No. 20.** Di lokasi kampus I kini tengah dibangun gedung kampus permanen 3 tingkat yang akan digunakan sebagai cikal bakal **Kampus Terpadu STIKes Dharma Husada Bandung.**

VISI STIKes Dharma Husada Bandung:

STIKes Dharma Husada Bandung memiliki motto **Helping People with 3 H Principles: Head, Hand, and Heart.** Motto ini sekaligus menjadi dasar atas misi utama penyelenggaraan pendidikan tinggi yaitu **Tridharma Perguruan Tinggi,** yakni **Pendidikan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat.** STIKes Dharma Husada senantiasa aktif dalam berbagai kegiatan di bidang pendidikan, penelitian dan pengabdian masyarakat.

Visi kami adalah **Pembangunan Sumber Daya Manusia Kesehatan Yang Profesional Dan Berdaya Saing Tinggi Tahun 2015.**

Misi STIKes Dharma Husada Bandung:

1. Menyelenggarakan Pendidikan dan Pengajaran di bidang Kesehatan secara komprehensif.
2. Menyelenggarakan Penelitian dan memanfaatkan hasil penelitian untuk pemgembangan almamater dan masyarakat.
3. Menyelenggarakan dan memanfaatkan hasil pengabdian masyarakat bagi

almamater dan masyarakat.

4. Menyelenggarakan sistem manajemen akademik dan manajemen pendidikan tinggi dengan menerapkan asas-asas otonomi, evaluasi diri, kualitas, akreditasi dan akuntanbilitas.

2.1.2 Logo STIKes DHARMA HUSADA BANDUNG



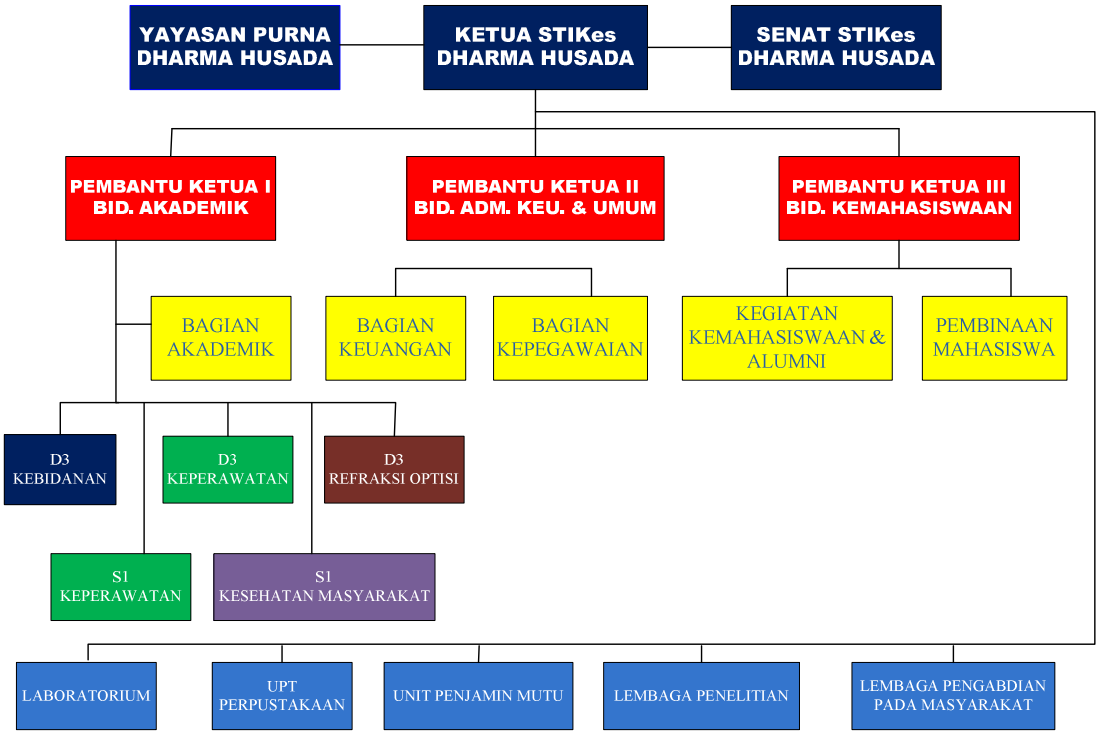
Gambar 2.1 Logo STIKes Dharma Husada Bandung

2.1.3 Badan Hukum STIKes DHARMA HUSADA BANDUNG

STIkes Dharma Husada Bandung didrikan setelah mendapatkan izin operasional berdasarkan Surat Keputusan Mendiknas No. 127/D/O/2002 pada tanggal 8 Juli 2002.

2.1.4 Struktur Organisasi dan Deskripsi Kerja

STRUKTUR ORGANISASI
SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN
DHARMA HUSADA BANDUNG



Gambar 2.2 Struktur Orgnisasi STIKes Dharma Husada Bandung

Deskripsi Kerja

1. Ketua STIKes Dharma Husada Bandung : Dra. Hj. Suryani S.,Diploma M,MM.
2. Pembantu Ketua I Bidang Akaemik dan Kemahasiswaan : Siti Sugih Hartiningsih, S, Si.
3. Pembantu Ketua II Bidang Administrasi, Keuangan dan Umum : Mudjiono , SE, MM.
4. Pembantu Ketua III Bidang kemahasiswaan : Drs. H. Muchyi, MM.
5. Ketua Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat : Dr. H. Sulaiman Ratman, MPH
6. Ketua Program Studi S1 Keperawatan : Dedy Rachman, S.Kp.,M.Kep.
7. Ketua Program Studi DIII Keperawatan : Erlina Fazriana, S.Kp.
8. Ketua Program Studi DIII Kebidanan : dr. Arief S.,SpOG., M.Kes.
9. Ketua Program Studi DIII Refraksi Optisi : Edi Djunaidi, dr.,Sp.M
10. Kepala UPT Perpustakaan : Wuri Indri, S.Si
11. Kepala UPT Laboratorium : Pipih Napisah, A.MK

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem pada dasarnya merupakan suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain dan prosedur-prosedur yang berkaitan yang melaksanakan dan mempermudah pelaksanaan kegiatan utama dari suatu organisasi.

”*Sistem merupakan seperangkat elemen-elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai tujuan bersama”*. G. Murdick (1993)

”*Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersam-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”*. Gerald. J. (1991)

Komponen-komponen atau subsistem dalam suatu sistem tidak dapat berdiri sendiri atau lepas sendiri-sendiri. Komponen-komponen atau subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk satu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai.

Suatu sistem mempunyai maksud tertentu. Ada yang menyebutkan maksud dari suatu sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan (goal) dan ada yang menyebutkan untuk mencapai sasaran (objective). Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem pada dasarnya adalah kumpulan-kumpulan atau susunan yang teratur dari prosedur atau elemen yang behubungan satu sama lainnya dan prosedur yang digunakan untuk menyelesaikan atau menghasilkan suatu hasil tertentu.

2.2.1.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem yang mempunyai karakteristik atau sifat–sifat tertentu yaitu :

a. Komponen Sistem

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, artinya saling bekerja membentuk satu kesatuan komponen sistem atau elemen sistem dapat berupa subsistem atau bagian dari sistem.

b. Batas Sistem

Batas sistem (*Boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan yang luarnya, batas sistem memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah diluar batasan dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem tersebut.

d. Penghubung Sistem

Penghubung sistem (*interface*) merupakan media penghubung antara sistem dengan subsistem lainnya. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukan kedalam sistem, masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Maintenance input adalah energi yang dimasukan supaya sistem dapat beroperasi. Signal input adalah yang diproses untuk mendapatkan keluarannya.

f. Keluaran Sistem

Keluaran (*output*) adalah hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem

g. Pengolahan Sistem

Sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem dapat mempunyai tujuan (*goal*) atau sasaran (*objective*) kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran sistem adalah pada masukan akan dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem.

2.2.1.2 Analisa Sistem

Analisa sistem adalah penelitian terhadap suatu peristiwa untuk diketahui sebab musababnya atau prosesnya. Setiap pekerja atau kelompok kerja sanggup mengerjakan bagian kecil tertentu (*dalam bidang spesialis*), sehingga pekerja dapat konsentrasi penuh pada bidang pekerjaannya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Untuk merealisasikan pekerjaan informasi tersebut agar lebih mudah dikerjakan dan bekerja sama dalam berbagai corak organisasi diperlukan pendekatan sistem. Pendekatan sistem adalah cara untuk melaksanakan pekerjaan terhadap jalannya suatu organisasi.

2.2.1.3 Pengertian Informasi

Informasi merupakan sesuatu yang harus dimiliki oleh suatu perusahaan atau organisasi untuk bisa tetap eksis dan bertahan, karena kurangnya informasi yang dimiliki akan mengakibatkan perusahaan atau organisasi akan hancur dan berakhir.

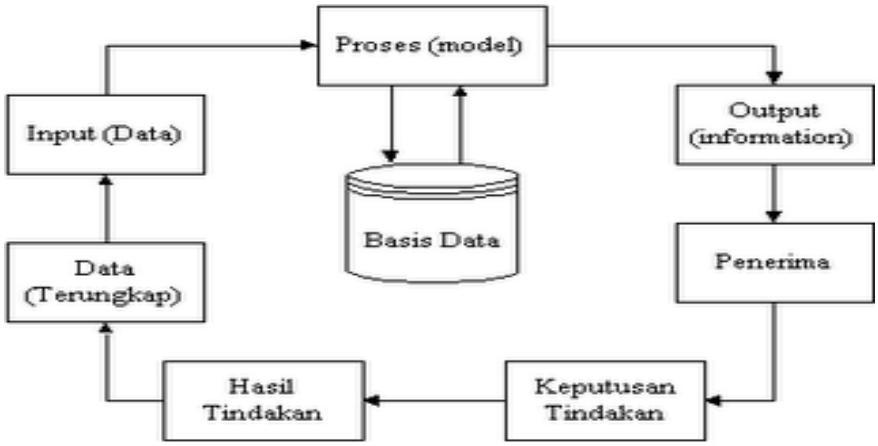
> *"Informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya, yang menggambarkan suatu kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pengambilan sebuah keputusan"*.

Nilai dari informasi (*Value Of Informations*) ditentukan dari dua hal yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif bila dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkannya. Namun demikian perlu diperhatikan bahwa informasi yang digunakandalam suatu informasi umumnya memiliki beberapa fungsi, sehingga tidak memungkinkan dan sulit untuk memperolehnya, karena sebagian informasi dinikmati tidak hanya oleh satu pihak di dalam organisasi. Lebih lanjut sebagian besar informasi tidak dapat persis ditaksir keuntungannya dengan suatu nilai uang, tetapi ditaksir nilai efektifitasnya. Pengukuran nilai informasi biasanya dihubungkan dengan nilai analisis *cost of efectivness* atau *cost benefit.*

2.2.1.4 Siklus Informasi

Data merupakan bentuk yang masih mentah, sehingga perlu diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah melalui model menjadi informasi, penerima kemudian menerima informasi tersebut, membuat suatu

keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan seterusnya membentuk suatu siklus.



Gambar 2.3 Siklus Informasi

2.2.1.5 Kualitas Informasi

Kualitas dari suatu informasi tergantung pada tiga hal, yaitu :

a. Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan. Berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan yang biasanya terjadi dan selain itu harus jelas maksud dan tujuannya sehingga *output* (keluaran) bisa dipertanggung jawabkan.
b. Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang usah tidak mempunyai nilai lagi. Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang) informasi yang usang tidak akan mempunyai nilai yang baik, sehingga jika digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau mengalami kesalahan dalam pengambilan keputusan dan tindakan.

c. Relevan, berarti informasi tersebut harus mempunyai manfaat untuk pemakainya.

2.2.1.6 Pengertian Sistem Informasi

Dari uraian sistem dan informasi diatas, maka sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data (kejadian), mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu sistem dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam suatu sistem organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Kegiatan sistem informasi mencakup :

1. *Input*, menggambarkan kegiatan untuk menyediakan data untu diproses.
2. Proses, menggambarkan bagaimana suatu data diproses untuk mengasilkan suatu informasi yang bernilai tambah.
3. *Output*, suatu kegiatan untuk menghasilkan laporan proses diatas tersebut.
4. Penyimpanan, suatu kegiatan untuk memelihara dan menyajikan data.
5. Kontrol, suatu aktifitas untuk menjamin bahwa sistem informasi tersebut sesuai yang diharapkan.

2.2.1.7 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi dapat terdiri dari komponen-komponen, yaitu :

a. Blok Masukan

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

b. Blok Model

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model metematik yang akan memanipulasi data *input* dan data yang tersimpan di dasar data dengan cara yang sudah ditentukan untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran

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

d. Blok Teknologi

Teknologi digunakan untuk menerima *input*, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, mengahasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem keseluruhan.

e. Blok Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat

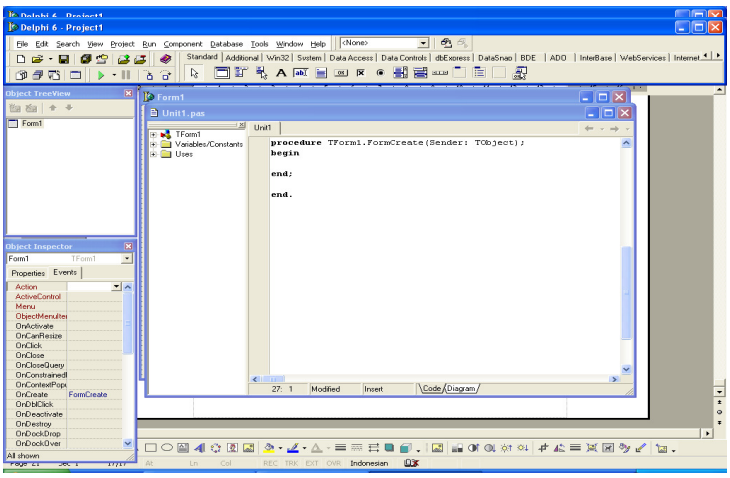
lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan di dalam dasar data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa, supaya informasi yang dihasilkan berkualitas.

f. Blok Kendali

Untuk supaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian-pengendalian. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah ataupun bila terlanjur kesalahan-kesalahan dapat langsung cepat diatasi.

2.2.2 Mengenal IDE (*Integrated Development Environment*) Delphi 6

Pada dasarnya IDE (*Integrated Development Environment*) Delphi dibagi menjadi tujuh bagian utama, yaitu *menu, Speed Bar, Component Palette, Form Designer, Code Explorer, Object TreeView,* dan *Object Inspector*.



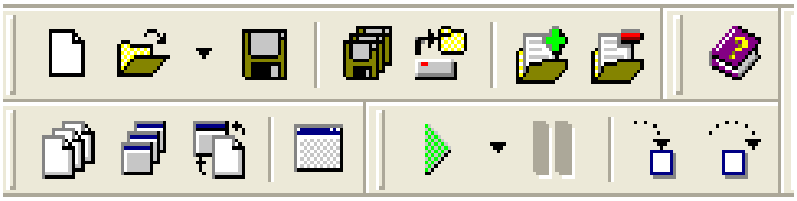
Gambar 2.4 IDE Delphi

1. Menu

Menu pada Delphi memiliki kegunaan seperti menu pada aplikasi Windows lainnya. Dari menu ini, Anda bisa memanggil atau menyimpan program, menjalankan program, dsb. Singkatnya segala sesuatu yang berhubungan dengan IDE Delphi, dapat Anda lakukan dari menu.

2. Speed Bar

Speed Bar atau sering juga disebut *toolbar* berisi kumpulan tombuk yang tidak lain adalah pengganti beberapa item menu yang sering digunakan. Dengan kata lain, setiap tombol pada Speed Bar menggantikan salah satu item menu. Sebagai contoh, tombol kiri atas adalah pengganti menu File | New, tombol di sebelah kanannya adalah pengganti menu File | Open, dst.



Gambar 2.5 *Speed Bar* pada IDE Delphi

3. Component Palette

Component Palette berisi kupulan ikon yang melambangkan komponen-komponen pada VCL (*Visual Component Library*) atau CLX (*Component Library for Cross Platform*). Yang perlu Anda ketahui adalah VCL merupakan pustaka komponen yang dengannya Anda akan dapat membangun aplikasi.

Pada Component Palette, Anda akan melihat beberapa tab, yaitu Standard, Additionals, Data Access, dst. Untuk lebih jelasnya lihat Gambar 2.6.



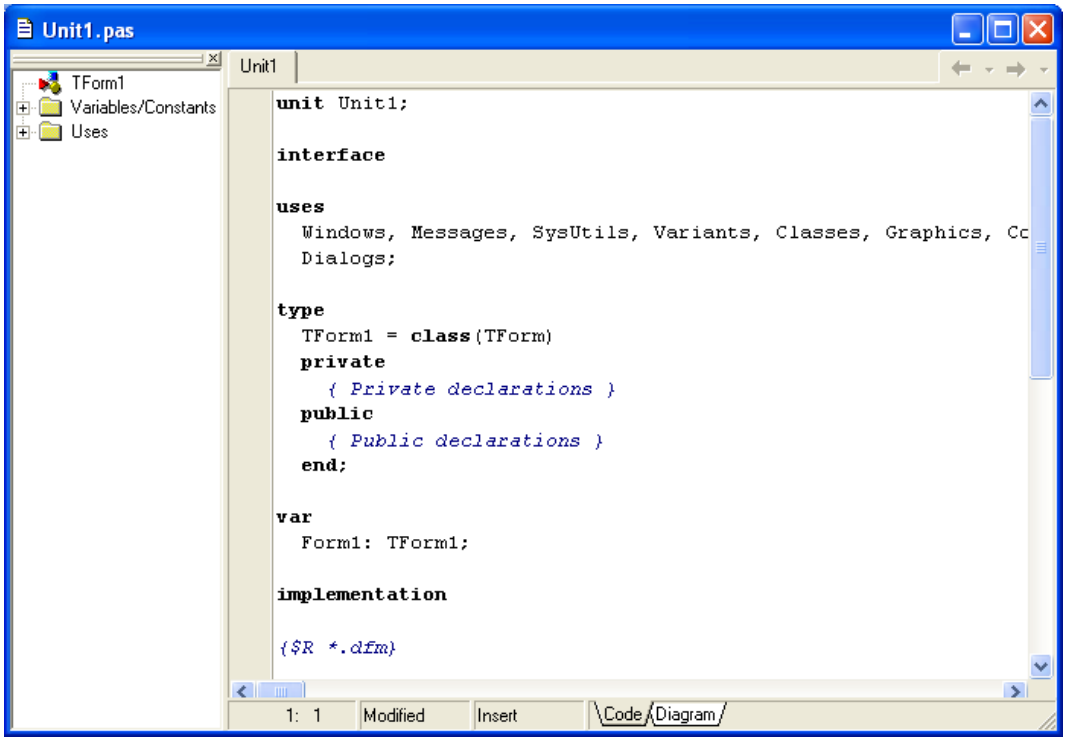
Gambar 2.6 *Component Palette* pada IDE Delphi

4. Form Designer

Sesuai dengan namanya, Form Designer merupakan tempat di mana Anda dapat merancang jendela aplikasi Anda. Perancang form dilakukan dengan meletakkan komponen-komponen yang diambil dari Component Palette.

5. Code Explorer

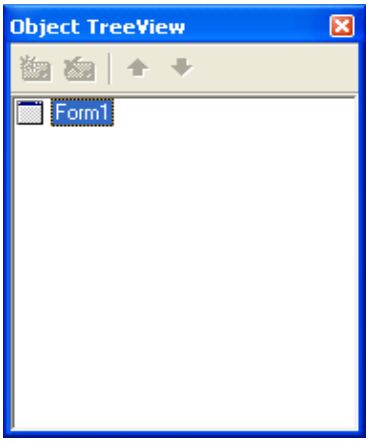
Code Explorer adalah tempat dimana Anda menuliskan program. Disini Anda meletakkan pernyataan-pernyataan dalam bahasa Object Pascal. Yang perlu diperhatikan pada Code Explorer adalah Anda tidak perlu menuliskan seluruh kode sumber. IDE Delphi telah menuliskan semacam kerangka program untuk Anda. Untuk lebih jelasnya Anda dapat melihat Gambar 2.7



Gambar 2.7 *Code Explorer* pada IDE Delphi

6. Object TreeView

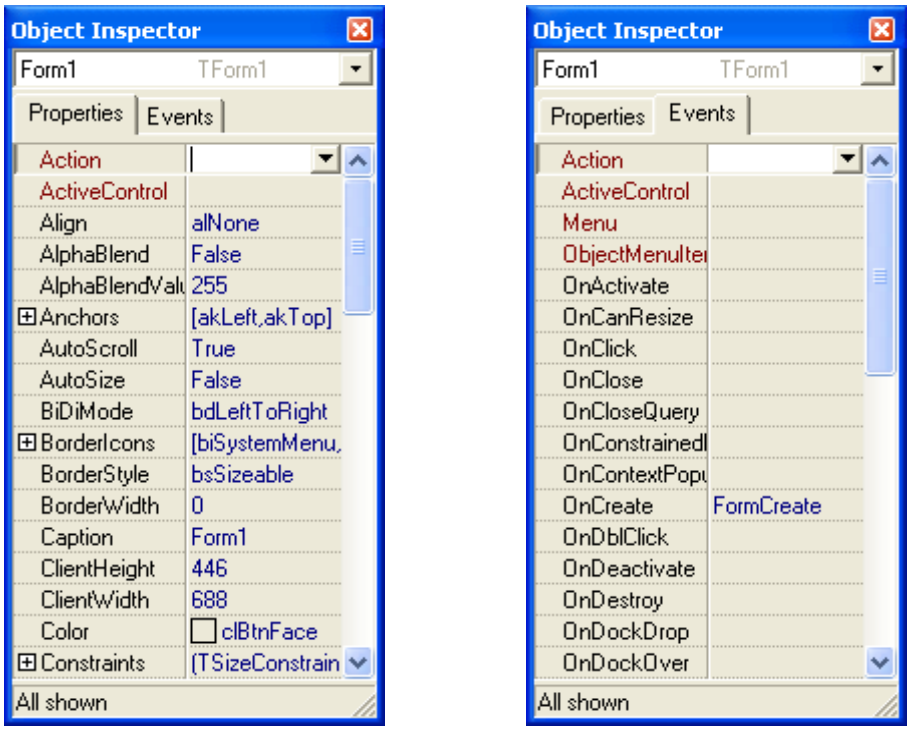
Object TreeView berisi daftar komponen yang telah Anda letakkan pada Form Designer. Sebagai contoh, jika Anda meletakkan dua komponen, TBotton dan TEdit, Object TreeView terlihat seperti Gambar 2.8



Gambar 2.8 *Object TreeView* pada IDE Delphi

7. Object Inspector

Object Inspector digunakan untuk mengubah karakteristik sebuah komponen. Pada Object Inspector, Anda melihat dua tab, yaitu Propertis dan Events. Anda dapat mengaktifkan salah satu tab ini dengan mengklik Properties atau Event (lihat Gambar 2.9)



(a) Properti (b) Kejadian

Gambar 2.9 *Object Inspector* pada IDE Delphi

Pada tab properties, Anda bisa mengubah properti dari komponen Anda. Secara mudah, properti dapat dijelaskan sebagai data yang menentukan karakteristik komponen. Sebagai contoh, pada Gambar 2.9a, Anda melihat property-properti milik sebuah form, seperti Caption, yaitu judul dari form Anda, atau Color, yaitu warna dari form Anda.

Pada tab Events, Anda dapat menyisipkan kode untuk menangni kejadian tertentu. Kejadian bisa dibandingkan karena keyboard, penutupan jendela, dsd. Untuk lebih jelasnya perhatikan Gambar 2.9b. Pada gambar ini Anda melihat beberapa kejadian, seperti OnClick, yang dibandingkan bila Anda mengklik form, atau OnClose, yang dibangkitkan bila Anda menutup form.

2.2.3 MySQL

MySQL adalah multi user database yang menggunakan bahasa *Strucktured Query Language* (*SQL*). *MySQL* merupakan *database server multi user* dan *multi threaded* yang tangguh. Dengan memiliki banyak *feature MySQL* bisa bersaing dengan *database* komersial sekalipun. Tidak mengejutkan *MySQL* menjadi database pilihan untuk banyak pengguna Delphi 6. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS* (*Relational Database Management System*) itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan pada *MySQL*. Pada *MySQL* sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri dari sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom.

MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan *MySQL* yaitu TcX, mengaku menyimpan data lebih dari 40 *database*, 10-000 tabel dan sekitar 7 juta baris, totalnya kurang lebih 100 *Gigabyte* data. SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses *database server*. Bahasa ini pada awalnya dikembangkan oleh IBM, namun telah diadopsi 25 dan digunakan sebagai standar industri.

Dengan menggunakan SQL, proses akses *database* menjadi lebih *user – friendly* dibandingkan dengan menggunakan *dBASE* atau *Clipper* yang masih menggunakan perintah-perintah pemrograman. *MySQL* merupakan *software database* yang paling populer di lingkungan *Linux*, kepopuleran ini karena ditunjang performa *query* dari databasenya yang saat ini bisa dikatakan paling cepat dan jarang bermasalah. *MySQL* ini juga sudah dapat berjalan pada lingkungan *Windows*.

Beberapa karakteristik utama dari *MySQL* :

a. Fully multi-threaded dengan kernel threads. Artinya bisa dengan mudah mempergunakan multiple CPU bila ada.
b. API (Application Programming Interface) dengan C, C++, Delphi, Eiffel, Java, Perl, PHP, VB 6, Python dan Tcl.
c. Beroperasi pada banyak platform berbeda seperti : Linux, Win 95, Win 98, NT, Win 2000, Solaris, SunOS dll.
d. Kita bisa mencampurkan tabel dari database yang berbeda pada query yang sama.
e. Dukungan ODBC (Open-Database-Connectivity), misalkan dengan MS Access bisa melakukan koneksi ke MySQL.
f. Server bisa memberikan pesan kesalahan ke client dalam banyak bahasa.