

APLIKASI AKUTANSI PERSEDIAAN OBAT PADA KLINIK KANTOR BADAN PEMERIKSA KEUANGAN PERWAKILAN LAMPUNG

Juzinar Suhimarita¹, Didi Susianto²

¹Jurusan Komputerisasi Akuntansi, AMIK Dian Cipta Cendikia

²Jurusan Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung

E-mail: juzinarsuhimarita11@gmail.com¹, di2.susianto@dcc.ac.id²

ABSTRAKS

Badan Pemeriksaan Keuangan adalah salah satu instansi milik pemerintah. Pengadaan obat juga merupakan hal yang penting pada ruang kesehatan kantor Badan Pengawasan Keuangan Bandar Lampung, ruang kesehatan merupakan salah satu fasilitas untuk karyawan yang ada di Kantor Badan Pengawasan Keuangan Bandar Lampung di bidang kesehatan. Oleh karena itu pengadaan obat juga merupakan hal yang penting, agar fasilitas tersebut bisa memberikan pelayanan yang maksimal. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode waterfall. Pada penelitian ini penulis membuat program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman Java Development Kit 1.8.0_45 dengan menggunakan DBMS Mysql dan Netbeans 8.0.2, dimana perancangan sistem dilakukan dengan Usecase, Class Diagram dan Activity Diagram serta teknik pengumpulan data melalui Studi pustaka, Observasi dan Wawancara. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi akuntansi persediaan obat yang dapat mencetak Laporan Data Stok, Kartu Stok, Laporan Rekapitulasi Keluar Masuk Obat, Laporan Stok Minimum dan Laporan Summary Supplier. Dengan adanya aplikasi akuntansi persediaan obat ini maka data dan informasi yang dihasilkan dalam pembuatan laporan persediaan obat menjadi lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci: Akuntansi, Persediaan, Pengadaan Obat

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengadaan barang atau jasa didalam Instansi Pemerintahan merupakan suatu hal yang erat kaitannya dengan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBN). Pemerintah Kota Bandar Lampung berpedoman pada Peraturan Presiden Nomor 70 Tahun 2013 tentang pedoman teknis pelaksanaan kegiatan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah yang didalamnya mengacu pada peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 13 Tahun 2006 tentang pedoman pengolahan keuangan daerah.

Badan Pemeriksaan Keuangan adalah salah satu instansi milik pemerintah. Pengadaan obat juga merupakan hal yang penting pada ruang kesehatan kantor Badan Pengawasan Keuangan Bandar Lampung, ruang kesehatan merupakan salah satu fasilitas untuk karyawan yang ada di Kantor Badan Pengawasan Keuangan Bandar Lampung di bidang kesehatan. Oleh karena itu pengadaan obat juga merupakan hal yang penting, agar fasilitas tersebut bisa memberikan pelayanan yang maksimal

Proses pengolahan data persediaan obat pada Ruang Kesehatan kantor Badan Pemeriksaan Keuangan Lampung masih menggunakan cara manual dengan mencatat dibuku persediaan obat. Resiko kesalahan penghitungan dan hilangnya data bisa saja terjadi. Ruang Kesehatan Kantor BPK membutuhkan aplikasi yang bisa membantu mengolah data persediaan obat. Dan bisa membuat laporan tentang jumlah persediaan obat yang ada dengan cepat dan akurat.

Dengan adanya aplikasi untuk mengolah data persediaan obat tersebut diharapkan bisa membuat proses penyusunan laporan persediaan obat menjadi lebih cepat dan mudah. Dan mengurangi resiko hilangnya data dan laporan-laporan. Selain itu, sistem ini bisa menghasilkan laporan yang akurat yang bisa digunakan sebagai hasil evaluasi pengguna dan bagi pengembangannya.

1.2 Referensi

1.2.1 Pengertian Aplikasi

Menurut Irawan, Deni. (2013) dalam bukunya "Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi" menyatakan bahwa :

Aplikasi atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak aplikasi merupakan software jadi yang siap untuk digunakan.

Selain pengertian di atas, ada banyak pengertian dari kata 'Aplikasi' yang dikemukakan oleh para ahli. Berikut ini beberapa definisi aplikasi menurut beberapa ahli yang cukup populer menurut Ali Zaki dan *Smitdev Community*, Aplikasi merupakan komponen yang bermanfaat sebagai media untuk menjalankan pengolahan data ataupun berbagai kegiatan lainnya seperti pembuatan ataupun pengolahan dokumen dan file.

Menurut Asropudin (2013 : 6) menyatakan bahwa: Aplikasi adalah sofwer yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Ms, World, Ms Excel.

Dari pengertian diatas penulis menyimpulkan: Aplikasi adalah software atau alat terapan yang dibuat untuk mengerjakan tugas – tugas khusus.

1.2.2 Persediaan

Menurut Martani Dewi, (2012) persediaan merupakan Salah Satu Aset yang sangat penting bagi suatu entitas baik bagi perusahaan ritel, manufaktur, jasa maupun entitas lainnya. PSAK 14 (revisi 2008) mendefinisikan persediaan sebagai asset yang ; (i) tersedia untuk dijual dalam kegiatan usaha biasa ; (ii) dalam proses produksi untuk penjualan tersebut ; (iii) dalam bentuk bahan atau perlengkapan untuk digunakan dalam proses produksi atau pemberian jasa.

Menurut Syafitri Yuli dan Misgianti Eka Persediaan (*inventory*) adalah merupakan sistem manajemen dalam menentukan keseimbangan antara investasi penyimpanan persediaan barang dengan pelayanan pelanggan Persediaan yang pada umumnya adalah salah satu jenis aktiva lancar yang jumlahnya cukup besar didalam suatu perusahaan. Dimana hal ini dapat dipahami dengan mudah karena persediaan ialah sebuah faktor yang penting dalam menentukan kelancaran operasi sebuah perusahaan.

1.2.3 Jenis Persediaan

Beberapa jenis persediaan menurut menurut Martani Dewi, (2012) adalah sebagai berikut:

1. Persediaan Barang Jadi (*finished goods inventory*) merupakan barang yang siap dijual.
2. Persediaan Barang dalam Penyelesaian (*work in process inventory*) merupakan barang setengah jadi.
3. Persediaan Bahan Baku (*raw material inventory*) merupakan bahan ataupun perlengkapan yang akan digunakan dalam proses produksi.

1.2.4 1.2.5 UML (Unified Modeling Language)

Adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi , merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang sebuah sistem (Sugiarti, Y. 2013 : 33). Bahasa pemodelan berisi notasi, yaitu simbol – simbol yang digunakan di model dan aturan – aturan yang menuntun bagaimana menggunakannya.

1.2.5 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behaviour*) sistem yang akan dibuat (Sugiarti, Y. 2013 : 40). Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih faktor dengan sistem yang akan dibuat. Dengan pengertian yang cepat use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Beberapa komponen kunci analisis *use case* adalah sebagai berikut:

1. *Actors*. Entitas yang menggunakan atau yang digunakan sistem. Umumnya orang, namun bisa saja sistem eksternal
2. *Connections*. Penghubung antara aktor ke *use case*.
3. *Relationships*. Hubungan antara aktor dengan *use case*

1.2.6 Activity Diagram

Diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem, atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan sistem.

1.2.7 Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur siste dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem (Sugiarti, Y. 2013 : 57). Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- a. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas
- b. Atribut mendeskripsikan properti dengan sebaris teks didalam kotak kelas tersebut.
- c. Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Diagram kelas mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai hubungan statis yang terdapat diantara mereka. Diagram kelas juga menunjukkan properti dan operasi sebuah kelas dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

1.2.8 Java

Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2014:103 menerangkan bahwa : *Java* dikembangkan oleh perusahaan *Sun Microsystem*. *Java* menurut definisi dari *Sun Microsystem* adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. *Java 2* adalah generasi kedua dari *java platform*.

1.2.9 Pengertian Xampp

Menurut Bertha, Sidik (2014:72), menyatakan bahwa : *Xampp* (*X(Windows/Linux) Apache MySQL PHP dan Perl*) merupakan paket *server web PHP* dan *database MySQL* yang paling populer dikalangan pengembang *web* dengan menggunakan *PHP* dan *MySQL* sebagai databasenya.

Melalui program ini, *programmer web* dapat menguji aplikasi *web* yang dikembangkan dan mempresentasikannya ke pihak lain secara langsung dari komputer, tanpa perlu terkoneksi ke *internet*. *Xampp* juga dilengkapi fitur manajemen *database phpMyAdmin* seperti pada *server hosting* sungguhan, sehingga pengembang *web* dapat mengembangkan aplikasi *web* berbasis *database* secara mudah.

1.2.10 MySQL dan PhpMyAdmin

Menurut Nugroho, Bunafit (2014 : 31) menyatakan bahwa : *MySQL* adalah *software* atau program aplikasi *database*, yaitu *software* yang bisa kita pakai untuk menyimpan data berupa informasi teks dan juga angka.

Menurut Nugroho, Bunafit (2014 : 10) menyatakan bahwa : *phpMyAdmin* adalah aplikasi manajemen *database server MySQL* berbasis *web*.

Menurut R.H., Sianipar (2015 : 113) menyatakan bahwa : *phpMyAdmin* adalah salah satu aplikasi PHP yang populer dan terbaik. Tujuannya adalah untuk menyediakan antarmuka bagi sebuah *server MySQL*.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

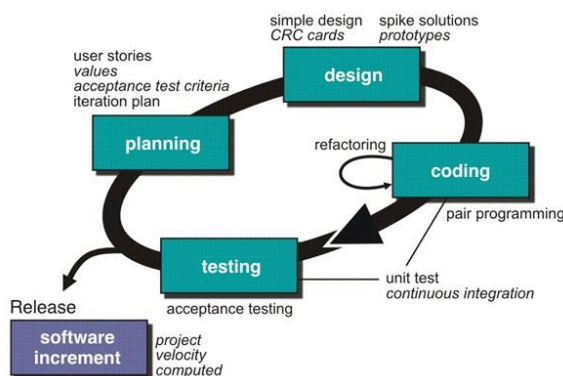
Metode menggunakan Metode *Extream Programming*, *Extreme Programming* (XP) adalah sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide sederhana.

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan satu dari beberapa *agile software development methodologies* yang berfokus pada *coding* sebagai aktivitas utama di semua tahap pada siklus pengembangan perangkat lunak (*software development lifecycle*). Metodologi ini mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan customer ("agile") dibandingkan dengan metode-metode tradisional sambil membangun suatu *software* dengan kualitas yang lebih baik.

Extreme Programming muncul menawarkan sebuah disiplin baru dalam pengembangan *software* secara *agile*. Nilai dasar yang terkandung di dalam *Extreme Programming* adalah: Komunikasi (**Communication**), Kesederhanaan (**Simplicity**), Umpan balik (**Feedback**) Keberanian (**Courage**) dan menghormati (**Respect**).

Requirement yang berubah dengan cepat menuntut *lifecycles* yang lebih pendek, dan tidak selaras dengan metoda pengembangan tradisional, yang pada umumnya memerlukan disain luas di awal dan mengakibatkan perubahan desain yang terjadi kemudian memerlukan biaya yang lebih tinggi atau kehilangan *milestones*.

Berdasarkan hal ini kemudian dilahirkan konsep XP yang digagas oleh Kent Beck dan Ward Cunningham pada Maret 1996. Metode XP merupakan yang terpopuler dari beberapa metodologi pengembangan *software* yang dipakai untuk mengimplementasikan proyek pengembangan perangkat lunak



Gambar 1. Tahapan *Extreme Programming*

2.2 Metode Pencatatan Persediaan

Beberapa metode pencatatan persediaan menurut Martani Dewi, (2012:252) adalah sebagai berikut :

- Metode Identifikasi Khusus artinya biaya-biaya tertentu yang diatribusikan ke unit persediaan tertentu. Berdasarkan metode ini maka suatu entitas harus mengidentifikasi barang yang dijual dengan tiap jenis dalam persediaan secara spesifik.
- Metode Biaya Masuk Pertama Keluar Pertama yaitu mengasumsikan unit persediaan yang pertama dibeli akan dijual atau digunakan terlebih dahulu sehingga unit yang tertinggal dalam persediaan akhir adalah yang dibeli atau diproduksi kemudian.
- Metode Rata-Rata Tertimbang digunakan dengan menghitung biaya setiap unit berdasarkan biaya rata-rata tertimbang dari unit yang serupa pada awal periode dan biaya unit serupa yang dibeli atau diproduksi selama satu periode.
- Metode Perolehan HP
 - Metode Laba Bruto dilakukan dengan menghitung persediaan dengan mengestimasi jumlah persediaan akhir berdasarkan nilai barang yang tersedia untuk dijual, penjualan, dan persentase laba bruto.
 - Metode Ritel merupakan metode pengukuran nilai persediaan dengan menggunakan rasio biaya untuk menurunkan nilai persediaan akhir yang dinilai berdasarkan nilai ritelnya menjadi nilai biaya.

2.3 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan ini dilakukan dengan pengumpulan data-data melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi yang dilakukan pada Klinik Kantor BPK Bandar Lampung.

Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan. Kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional adalah. Kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Sedangkan kebutuhan nonfungsional adalah

kebutuhan yang menitikberatkan pada Properti perilaku yang dimiliki oleh sistem.

2.4 Kebutuhan Perangkat Keras

Sistem informasi yang terkomputerisasi ini dapat dijalankan apabila telah dilakukan beberapa hal, yaitu proses instalasi sudah dilakukan serta hardware yang mendukung dalam menjalankan program ini.

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan sistem pengolahan data persediaan obat ini adalah:

- Processor Intel® (Core TM) i3-3110M CPU 2,40 Ghz
- RAM 2 GB
- Harddisk 100 GB
- Mouse

2.5 Perangkat Lunak yang Dibutuhkan

Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah:

- Xamp
- Php My Admin
- Netbean 8.0.2
- Java Development Kit 1.8.0_45

2.6 Perangkat Pikir yang Dibutuhkan

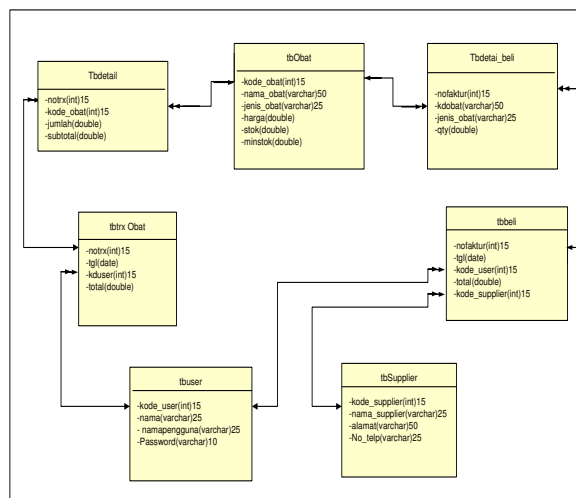
Perangkat pikir yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem ini adalah:

- Memiliki kemampuan dan terampil dengan penggunaan komputer
- Memiliki kemampuan dalam jaringan
- Memiliki kemampuan tentang sistem akuntansi persediaan obat

2.7 Perancangan Sistem

2.7.1 Class Diagram

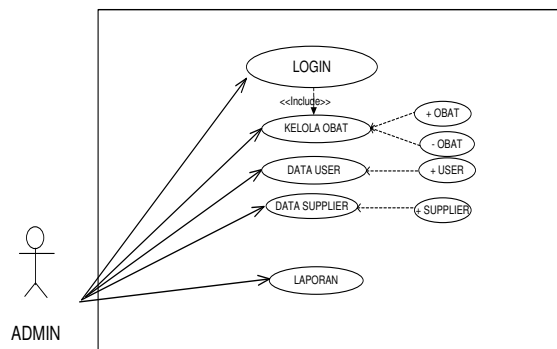
Class Diagram yang terdapat dalam Sistem yang akan dirancang dapat kita lihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 2 Class Diagram

2.7.2 Rancangan Use Case

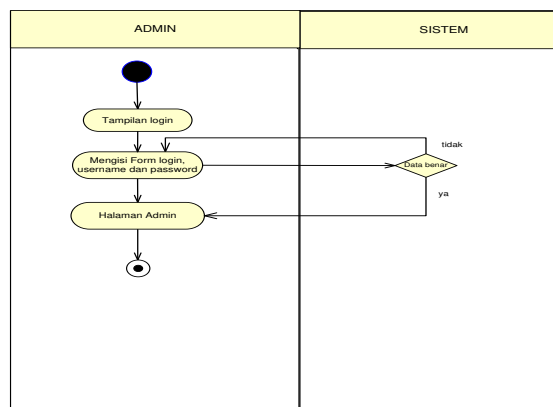
Use Case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Terdapat dua aktor yang menjalankan sistem yaitu Administrasi, peserta Pimpinan.



Gambar 3. Use Case

2.7.3 Rancangan Diagram Activity

a. Rancangan Activity Login dan Menu Utama

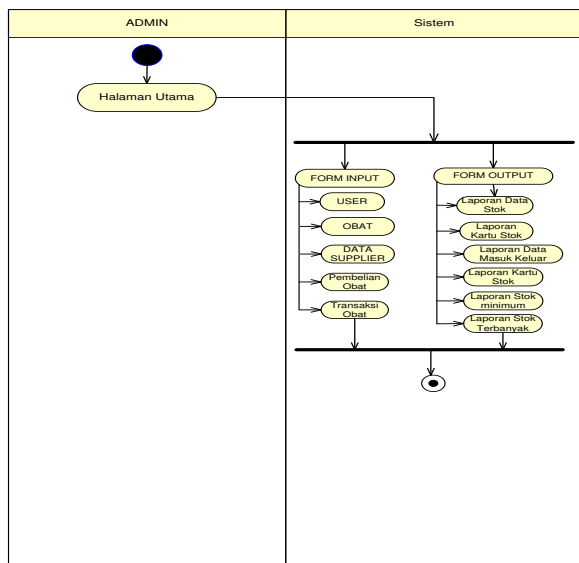


Gambar 4 Activity Login

Keterangan:

Pada gambar activity diagram 4 dapat dilihat aktivitas Login User. Saat pengguna membuka login user maka pengguna harus memasukkan password lalu sistem akan memvalidasi password bila password benar maka pengguna akan memasuki halaman admin/halaman utama user.

b. Rancangan Activity Menu Utama

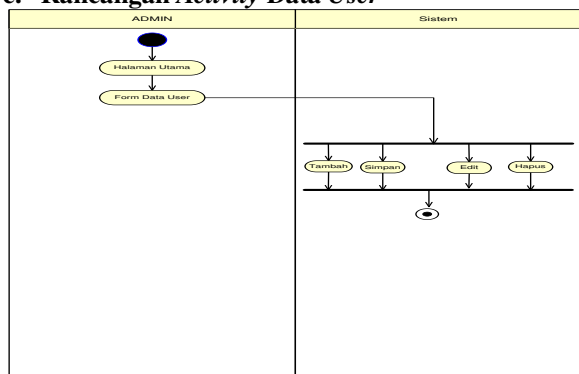


Gambar 5 Activity Menu Utama

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 5 dapat kita lihat aktivitas Halaman Utama. Saat pengguna masuk ke halaman utama maka terdapat dua yaitu *Form Input* dan *Form Output*. Di dalam *Form Input* ada beberapa pilihan lagi yaitu *Form Data User*, *Form Data Obat*, *Form Data Supplier*, *Form Pembelian* dan *Form Transaksi Obat*. Sedangkan dalam *Form Output* Terdapat pilihan antara lain *Laporan Data Stok*, *Laporan Kartu Stok*, *Laporan Data Masuk Keluar*, *Laporan Stok Minimum*, dan *Laporan Stok Terbanyak*.

c. Rancangan Activity Data User

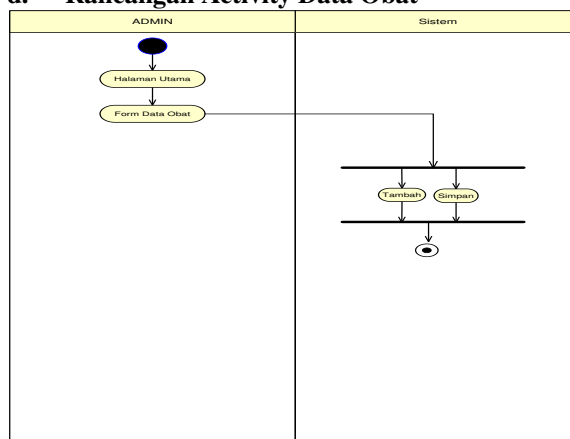


Gambar 6 Activity Form Data User

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 6 dapat kita lihat alur untuk *Form Data User*. Saat pengguna masuk ke halaman utama dan jika pengguna memilih *Form Data User* maka akan ditampilkan halaman *Form Data User*, pada halaman tersebut pengguna dapat melihat daftar user, menambahkan user, mengubah dan menghapus user.

d. Rancangan Activity Data Obat

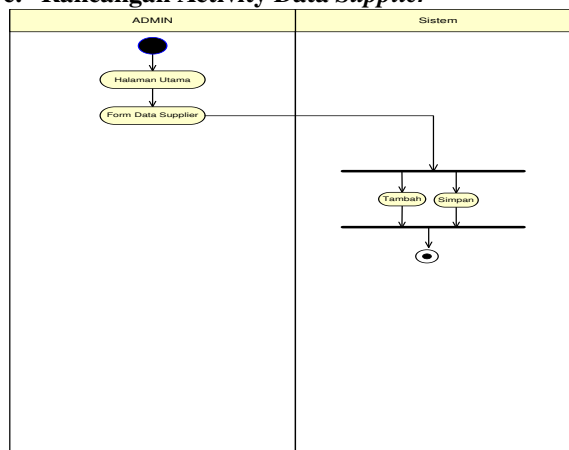


Gambar 7 Activity Form Data Obat

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 7 dapat kita lihat alur untuk *Form Data Obat*. Saat pengguna masuk ke halaman utama dan jika pengguna memilih *Form Data Obat* maka akan ditampilkan halaman *Form Data Obat*, pada halaman tersebut pengguna dapat melihat daftar Obat dan menambahkan obat.

e. Rancangan Activity Data Supplier

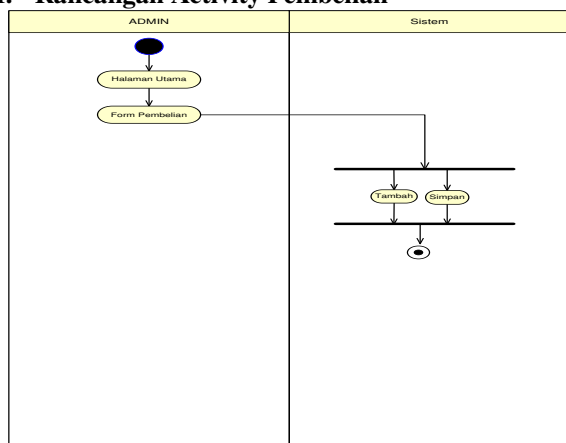


Gambar 8 Activity Form Data Supplier

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 8 dapat kita lihat alur untuk *Form Data Supplier*. Saat pengguna masuk ke halaman utama dan jika pengguna memilih *Form Data Supplier* maka akan ditampilkan halaman *Form Data Supplier*, pada halaman tersebut pengguna dapat melihat daftar *Supplier* dan menambahkan *Supplier*.

f. Rancangan Activity Pembelian

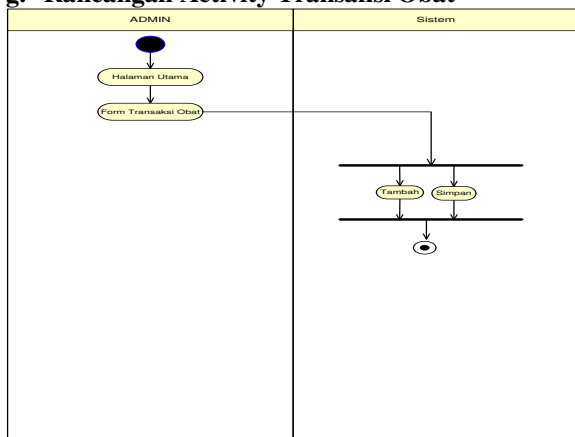


Gambar 9 Activity Form Pembelian

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 3.8., dapat kita lihat alur untuk *Form* Pembelian, Saat pengguna masuk ke halaman utama dan jika pengguna memilih *Form* Pembelian maka akan ditampilkan halaman *Form* Pembelian, pada halaman tersebut pengguna dapat melihat dan menambahkan Data Pembelian

g. Rancangan Activity Transaksi Obat

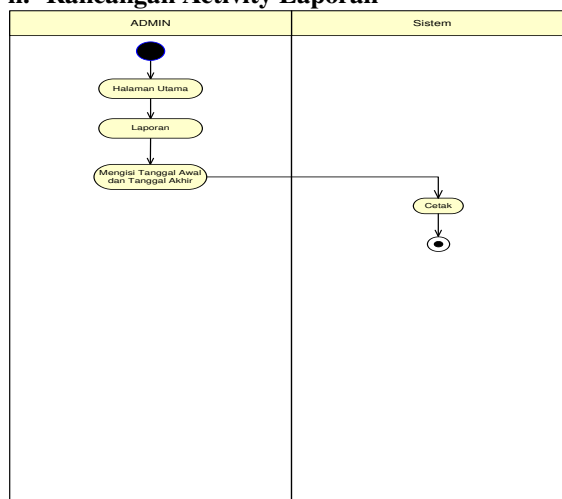


Gambar 10 Activity Form Transaksi Obat

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 3.9., dapat kita lihat alur untuk *Form* Transaksi Obat, Saat pengguna masuk ke halaman utama dan jika pengguna memilih *Form* Transaksi Obat maka akan ditampilkan halaman *Form* Transaksi Obat, pada halaman tersebut pengguna dapat melihat dan menambahkan Transaksi Obat.

h. Rancangan Activity Laporan



Gambar 11 Activity Laporan

Keterangan:

Pada gambar *activity diagram* 11 dapat kita lihat alur untuk Laporan, Saat pengguna masuk ke halaman utama dan jika pengguna memilih salah satu laporan yang ada pada *Form* Output maka akan ditampilkan halaman cetak laporan, pada halaman tersebut pengguna harus memasukkan tanggal awal dan tanggal akhir barulah laporan dapat dicetak.

2.8 Rancangan Pengkodean

1. Pengkodean pada User

Pada Kode *User* menggunakan *type varchar* yang terdiri dari 4 (empat) digit. 2 (dua) digit pertama menyatakan kode *User* dan 2 (dua) digit terakhir merupakan nomor urut *User*.

Contoh : US01
Keterangan :
US : Menyatakan kode *User*
01 : Nomor urut *User*

2. Pengkodean pada Obat

Pada Kode Obat menggunakan *type varchar* yang terdiri dari 4 (empat) digit. 2 (dua) digit pertama menyatakan kode Obat dan 2 (dua) digit terakhir merupakan nomor urut Obat.

Contoh : OB01
Keterangan :
OB : Menyatakan kode Obat
01 : Nomor urut Obat

3. Pengkodean pada Supplier

Pada Kode *Supplier* menggunakan *type varchar* yang terdiri dari 4 (empat) digit. 2 (dua) digit pertama menyatakan kode *Supplier* dan 2 (dua) digit terakhir merupakan nomor urut *Supplier*.

Contoh : SP01
Keterangan :
SP : Menyatakan nomor *Supplier*
01 : Nomor urut *Supplier*

4. Pengkodean pada Pembelian

Pada No Nota menggunakan *type varchar* yang terdiri dari 5 (lima) digit. 3 (digit) digit pertama menyatakan Kode Nota dan 2 (dua) digit terakhir merupakan nomor urut nota pembelian.

- Contoh : NPB01
Keterangan :
NPB : Menyatakan Kode Pembelian
01 : Nomor urut Nota

3. PEMBAHASAN

3.1 Form Login

Tampilan *form* ini, berfungsi untuk keamanan data di mana administrator diminta untuk memasukan Nama User, dan *password* yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun tampilan *form* masuk pengguna dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12 Tampilan Form Login

3.2 Tampilan Form Utama

Form Utama merupakan halaman utama yang terdiri dari *Form Input* dan *Form Output*. Di dalam *Form Input* ada beberapa pilihan lagi yaitu *Form Data User*, *Form Data Obat*, *Form Data Supplier*, *Form Pembelian* dan *Form Transaksi Obat*. Sedangkan dalam *Form Output* Terdapat pilihan antara lain Laporan Data Stok, Laporan Kartu Stok, Laporan Data Masuk Keluar, Laporan Stok Minimum, dan Laporan Stok Terbanyak. *Form* Menu Utama dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tampilan *form* menu utama

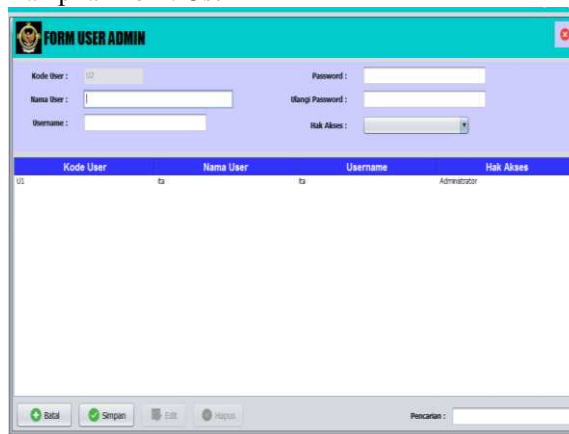


Gambar 13. Tampilan Form Menu Utama

3.3 Tampilan Form User

Form User merupakan *form* yang berisikan tentang data *User*. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data *User*. Adapun data yang terdapat dalam *Form User* adalah Kode *User*, Nama *User*, *Username*, *Password* dan Hak Akses. *Form User* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tampilan *Form User*

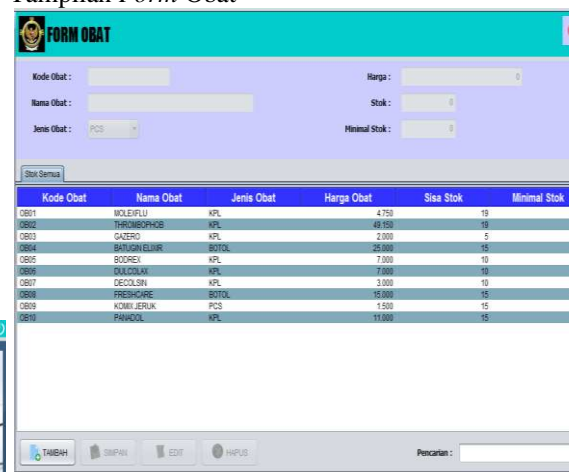


Gambar 14. Tampilan Form User

3.4 Tampilan Form Obat

Form Obat merupakan *form* yang berisikan tentang data obat. *Form* ini digunakan ketika akan menambah, mengubah, dan menghapus data obat. Adapun data yang terdapat dalam *Form* Obat adalah Kode Obat, nama Obat, Jenis Obat, Harga, Stok, dan Minimal Stok. *Form* Obat dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tampilan *Form* Obat



Gambar 15. Tampilan Form Obat

3.5 Tampilan Form Supplier

Form Supplier merupakan *form* yang berisikan tentang data *Supplier*. *Form* ini digunakan ketika akan menambah dan menghapus data *Supplier*. Adapun data yang terdapat dalam *Form Supplier* adalah Kode *Supplier*, nama *Supplier*, Alamat, Kota dan Telepon. *Form Supplier* dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 16. Tampilan Form Supplier

3.6 Tampilan Form Pembelian

Form Pembelian merupakan form yang berisikan tentang data Pembelian. Form ini digunakan ketika akan menambah data Pembelian. Adapun data yang terdapat dalam Form Pembelian adalah Tanggal, No. Faktur, Kode Suplier, Nama Suplier, Kode Obat, Nama Obat, Harga dan Jumlah. Form Pembelian dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 17. Tampilan Form Pembelian

3.7 Tampilan Form Transaksi Obat

Form Transaksi Obat merupakan form yang berisikan tentang data Transaksi Obat. Form ini digunakan ketika akan menambah data Transaksi Obat. Adapun data yang terdapat dalam Form Transaksi Obat adalah Tanggal, No. Transaksi, Kode Obat, Nama Obat, Harga dan Jumlah. Form Transaksi Obat dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Tampilan Form Transaksi Obat

Gambar 18. Tampilan Form Transaksi Obat

3.8 Tampilan Cetak Laporan Data Stok

Tampilan Cetak Laporan Data Stok dapat dilihat pada gambar berikut ini:

| Kode Obat | Nama Obat | Harga Obat | Stok | Jenis Obat |
|-----------|---------------|------------|------|------------|
| OB01 | MOLDEXLU | 4.750 | 19 | KPL |
| OB02 | THROMBOPHOB | 49.150 | 19 | KPL |
| OB03 | GAZERO | 2.000 | 8 | KPL |
| OB04 | BATUJON ELUOR | 25.000 | 15 | BOTOL |
| OB05 | BUDREK | 7.000 | 10 | KPL |
| OB06 | DUKCOLAN | 7.000 | 10 | KPL |
| OB07 | ESCELSRI | 3.000 | 10 | KPL |
| OB08 | FRESHCARE | 15.000 | 15 | BOTOL |
| OB09 | KOMIX JERUK | 1.500 | 25 | PCS |
| OB10 | FRANSDOL | 11.000 | 15 | KPL |

Gambar 19. Tampilan Cetak Laporan Data Stok

3.9 Tampilan Cetak Laporan Kartu Stok

Tampilan Cetak Laporan Kartu Stok dapat dilihat pada gambar berikut ini:

| Tanggal | Kode Obat | Nama Obat | masuk | keluar | Saldo |
|-------------------|-----------|---------------|-------|--------|-------|
| 23 September 2018 | OB02 | THROMBOPHOB | 5 | 15 | 5 |
| 24 September 2018 | OB02 | THROMBOPHOB | 15 | 7 | 3 |
| 24 September 2018 | OB04 | BATUJON ELUOR | 5 | 20 | 10 |
| 25 September 2018 | OB08 | FRESHCARE | 15 | 10 | 0 |
| 26 September 2018 | OB09 | KOMIX JERUK | 15 | 10 | 0 |

Gambar 20. Tampilan Cetak Laporan Kartu Stok

KLINIK BPK RI
PERWAKILAN PROPINSI LAMPUNG
Jl. Pangeran Emir M. Noor No. 11B Bandar Lampung
Telp. (0721) 47482 Fax. (0721) 472872

BARANG YANG SERING KELUAR

| Kode Obat | Nama Obat | Jumlah |
|-----------|----------------|--------|
| OB04 | BATUGIN ELKXIR | 10 |
| OB02 | THROMBOPHOB | 8 |
| OB05 | BODREX | 5 |

Gambar 21. Tampilan Cetak Laporan Barang yang Sering Keluar

3.10 Tampilan Cetak Laporan Rekapitulasi Keluar Masuk Obat

Tampilan Cetak Laporan Rekapitulasi Keluar Masuk Obat dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Laporan Alur Stok

KLINIK BPK RI
PERWAKILAN PROPINSI LAMPUNG
Jl. Pangeran Emir M. Noor No. 11B Bandar Lampung
Telp. (0721) 47482 Fax. (0721) 472872

DATA KELUAR MASUK OBAT

| Kode Obat | Nama Obat | Stok Awal | Masuk | Keluar | Stok |
|-----------|-------------|-----------|-------|--------|------|
| OB1 | parasetamol | 5 | 15 | 5 | 10 |

Gambar 22. Tampilan Cetak Laporan Rekapitulasi Keluar Masuk Obat

3.11 Tampilan Cetak Laporan Stok Minimal

Tampilan Cetak Laporan *Stok Minimal* dapat dilihat pada gambar berikut ini

KLINIK BPK RI
PERWAKILAN PROPINSI LAMPUNG
Jl. Pangeran Emir M. Noor No. 11B Bandar Lampung
Telp. (0721) 47482 Fax. (0721) 472872

STOK MINIMAL

| kode obat | nama obat | jenis obat | harga | stok | permintaan stok |
|-----------|-------------|------------|------------|------|-----------------|
| OB1 | bodrexin | buah | Rp. 1,000 | 0 | 20 |
| OB2 | parasetamol | botol | Rp. 17,500 | 5 | 15 |
| OB3 | paramex | buah | Rp. 2,500 | 10 | 30 |

Gambar 23. Tampilan Cetak Laporan *Stok Minimal*

3.12 Tampilan Cetak Laporan Summary Supplier

Tampilan Cetak Laporan *Summary Supplier* dapat dilihat pada gambar berikut ini.

APLIKASI AKUTANSI PESEDIAN OBAT KLINIK BPK PERWAKILAN LAMP

Laporan Summary Supplier

Tanggal Awal: s.d. Tanggal Akhir: Cetak Filter Info

COPYRIGHT@BPKLAMPUNG.COM

Gambar 24. Tampilan *Form* Cetak *Summary Supplier*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis di Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung maka penulis mengambil keputusan yaitu :

1. Dengan adanya Aplikasi Akutansi Persediaan Obat ini, maka informasi-informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan lebih cepat dan akurat karena bukan lagi memakai pengarsipan tetapi sudah menggunakan aplikasi komputer.
2. Aplikasi Akutansi Persediaan Obat dapat menunjang efisiensi dan efektifitas kerja, karena dapat memperkecil peluang terjadinya kesalahan pengolahan data yang dibutuhkan dan mempermudah dalam pembuatan laporan.
3. Pengolahan data yang berbasis komputer dapat mempermudah pengaksesan data dan pencarian data sehingga dapat membantu mempercepat pengambilan keputusan untuk pimpinan.
4. Dengan adanya Aplikasi Akutansi Persediaan Obat ini, dapat memperlancar proses administrasi penjualan setiap saat bila diperlukan.

PUSTAKA

- Asropudin. 2013. Kamus Teknologi Informasi Komunikasi. Bandung: CV Titian Ilmu
- A.S Rosa, dan M.Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Struktur dan Berorientasi Objek. Bandung : Informatika.
- Bertha, Sidik. 2014. Pemrograman Web dengan Php. Solo : Santika Kencana.
- Irawan, Deni. 2013. Pendidikan Tekhnologi Informasi dan Komunikasi. PT. Bandung : Remaja Rosdakarya Offset.
- Martani, Dewi. Veronica NPS, Sylvia. Wardhani, Ratna. Farahmita, Aria dan Tanujaya, Edward. 2012. Akuntansi Keuangan Menengah Berbasis PSAK. Jakarta : Salemba Empat
- Nugroho, Bunafit. 2014. Pemrograman Web : Membuat Sistem Akademik Sekolah dengan PHP MySQL dan Dreamweaver. Yogyakarta : Gava Media

- Rosa A.S dan M.Shalahuddin. 2014. *Rekaya Perangkat Lunak*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sianipar, RH. 2015. *PHP dan MySQL – Langkah Demi Langkah*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Sugiarti, Yuni S. T. M. Kom. 2013. *Analisis Dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Syafitri, Y. (2017). *Membangun Sistem Informasi Persediaan Barang Dagang*. *Jurnal Cendikia*, 15(2 Oktober), 26-32.