

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengelolaan aset dan BHP adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk mengatur aset dan BHP secara terstruktur melalui proses sebagai berikut:

1. Pengadaan aset dan barang habis Pakai
2. Pencatatan atau pelabelan aset dan barang habis pakai
3. pencatatan pemakaian aset dan BHP
4. Pengecekan stok / *stock opname* aset dan barang habis pakai.

Keberadaan pengolahan data secara komputerisasi menjadi sangat penting. Salah satu instansi yang membutuhkan teknologi tersebut adalah klinik pratama yang terletak di Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah dalam melakukan pengelolaan Aset dan barang habis pakai klinik.

Saat melakukan proses pengelolaan aset dan barang habis pakai di Klinik Pratama Mitra Sehati Boyolali terutama pengadaan aset dan barang habis pakai, jika ada stok yang habis maka pengelola aset dan BHP membuat pesanan/pengadaan untuk diberikan ke *vendor* secara langsung. Dalam proses pengadaan aset ini melibatkan 2 aktivitas yaitu pencatatan pesanan dan penyimpanan data pesanan. Untuk kendala saat ini dalam pencatatan masih menggunakan buku besar serta penyimpanan data pesanan dalam buku besar masih di simpan di tempat yang belum terstruktur. Dalam pencatatan BHP sendiri melibatkan 3 aktivitas yaitu pencatatan, penyimpanan dan pencarian untuk kendala saat ini dalam pencatatan BHP masih menggunakan buku besar, untuk penyimpanan data BHP dalam buku besar masih ditempatkan di tempat yang belum terstruktur, serta pencarian dalam buku besar mengakibatkan pencarian data yang susah dan memakan waktu lama. Untuk pelabelan Aset masih ditulis dengan menggunakan angka dan huruf serta ditulis secara manual dengan media label, dalam penulisan kode mungkin ada duplikasi/kode yang sama. Untuk pencatatan pemakaian juga masih menggunakan buku besar serta penyimpanan data pemakaian tidak aman karena masih ditempatkan di tempat yang belum

terstruktur, maka data akan susah untuk disamakan dengan jumlah pemakaian yang nantinya diperhitungkan di stok. Untuk pengecekan stok juga harus mengecek pemakaian dan pemasukan, dan belum ada perhitungan secara khusus atau otomatis, maka pengecekan masih dilakukan dengan cara mengecek langsung.

Berdasarkan hasil kuesioner, 58.3% pengelolaan aset dan barang habis pakai klinik masih menggunakan cara manual dengan menggunakan buku besar, untuk mengecek/melihat stok pun masih dengan cara mengecek langsung. maka dibuatlah aplikasi untuk membantu pengelola aset dan BHP dalam mengelola aset dan barang habis pakai. 100% dari hasil kuesioner responden mengakui bahwa pengelolaan aset dan barang habis pakai dengan system sangat dibutuhkan, Sehingga aplikasi ini dapat memfasilitasi pengelola aset dan BHP dalam pengelolaan aset dan barang habis pakai klinik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dituliskan dan kuesioner yang telah disebarakan dapat disimpulkan bahwa pada proses pengelolaan aset dan barang habis pakai muncullah sebuah rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana memfasilitasi pengelola aset dan BHP dalam proses Pengadaan aset dan barang habis pakai?
2. Bagaimana memfasilitasi pengelola aset dan BHP dalam proses pencatatan / pengkodean aset dan pencatatan barang habis pakai?
3. Bagaimana memfasilitasi pengelola aset dan BHP dalam proses pencatatan pemakaian aset dan barang habis pakai?
4. Bagaimana memfasilitasi pengelola aset dan BHP dalam proses pengecekan stok / *stock opname*?

1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah diatas maka dapat disimpulkan suatu tujuan yaitu membangun aplikasi untuk memfasilitasi pengelola klinik dalam proses:

1. Pencatatan pengadaan aset dan barang habis pakai
2. Pencatatan / pelabelan aset dan pencatatan barang habis pakai

3. Pencatatan pemakaian aset dan barang habis pakai
4. *Pengecekan stok / stock opname.*

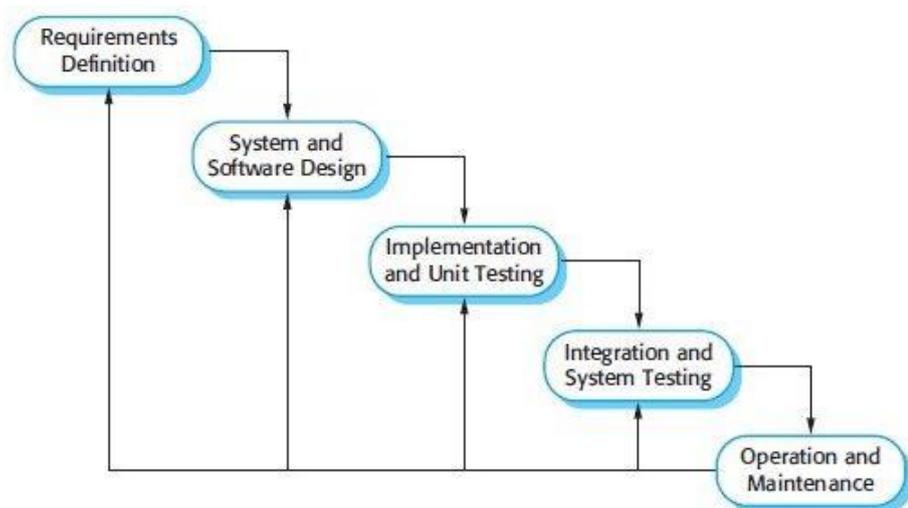
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada aplikasi ini adalah:

1. Hanya berfokus pada pengelolaan aset dan barang habis pakai
2. Tidak membahas tentang pembukuan keuangan.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan aplikasi pengelolaan aset dan barang habis pakai klinik, menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* ini memiliki 5 tahapan secara sistematis dan berurutan, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengkodean, pengujian, pengoperasian [1]. Alasan dari penggunaan model *waterfall* yaitu karena pengaplikasian metode model ini mudah dan cocok digunakan untuk awal pembuatan project dikarenakan prosesnya yang urut dan bertahap. Dan juga pengerjaan dari metode *watterfall* sudah terorganisir, karena setiap tahap harus terselesaikan dengan lengkap dan baik sebelum melangkah ke tahap berikutnya. Berikut ini merupakan metode pengerjaan dalam membangun aplikasi pengelolaan aset dan barang habis pakai klinik.



Gambar 1- 1
Metode Watterfall

1. *Requirements Definition*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data informasi secara lengkap dengan melakukan wawancara kepada pihak Klinik Pratama di Boyolali ataupun kuesioner, kemudian menganalisis dan mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun dengan menganalisis permasalahan yang ada, selanjutnya merancang proses bisnis yang diusulkan menggunakan BPMN (*Business Process Model and Notation*). Pada tahap selanjutnya, diuraikan tentang solusi kebutuhan bisnis yang ada pada tahap *system and software design*.

2. *System and Software Design*

Pada tahapan ini dilakukan perancangan sistem berdasarkan hasil pengumpulan data sebelum melakukan penulisan kode program. Tahapan ini menggambarkan tentang proses bisnis usulan terhadap proses bisnis eksisting. Tahapan ini diantaranya membuat (a) rancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*), tabel relasi; (b) pemodelan aplikasi menggunakan *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram* dan; (c) rancangan antarmuka yaitu *mockup* menggunakan balsamiq atau adobeXD.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada tahap ini, hasil dari desain perangkat lunak akan direalisasikan sebagai satu set program. Pada tahap ketiga ini, penulis menerjemahkan desain program ke dalam kode-kode bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *framework* CodeIgniter, desain tampilan dengan menggunakan HTML, CSS, bootstrap dan MySQL sebagai *database* nya. Pada tahap unit testing dilakukan pengujian program menggunakan teknik *blackbox testing* yaitu pengujian yang memfokuskan pada fungsionalitas aplikasi.

4. *Integration and System Testing*

Pada tahap ini, setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain dan akan dilakukan uji coba sebagai satu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada. Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah system dan sudah dapat digunakan oleh *user*. Pada tahapan ini, tidak dilakukan dalam pengerjaan proyek akhir ini.

5. *Operation and Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan ini *operation and maintenance* tidak dilakukan / belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Pada Table 1- 1 merupakan jadwal dari proses pengerjaan mulai dari *requiremennts definition* hingga yang terakhir *operation and maintenance*.

Tabel 1- 1
Jadwal Pengerjaan

Kegiatan Dan Waktu Pelaksanaan	Februari 2020				Maret 2020				April 2020				Mei 2020				Juni 2020				Juli 2020	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
<i>Requirements Definition</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■										
<i>System and Software Design</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■										
<i>Implementation and Unit Testing</i>													■	■	■	■	■	■				
<i>Integration and System Testing</i>																	■	■	■	■	■	■
<i>Operation and Maintenance</i>																						