BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada Saat ini rumah sakit adalah pusat pelayanan kesehatan sangat penting dalam masyarakat yaitu melakukan sebuah pelayanan harus berdasarkan melalui pendekatan kesehatan ( promotiv, preventif, kuratif dan rehabilitative ) dan dilaksanakan menurut peraturan perundang – undangan yang berlaku. Rumah sakit juga dituntut untuk menjalankan tugas dan fungsinya dengan baik. Sebuah kualitas rumah sakit dapat berpengaruh pada citra rumah sakit tersebut.

Pada zaman yang sudah modern ini dan globalisasi rumah sakit juga dituntut untuk mengikuti perkembangan yang telah ada. Dalam hal ini adanya kompetisi yang sangat ketat antar rumah sakit. Hal ini berdampak pada manajerial rumah sakit yang mengembangkan strategi, salah satunya adalah peranan system informasi manajemen di rumah sakit. Dalam hal ini teknologi saat ini berkembang sangat cepat dan berpengaruh pada system informasi manajemen.

Sistem Informasi Manajemen (SIM) merupakan sumber daya organisasi untuk mendukung proses pengambilan keputusan pada berbagai tingkat manajemen, data dapat diolah menjadi informasi sesuai keperluan manajer sebagai pimpinan manajemen. Informasi yang diperlukan manajemen dan manajer, maka harus dirancang suatu SIM yang baik.

Menurut Abdul Kadir (2003, p114) Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah system informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen dan pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi biasanya, SIM menyediakan informasi untuk operasi organisasi. Menurut Haag (2000, p114) SIM juga sering disebut sebagai system peringatan manajemen karena system ini memberikan peringatan kepada pemakai terhadap masalah maupun peluang.

Rumah sakit juga mempunyai SIM yang biasanya disebut SIMARS. Dalam hal ini masyarakat belum sama sekali mengenal akan SIMARS, bisa dikatakan tingkat pengetahuan maasyarakat sangat rendah maka dari itu perlunya masyarakat untuk terbuka ataupun user.

B. Rumusan Masalah

· Bagaimanakah Sistem Informasi Manajemen Gudang Umum Rumah Sakit?

· Bagaimanakah peran Sistem Informasi Manajemen Gudang Umum dijalankan?

C. Tujuan Penelitian

· Dapat mengetahui Sistem Informasi Manajemen Gudang Umum Rumah Sakit

· Dapat mengetahui gambaran SIMARS

D. Manfaat Penelitian

· Diperoleh suatu gambaran tentang pendapat dan keinginan pengguna terhadap kinerja Sistem Informasi Manajemen

. Sebagai bahan evaluasi

E. Batasan Masalah

Penelitian yang telah banyak dilakukan dalam membangun sistem informasi menyebabkan banyak tools yang dipergunakan untuk membangun. Maka diperlukannya suatu batasan-batasan yang dimaksudkan agar pembahasan dan penyusunan dapat dilakukan dengan terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Batasan-batasan masalah adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini menangani proses masuk barang, proses barang keluar, pemesanan user, dan pembuatan laporan.
2. Data yang diolah antara lain data barang, data supplier, data user, data barang, data pemesanan barang, data barang masuk dan keluar
3. Perangkat lunak yang akan dibangun hanya dapat digunakan oleh admin Umum.
4. Tool yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini adalah Delphi
5. DBMS yang digunakan adalah MySql

F. Metodeologi Penelitian

Dalam mengumpulkan data, keterangan dan rancangan program yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi program SIMARS ini, penulis menggunakan 3 metode yaitu :

1. Metode Lapangan ( Field Research )

Metode ini dilakukan penulis secara langsung untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan stok dan keluar masuk barang di RSUD Kab. Jombang

Data-data tersebut penulis kumpulkan dengan cara :

1. Observasi (pengamatan langsung)

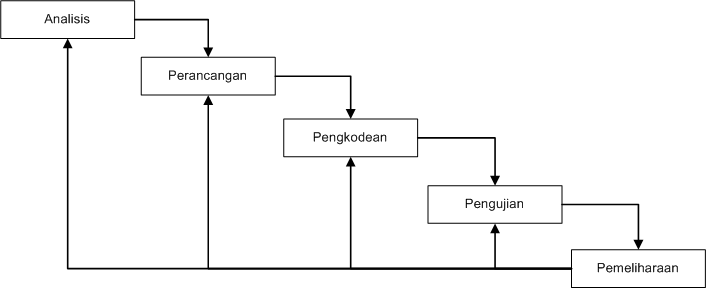
Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat objek pembahasan yang ingin diperoleh yaitu melalui bagian-bagian terpenting dalam pengambilan data yang diperlukan. Pengambilan data penulis lakukan pada bagian yang bersangkutan di RSUD Kab. Jombang

1. Interview (wawancara)

Penulis melakukan Interview (wawancara) untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas dan untuk menyakinkan bahwa data yang diperoleh / dikumpulkan benar-benar akurat. Dimana penulis melakukan interview kepada pihak yang berkompeten di bagian yang bersangkutan pada RSUD KAB. JOMBANG.

1. Metode Waterfall

Dalam membangun aplikasi, digunakan metode pengembangan perangkat lunak secara *Waterfall* yang meliputi



**Gambar 1.1**: Metode Waterfall

1. Analisis

Merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *kebutuhan pengguna* sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *pengguna* dalam pembuatan sistem.

1. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

1. Pengkodean

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

1. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

1. Pemeliharaan

Tahap akhir dimana suatu aplikasi yang sudah selesai dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi Manajemen
2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan elemen yang terintegrasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan, informasi adalah sekumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Adapun kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu:

1. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan dan tidak bias menyesatkan karena dari sumber informasi sampai penerima informasi kemungkinan benyak terjadi gangguan yang dapat merusak informasi tersebut.

1. Tepat Waktu

Informasi harus dapat bermanfaat untuk pemakainya. Menurut jogiyanto (1999:1) sistem informasi adalah system didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebuktian pengolahan transaksi harian. Mendukung operasional yang bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dari laporan-laporan yang diperlukan. Model sistem informasi ditambahkan pula media penyimpanan data (database) maka fungsi pengolahan informasi bukan lagi mengubah data menjadi informasi tetapi juga menyimpan data untuk dipergunakan lebih lanjut.

Basic data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lain, tersimpan didalam perangkat keras komputer dan dipergunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan didalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

­­

2. Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem informasi secara umum memiliki tiga kegiatan utama yaitu menerima data sebagai masukan/input, kemudian memproses dengan penggabungan unsur data dan akhirnya memperoleh informasi/output. (Jogiyanto, HM, 1990).

Namun komputer sebagai salah satu sarana penunjang memiliki pula keterbatasan, karena hanya berfungsi sebagai pengolah data berdasarkan program atau instruksi yang diberikan. Dalam hal ini peranan manusia tetap penting yaitu sebagai pengendali atas pengolahan data yang dilakukan komputer.

3. Analisa dan Perancangan Sistem

Analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan sistem dan sebelum tahap perancangan sistem, langkah dasar dalam melakukan analisa sistem adalah sebagai berikut:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand,* yaitu memahami kerja dari sistem yang ada
3. *Analyze,* yaitu menganalisa sistem
4. *Report,* yaitu membuat laporan hasil analisis

Setelah analisis sistem dilakukan, tahap selanjutnya adalah perancangan sistem, perancangan sistem dapat didefinisikan sebagai tahap setelah perancangan sistem secara umum dan perancangan sistem secara terinci.

Perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu memenuhi kebutuhan kepada pemakai untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik lainnya yang terlibat (Jogiyanto, HM, 1990).

1. Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMARS) Gudang Umum

SIMARS Merupakan himpunan atau kegiatan dan prosedur yang terorganisasikan dan saling berkaitan serta saling ketergantungan dan dirancang sesuai dengan rencana dalam usaha menyajikan informasi yang akurat, tepat waktu dan sesuai kebutuhan guna menunjang proses fungsi-fungsi manajemen dan pengambilan keputusan dalm memberikan pelayanan kesehatan di rumah sakit.

1. Pengertian dan Sejarah MySql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

MySQL pada awalnya diciptakan pada tahun 1979, oleh Michael "Monty" Widenius, seorang programmer komputer asal Swedia. Monty mengembangkan sebuah sistem database sederhana yang dinamakan UNIREG yang menggunakan koneksi low-level ISAM database engine dengan indexing. Pada saat itu Monty bekerja pada perusahaan bernama TcX di Swedia.

TcX pada tahun 1994 mulai mengembangkan aplikasi berbasis web, dan berencana menggunakan UNIREG sebagai sistem database. Namun sayangnya, UNIREG dianggagap tidak cocok untuk database yang dinamis seperti web.

TcX kemudian mencoba mencari alternatif sistem database lainnya, salah satunya adalah mSQL (miniSQL). Namun mSQL versi 1 ini juga memiliki kekurangan, yaitu tidak mendukung indexing, sehingga performanya tidak terlalu bagus.

Dengan tujuan memperbaiki performa mSQL, Monty mencoba menghubungi David Hughes (programmer yang mengembangkan mSQL) untuk menanyakan apakah ia tertarik mengembangkan sebuah konektor di mSQL yang dapat dihubungkan dengan UNIREG ISAM sehingga mendukung indexing. Namun saat itu Hughes menolak, dengan alasan sedang mengembangkan teknologi indexing yang independen untuk mSQL versi 2.

Dikarenakan penolakan tersebut, David Hughes, TcX (dan juga Monty) akhirnya memutuskan untuk merancang dan mengembangkan sendiri konsep sistem database baru. Sistem ini merupakan gabungan dari UNIREG dan mSQL (yang source codenya dapat bebas digunakan). Sehingga pada May 1995, sebuah RDBMS baru, yang dinamakan MySQL dirilis.

David Axmark dari Detron HB, rekanan TcX mengusulkan agar MySQL di ‘jual’ dengan model bisnis baru. Ia mengusulkan agar MySQL dikembangkan dan dirilis dengan gratis. Pendapatan perusahaan selanjutnya di dapat dari menjual jasa “support” untuk perusahaan yang ingin mengimplementasikan MySQL. Konsep bisnis ini sekarang dikenal dengan istilah Open Source.

Pada tahun 1995 itu juga, TcX berubah nama menjadi MySQL AB, dengan Michael Widenius, David Axmark dan Allan Larsson sebagai pendirinya. Titel “AB” dibelakang MySQL, adalah singkatan dari “Aktiebolag”, istilah PT (Perseroan Terbatas) bagi perusahaan Swedia

Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

1. Pengertian dan Sejarah Borland Delphi

A. Pengertian Borland Delphi

Delphi adalah sebuah IDE Compiler untuk bahasa pemrograman Pascal dan lingkungan pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk merancang suatu aplikasi program.Delphi juga dapat di artikan sebagai Suatu bahasa pemrograman yang menggunakan visualisasi sama seperti bahasa pemrograman Visual Basic ( VB ) . Namun Delphi menggunakan bahasa yang hampir sama dengan pascal (sering disebut objeck pascal) . Sehingga lebih mudah untuk digunakan . Bahasa pemrograman Delphi dikembangkan oleh CodeGear sebagai divisi pengembangan perangkat lunak milik embarcadero . Divisi tersebut awalnya milik borland , sehingga bahasa ini memiliki versi Borland Delphi .

Delphi juga menggunakan konsep yang berorientasi objek ( OOP ) , maksudnya pemrograman dengan membantu sebuah aplikasi yang mendekati keadaan dunia yang sesungguhnya . Hal itu bisa dilakukan dengan cara mendesign objek untuk menyelesaikan masalah . OOP ini memiliki beberapa unsur yaitu ; Encapsulation ( pemodelan ) , Inheritance ( Penurunan ) , Polymorphism ( Polimorfisme ) .

Awalnya bahasa pemrograman delphi hanya dapat digunakan di Microsoft Windows, namun saat ini telah dikembangkan sehingga dapat digunakan juga di Linux dan di Microsoft .NET . Dengan menggunakan free pascal yang merupakan proyek OpenSource, bahasa pemrograman ini dapat membuat program di sistem operasi Mac OS X dan Windows CE .

Umumnya delphi hanya digunakan untuk pengembangan aplikasi dekstop, enterprise berbasis database dan program - program kecil . Namun karena pengembangan delphi yang semakin pesat dan bersifat general purpose bahasa pemrograman ini mampu digunakan untuk berbagai jenis pengembangan software . Dan Delphi juga disebut sebagai pelopor perkembangan RadTool ( Rapid Apllication Development ) tahun 1995 . Sehinnga banyak orang yang mulai mengenal dan menyukai bahasa pemrograman yang bersifat VCL ( Visual Component Library ) ini .

IDE (Integrated Development Environment) adalah program komputer yang memiliki beberapa fasilitas yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak. Tujuan dari IDE adalah untuk menyediakan semua utilitas yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak.

Kompilator (Inggris: compiler) adalah sebuah program komputer yang berguna untuk menerjemahkan program komputer yang ditulis dalam bahasa pemrograman tertentu menjadi program yang ditulis dalam bahasa pemrograman lain.

Pascal adalah bahasa pemrograman yang pertama kali di buat oleh Profesor Niklaus Wirth, bahasa Pascal ini sebagai alat bantu untuk mengajarkan konsep pemrograman komputer.

B. Sejarah Borland Delphi

Delphi versi 1 (berjalan pada windows 3.1 atau windows 16 bit)

Delphi versi 2 (Berjalan pada windows 95 atau delphi 32 bit)

Delphi versi 3 (berjalan pada windows 95 keatas dengan tambahan fitur internet atau web)

Perkembangan selanjutnya diikuti dengan Delphi versi 4, 5 dan 6.

Versi terkini dari delphi adalahversi 7 dengan tambahan vitur .net dengan tambahan file XML

C. Kegunaan Delphi

Untuk membuat aplikasi windows

Untuk merancang aplikasi program berbasis grafis

Untuk membuat program berbasis jaringan (client/server)

Untuk merancang program .Net (berbasis internet)

D. Keunggulan Delphi.

IDE (Integrated Development Environment) atau lingkungan pengembangan aplikasi sendiri adalah satu dari beberapa keunggulan delphi, didalamnya terdapat menu – menu yang memudahkan kita untuk membuat suatu proyek program.

Proses Kompilasi cepat, pada saat aplikasi yang kita buat dijalankan pada Delphi, maka secara otomatis akan dibaca sebagai sebuah program, tanpa dijalankan terpisah.

Mudah digunakan, source kode delphi yang merupakan turunan dari pascal, sehingga tidak diperlukan suatu penyesuain lagi.

Bersifat multi purphase, artinya bahasa pemograman Delphi dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai keperluan pengembangan aplikasi.

E. Adapun sejumlah kelebihan Embarcadero Delphi lainnya, antara lain meliputi:

1. Dapat mengkompilasi menjadi single executable (aplikasi portable), memudahkan distribusi dan meminimalisir masalah yang terkait dengan versioning
2. Banyaknya dukungan dari pihak ketiga terhadap VCL (biasanya tersedia berikut source codenya) ataupun tools pendukung lainnya (dokumentasi, tool debugging)
3. Optimasi kompiler yang cukup cepat
4. Mendukung multiple platform dari source code yang samau ntuk yang dikelola oleh embarcadero, delphi dapat dijalankan pada multiflatform yaitu windows, linux, android, IOS.

F. Ada kelebihan sudah pasti ada kekurangan. Kekurangan dari Delphi antara lain:

1. Partial single vendor lock-in (Borland dapat menetapkan standar bahasa, kompatibilitas yang harus mengikutinya)
2. Akses pada platform dan library pihak ketiga membutuhkan file-file header yang diterjemahkan ke dalam bahasa pascal
3. Dokumentasi atas platform dan teknik-teknik yang menyertainya sulit ditemukan dalam bahasa pascal (contoh akses COM dan Win32)

E. Flowchart

Menurut Jogiyanto (2005) Bagan alir (flowchart) adalah bagan (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) di dalam program atau prosedur sistem secara logika. Flowchart atau diagram alir merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis yang menyatakan aliran algoritma atau proses yang menampilkan langkah-langkah yang disimbolkan dalam bentuk kotak, beserta urutannya dengan menghubungkan masing masing langkah tersebut menggunakan tanda panah. Diagram ini bisa memberi solusi selangkah demi selangkah untuk penyelesaian masalah yang ada di dalam proses atau algoritma tersebut. Berikut ini adalah simbol-simbol flow:

1. *Flow Direction Symbols*

**Tabel 2.1** *Flow Direction Symbols*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Simbol arus / *flow,* yaitu menyatakan jalannya arus suatu proses. |
|  | Simbol *connector*, berfungsi manyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama |
|  | Simbol *off-page connector,* menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda |

1. *Processing Symbols*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Simbol *process*, yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer |
|  | Simbol *manual,* yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan komputer |
|  | Simbol *decision,* yaitu menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kondisi iya atau tidak |
|  | Simbol *preparation,* yaitu menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi nilai awal. |
|  | Simbol *terminal,* yaitu menyatakan permulaan atau akhir suatu program. |
|  | Simbol *offline storage,* menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu |
|  | Simbol *manual* *input,* memasukkan data secara manual dengan menggunakan *online keyboard* |

1. **Tabel 2.2** *Processing Symbols*
2. *Input / Output symbols*

|  |  |
| --- | --- |
|  | Simbol *input-output* menyatakan proses *input* atau *output* tanpa tergantung jenis peralatannya |
|  | Simbol *strorage* menyatakan *input* berasal dari *disk* atau *output* disimpan ke *disk.* |
|  | Simbol *document* mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer). |
|  | Simbol *displayi* mencetak keluaran dalam layar monitor |

1. **Tabel 2.3** *Input / Output Symbols*

F. Data Flow Diagram

Menurut Kristanto (2003) DFD adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluaran dari sistem, dimana data di simpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut. Beberapa simbol yang digunakan dalam DFD adalah:

**Tabel 2.4** Simbol DFD

|  |  |
| --- | --- |
|  | Simbol *input-output* menyatakan proses *input* atau *output* tanpa tergantung jenis peralatannya |
|  | Simbol *strorage* menyatakan *input* berasal dari *disk* atau *output* disimpan ke *disk.* |
|  | Simbol *document* mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer). |
|  | Simbol *displayi* mencetak keluaran dalam layar monitor |

BAB III

METODEOLOGI

Sistem Informasi Management Rumah Sakit Bagian Gudang ( Inventory Gudang) ini menggunakan metode perhitungan rata-rata (*average*) untuk mengetahui harga persediaan. Adapun rumus perhitungan persedian tersebut sebagai berikut :

*Ket :*

Persediaan awal = PA

Harga Pokok Persediaan Awal = HPP A

Persediaan Baru = PB

Harga Pokok Persediaan Awal = HPP B

*Rumus :*

***(PA \* HPP A) + (PB \* HPP B)***

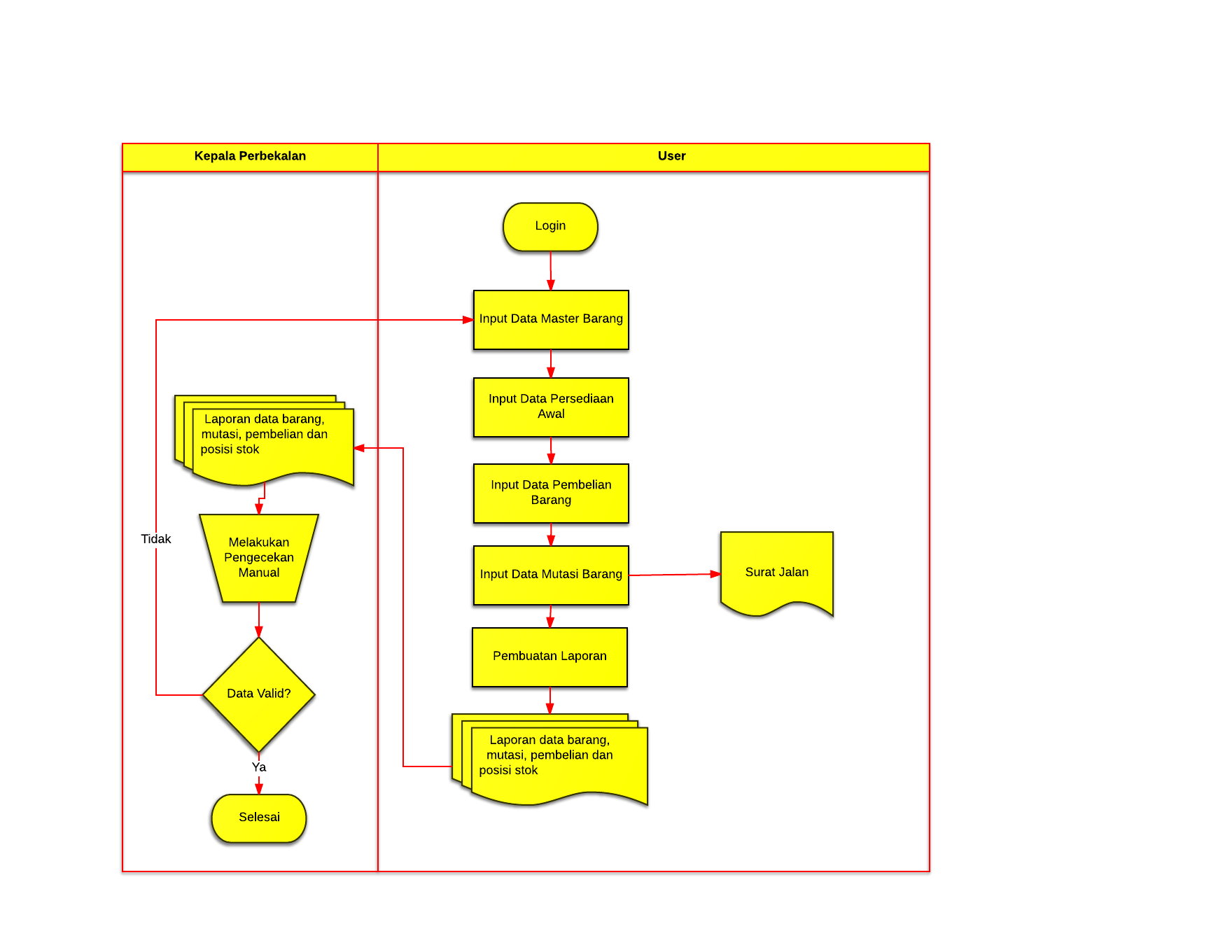
***( PA + PB)***

Sistem informasi inventory tersebut juga menggunakan metode Rangking pada setiap barang sehingga dapat di peroleh barang yang cepat bergerak *fastmoving*, *normalmoving* dan *slowmoving*. Dengan metodi ini diharapkan management dapat mendahulukan barang mana yang di prioritaskan jadi stock utama.

Penambahan set stock minim pada setiap item barang juga sangat membantu untuk proses pemesanan barang pada PBF, set stock minim ini difungsikan sebagai remainder posisi barang yang mendekati habis. Dengan metode ini di harapkan management bisa dengan cepat dan akurat untuk memesan barang tersebut.

Untuk menperjelas skema / gambaran umum dari sistem informasi tersebut kita lengkapi dengan  *flow Chart*. *Lihat Gambar 1.1*

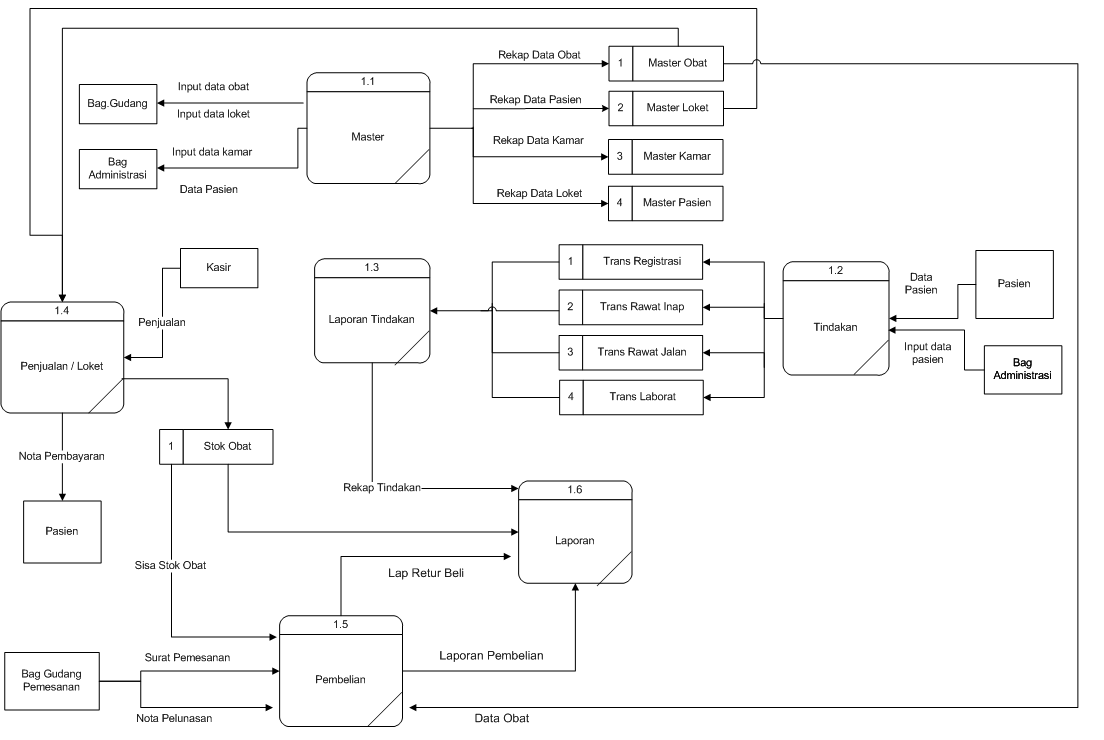
**Flow Chart Bagian Gudang Umum**

****

*Gambar 1.1*

Untuk Bagian Farmasi Gudang Umum menu yang digunakan adalah Master Barang dan Master Persediaan Barang. Untuk pemesanan barang menu yang digunakan adalah Pembelian, dan Retur Penerimaan Barang. Untuk pemberian barang dari Kantor Unit Perbekalan ke bagian IPS, Sanitasi, Floorstok, dan Ruangan menggunakan menu Mutasi Barang, dan bisa di lihat di Laporan Mutasi Persediaan, Laporan pembelian, dan Laporan Posisi Stok.

Adapun Data Flow Diagram (DFD) kami gunakan untuk sistem informasi tersebut di atas sebagai berikut, Lihat Gambar 1.2



*Gambar 1.2*

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sistem Informasi Manajemen digambarkan sebgai sebuah bangunan piramida dimana lapisan dasarnya terdiri dari informasi untuk pengolahan transaksi, penjelasan status dan sebagainya. Lapisan berikutnya terdiri dari sumber–sumber informasi dalam mendukung operasi manajemen sehari–hari. Lapisan ketiga terdiri dari sumber daya system informasi untuk membantu perencanaan taktis dan pengambilan keputusan untuk pengendalian manajemen, dan lapisan puncak terdiri dari sumber daya informasi untuk mendukung perencanaan dan perumusan kebijakan oleh manajemen tingkat puncak.

B. Saran

Makalah ini telah dibuat oleh penulis dengan tujuan supaya para pembaca lebih mengetahui tentang system informasi manajemen Rumah Sakit. Makalah yang ddibuat oleh penulis jauh dari sempurna, maka penulis meminta saran dari para pembaca makalah ini.