

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

II.1 Pengertian Sistem

Menurut Anastasia Diana dan Lilis Setiawati (2011:3) Sistem merupakan serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. Suatu sistem pasti tersusun dari sub-sub sistem yang lebih kecil yang juga saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan.

Menurut Tata Sutabri (2005:8-9) Suatu sistem dapat di rumuskan sebagai setiap kumpulan komponen atau subsistem yang di rancang untuk mencapai suatu tujuan. Dengan pendekatan sistem kita berhubungan dengan komponen perseorangan dan kita lebih menekankan perannya dalam sistem daripada perannya sebagai suatu keseluruhan individu. Keberhasilan komponen-komponen yang di pertimbangkan secara bersama sebagai suatu kemungkinan lebih besar daripada jumlah keberhasilan setiap komponen yang dipertimbangkan secara terpisah.

II.1.1. Karakteristik Sistem

Menurut Kusrini, S.Kom dan Andi Koniyo (2007:6) sistem memiliki beberapa karakteristik atau sifat-sifat tertentu, antara lain:

1. **Komponen Sistem (*Component*)**

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk satu komponen sistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. **Batasan Sistem (*Boundary*)**

Merupakan daerah yang membatasi suatu sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan kerjanya.

3. **Subsistem**

Bagian-bagian dari sistem yang beraktivitas dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dengan sasarannya masing-masing.

4. **Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)**

Suatu sistem yang ada diluar dari batas sistem yang dipengaruhi oleh operasi sistem.

5. **Penghubung Sistem (*Interface*)**

Media yang penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lain. Adanya penghubung ini memungkinkan berbagai sumber daya mengalir dari suatu subsistem ke subsitem lainnya.

6. **Masukan Sistem (*Input*)**

Energi yang masuk ke dalam sistem, berupa perawatan dan sinyal. Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berinteraksi.

7. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

8. Pengolahan Sistem(*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

9. Sasaran Sistem (*Objective*)

Tujuan yang ingin dicapai oleh sistem, akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan.

II.1.2. Klasifikasi Sistem

Menurut Kusriani, S.Kom dan Andi Koniyo (2007:7) sistem dapat diklasifikasikan menjadi seperti berikut :

a. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah suatu sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, sedangkan sistem fisik adalah sistem yang ada secara fisik.

b. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

c. Sistem tertentu dan sistem tak tertentu

Sistem tertentu adalah suatu yang operasinya dapat diprediksi secara tepat sedangkan sistem tak tentu adalah sistem yang perilaku ke depan yang tidak dapat diprediksi.

d. Sistem tertutup dan sistem terbuka

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak terpengaruh oleh lingkungan luar atau otomatis sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh oleh lingkungan luar.

II.2. Pengertian Informasi

Menurut Kusriani, S.Kom dan Andri Koniyo (2007:7) Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini untuk mendukung sumber informasi. Data belum memiliki nilai sedangkan informasi sudah memiliki nilai. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya.

Informasi dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Informasi Strategis

Informasi ini digunakan untuk mengambil keputusan jangka panjang, mencakup informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.

2. Informasi Taktis

Informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah, seperti informasi trend penjualan yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun rencana penjualan.

3. Informasi Teknis

Informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari, seperti informasi pendediaan stock, retur penjualan dan laporan kas harian.

II.2.1. Kualitas Informasi

Menurut Kusrini, S.Kom dan Andri Koniyo (2007:8) informasi yang berkualitas memiliki 3 kriteria, yaitu :

1. Akurat

Informasi harus bebas dari kesalahan, tidak bias atau menyesatkan. Akurat juga berarti bahwa informasi itu harus dapat dengan jelas mencerminkan maksudnya.

2. Tepat pada waktu (*Timeliness*)

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Didalam pengambilan keputusan, informasi yang sudah usang tidak lagi bernilai. Bila informasi datang terlambat sehingga pengambilan keputusan terlambat dilakukan, hal itu dapat berakibat fatal bagi perusahaan.

3. Relevan (*relevance*)

Informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas dengan informasi tersebut. Informasi harus bermanfaat

bagi pemakainya. Disamping karakteristik , nilai informasi juga ikut menentukan kualitasnya. Nilai informasi (*value of information*) ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih besar dibanding biaya untuk mendapatkannya.

II.3. Sistem Informasi

Menurut Kusriani, S.Kom dan Andri Koniyo (2007:9) definisi umum sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri atas rangkaian subsistem informasi terhadap pengolahan data untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

fasilitas teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi keputusan yang cerdas.

II.4. Sistem Informasi Akuntansi (SIA)

Menurut Anastasia Diana dan Lilis Setiawati (2011:4) sistem informasi akuntansi adalah sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan memproses data serta melaporkan informasi yang berkaitan dengan transaksi keuangan.

Menurut Kusriani, S.Kom dan Andri Koniyo (2007:10) sistem informasi akuntansi merupakan sebuah sistem informasi yang mengubah data transaksi bisnis menjadi informasi keuangan yang berguna bagi pemakainya.

Tujuan dari system informasi akuntansi adalah :

1. Mendukung operasi sehari-hari.
2. Mendukung pengambilan keputusan manajemen.
3. Memenuhi kewajiban yang berhubungan dengan tanggung jawab.

Komponen-komponen yang terdapat dalam sistem informasi akuntansi adalah sebagai berikut:

1. Orang-orang yang mengoperasikan sistem tersebut.
2. Prosedur-prosedur, baik manual maupun yang terotomatisasi, yang dilibatkan dalam pengumpulan, pemrosesan dan penyimpanan data aktivitas-aktivitas organisasi.
3. Data tentang proses-proses bisnis.
4. Software yang dipakai untuk memproses data organisasi.
5. Infrastruktur teknologi informasi.

II.5. Pendapatan

Menurut Soemarso S.R (2005:230) pendapatan adalah peningkatan manfaat ekonomi selama suatu periode akuntansi tertentu dalam bentuk pemasukan atau penambahan aktiva atau penurunan kewajiban yang mengakibatkan kenaikan ekuitas, yang tidak berasal dari kontribusi penanaman modal.

II.6. Konsep UML (Unified Modelling Language)

Menurut Prabowo Pudjo Widodo dan Herlawati (2011:6) UML adalah singkatan dari *Unified Modeling Language* yang berarti bahasa pemodelan standar. Sebagai bahasa, berarti UML memiliki sintaks dan semantic.

Menurut Munawar (2005:17-23) *Unified Modelling Language (UML)* adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek.

Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C. Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: Grady Booch OOD (Object-Oriented Design), Jim Rumbaugh OMT (Object Modeling Technique), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

Abstraksi konsep dasar UML yang terdiri dari structural classification, dynamic behavior, dan model management, bisa kita pahami dengan mudah

apabila kita melihat gambar diatas dari Diagrams. Main concepts bisa kita pandang sebagai term yang akan muncul pada saat kita membuat diagram. Dan view adalah kategori dari diagram tersebut. Untuk menguasai UML, sebenarnya cukup dua hal yang harus kita perhatikan:

1. Menguasai pembuatan diagram UML
2. Menguasai langkah-langkah dalam analisa dan pengembangan dengan UML.

Di sisi lain, ada alat bantu lainnya yang sangat sering dipakai oleh sistem analisa dan perancang. Alat bantu tersebut adalah diagram. Adapun yang termasuk diagram – diagram pada UML yaitu :

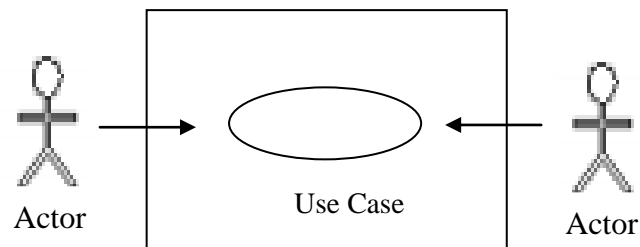
1. Use Case diagram.
2. Activity diagram.
3. Class diagram.
4. Sequence diagram.

II.6.1. Diagram – Diagram Pada Metode UML

1. Use Case Diagram

Use case adalah alat bantu terbaik guna menstimulasikan pengguna potensial untuk mengatakan tentang suatu sistem dari sudut pandangnya. Tidak selalu mudah bagi pengguna untuk menyatakan bagaimana mereka bermaksud menggunakan sebuah sistem. Karena sistem pengembangan tradisional sering ceroboh dalam melakukan analisis, akibatnya pengguna seringkali susah menjawabnya tatkala dimintai masukan tentang sesuatu.

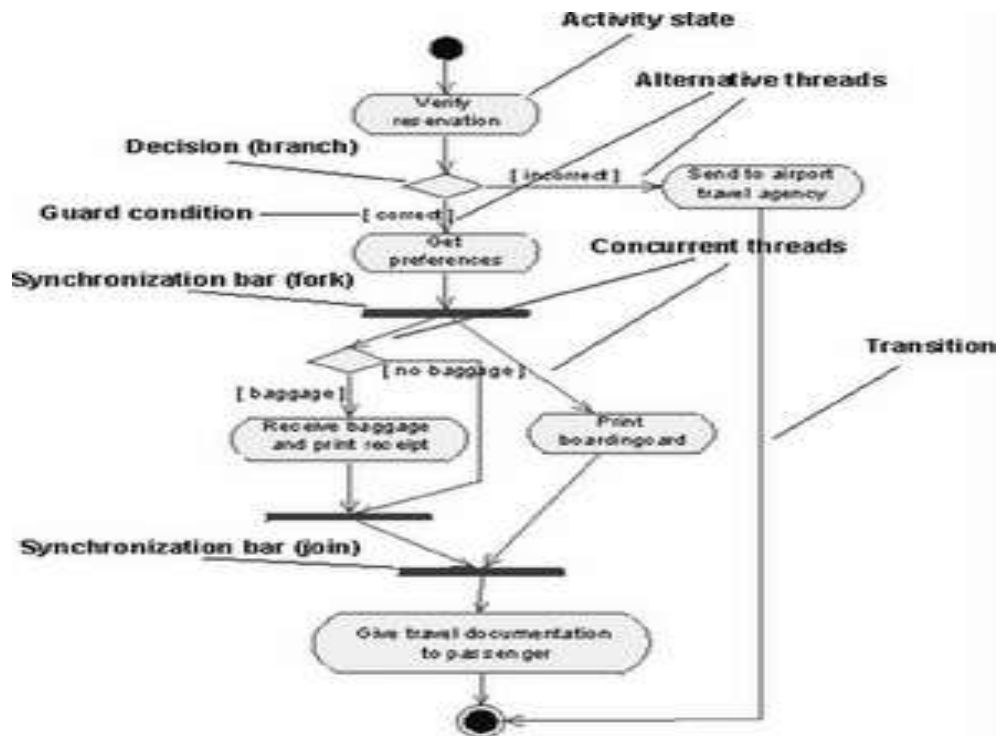
Ide dasarnya adalah bagaimana melibatkan penggunaan sistem di fase – fase awal analisis dan perancangan sistem. Diagram use case menunjukkan 3 aspek dari sistem yaitu actor, use case dan sistem / sub sistem boundary. Actor mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan use case. Gambar II.8 mengilustrasikan actor, use case dan boundary.



Gambar II.1. Use Case Model

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity diagram mempunyai peran seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bias mendukung perilaku paralel sedangkan flowchart tidak bisa. Berikut gambar dari sederhana dari Activity diagram.



Gambar II.2. Contoh Activity Diagram

Sumber : Internet

3. Class Diagram

Class diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dalam suatu sistem. Hal ini disebabkan karena class adalah deskripsi kelompok objek – objek dengan property, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Disamping itu class diagram bisa memberikan pandangan global atas sebuah sistem. Hal tersebut tercermin dari class-class yang ada dan relasinya satu dengan yang lainnya. Itulah sebabnya class diagram menjadi diagram paling populer di UML.

4. Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan pesan yang diletakan diantara obyek – obyek ini di dalam use case.

Komponen utama sequence diagram terdiri atas obyek yang dituliskan dengan kotak segiempat bernama. Message diwakili oleh garis dengan tanda panah dan waktu yang ditunjukkan dengan progress vertical.

(Sumber : Munawar; 2005:87)

II.7. Microsoft Visual Basic.NET

Menurut wahana komputer (2007:1) Visual Basic.NET merupakan suatu lingkaran (environment) terintegrasi untuk membangun dan melakukan uji coba (testing and debugging) berbagai macam aplikasi. Di antaranya adalah aplikasi-aplikasi Windows, aplikasi-aplikasi web, control, class, serta aplikasi-aplikasi console. Dengan Visual Basic.NET, anda akan lebih mudah membuat aplikasi karena dalam Visual Basic.NET ada dukungan fasilitas baru yang ditambahkan, antara lain Integrated Development Environment (IDE), debugging yang lebih baik dan kemampuan dalam XML Web Service.

Pada dasarnya Visual Studio.NET didesain untuk menampung berbagai macam bahasa pemrograman dan terlingkup dalam Visual Basic.NET. Dengan demikian, Anda dapat membangun aplikasi-aplikasi Windows di dalam Visual Basic.NET. Visual Basic.NET merupakan salah satu bahasa pemrograman yang dapat digunakan untuk membuat program aplikasi.

II.8. Pengertian Database

Menurut Kusrini,S.Kom dan Andri Koniyo (2007:141) Database adalah suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa kerangkapan data dengan cara-cara tertentu sehingga mudah untuk digunakan dan ditampilkan kembali, dapat digunakan untuk satu atau lebih program aplikasi optimal, data dapat disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya serta disimpan sedemikian rupa sehingga penambahan, pengambilan dan memodifikasi data dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol.

II.9. SQL Server

Menurut Kusrini,S.Kom dan Andri Koniyo (2007:145) SQL Server adalah aplikasi dengan arsitektur client/server di mana sebagian proses dilakukan oleh server dan sebagian lagi dilakukan oleh aplikasi sehingga dapat mengurangi lalu lintas jaringan karena SQL Server hanya memberikan data yang diperlukan oleh client saja. Saat ini hampir semua server basis data yang ada mendukung bahasa ini dalam manajemen datanya. SQL server merupakan salahsatu produk dari *Relational Database Management System (RDBMS)*.

II.10. Kamus Data

Menurut Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni (2005:500) Kamus data (*data dictionary*) digunakan untuk menyimpan deskripsi data yang digunakan dalam basis data. Kamus data terkadang juga berisi ketentuan yang mengatur

nilai yang bisa dimasukkan dalam field. Contoh jika defenisi sebuah *field* menyatakan bahwa hanya huruf P dan W yang dimasukkan ke dalam *field* bernama jenis_kelamin, maka sistem akan menolak sekiranya pemakai memasukkan data L ke *field* tersebut.

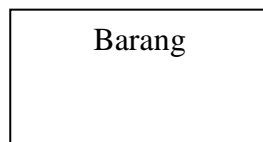
II.11. ERD (Entity Relation Diagram)

Menurut Kusrini,S.Kom dan Andri Koniyo (2007:99) ERD (Entity Relation Diagram) merupakan notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data karena hal ini relatif kompleks.

Pada dasarnya ada 3 macam simbol yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan hubungan antardata, yaitu:

1. Entity

Entity adalah suatu objek yang dapat didefenisikan dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Entitas dapat digambarkan seperti berikut ini :

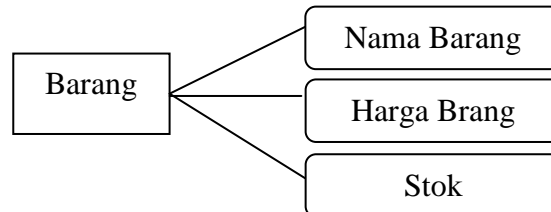


Gambar II.3. Contoh Entity

2. Atribut

Entitas mempunyai elemen yang disebut atribut dan berfungsi mendeskripsikan karakter entitas misalnya nama barang dari entitas barang.

Atribut dapat digambarkan seperti berikut ini :

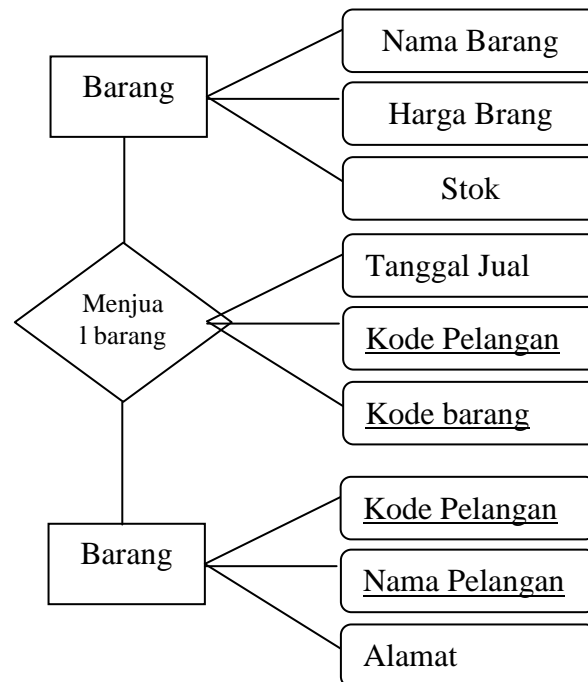


Gambar II.4. Contoh Atribut

3. Hubungan-Relationship

Sebagai mana halnya entitas hubungan pun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar entitas dengan isi dari hubungan itu sendiri.

Hubungan-Relationship dapat digambarkan seperti berikut ini :



Gambar II.5. Contoh Hubungan-Relationship

II.12. Normalisasi

Menurut Kusrini,S.Kom dan Andri Koniyo (2007:31) Normalisasi merupakan sebuah teknik dalam desain logika sebuah database, pengelompokan atribut dari sebuah atribur sehingga membentuk struktur yg baik (tanpa redundansi).

II.13. System Development Life Cycle (SDLC)

Menurut Kusrini,S.Kom dan Andri Koniyo (2007:43) Daur atau siklus hidup hasil pengembangan sistem merupakan suatu bentuk yang digunakan untuk menggambarkan tahapan utama langkah-langkah didalam tahapan tersebut dalam proses pengembangannya.

Tahanan utama siklus hidup pengembangan sisrem dapat terdiri dar :

1. Tahapan perencanaan sistem (systems planning)
2. Tahapan analisis sistem (systems analys)
3. Tahapan desain sistem (systems selection)
4. Tahapan implementasi sistem (implementation systems)
5. Tahapan perawatan sistem (Systems maintenance)

II.13.1. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Kusrini,S.Kom dan Andri Koniyo (2007:44) Metode pengembangan sistem yang digunakan didasarkan pada pendekatan sistem terstruktur, memoduler dan berkembang.

Adapun pendekatan-pendekatan tersebut sebagai berikut:

1. Pendekatan Sistem (System Approach)

Pendekatan sistem ini menekankan pada pencapaian sasaran keseluruhan organisasi tidak hanya pada sasaran sistem informasi itu saja.

2. Pendekatan Terstruktur (Structure Approach)

Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (tools) dan teknik-teknik (techniques) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

3. Pendekatan Modular (Moduler Approach)

Pendekatan modular berusaha memecah sistem yang rumit menjadi beberapa bagian atau modul yang sederhana sehingga sistem lebih mudah dipahami dan dikembangkan.

4. Pendekatan Berkembang (Evolutionary Approach)

Pendekatan berkembang menerapkan teknologi canggih hanya untuk aplikasi-aplikasi yang diperlukan pada saat itu saja dan akan terus dikembangkan pada periode-periode berikutnya, memenuhi kebutuhan sesuai perkembangan teknologi.

II.13.2. Prinsip Pengembangan Sistem

Menurut Kusriani, S.Kom dan Andri Koniyo (2007:46) Prinsip pengembangan sistem dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendukung kebutuhan informasi manajemen.
2. Memerlukan investasi modal yang besar.

3. Membutuhkan staf yang terlatih/ terdidik.
4. Membutuhkan perencanaan, pengkoordinasian dan pentahapan kerja.

II.13.3. Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Menurut Kusriani, S.Kom dan Andri Koniyo (2007:46) siklus hidup pengembangan sistem menggambarkan tahapan-tahapan dan langkah-langkah dari setiap tahapan:

1. Problem definition
2. Feasibility study bertujuan untuk mengetahui ruang lingkup pekerjaan.
3. Analysis bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusi.
4. System design bertujuan membuat sistem baru (hardware dan software)
5. Implementation bertujuan untuk mengimplementasikan sistem yang baru.
6. Maintenance bertujuan agar sistem dapat berjalan secara optimal.

II.14. Sejarah Singkat INSTANSI

Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang beralamat di Jl. Belawan kelurahan Pulau Sicanang-Medan. Didirikan pada tanggal 26 Agustus 1914 awalnya hanya merupakan tempat penampungan atau pemukiman penderita kusta. Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang ini pendirinya diprakarsai oleh Gereja Bala Keselamatan. Seiring perjalanan waktu maka rumah sakit ini mengalami beberapa peristiwa penting yang berkenaan dengan pengembangan dan penyempurnaan rumah sakit.

Pada tahun 1982, dibawah naungan UPT. Dinas Kesehatan Prov.Sumatera Utara sesuai dengan SK.Gubernur Propinsi Sumatera Utara Tanggal 30 Juni 1982 NO. 441-117/K/1982 Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang resmi menjadi rumah sakit pemerintah Provinsi Sumatera Utara yang berstatus Kelas C. Dengan motto “Disiplin, Jujur, Ramah, dan Bertanggung Jawab” Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang dapat mengoptimalkan pelayanan kepada para pasien.

Pada tahun 1982 rumah sakit ini didirikan oleh pemerintah khusus untuk orang-orang penderita kusta saja namun, untuk meningkatkan pelayanan medis dikota medan khususnya didaerah belawan pada tahun 2002 pemerintah memberikan izin pada rumah sakit ini untuk menerima pasien umum lainnya.

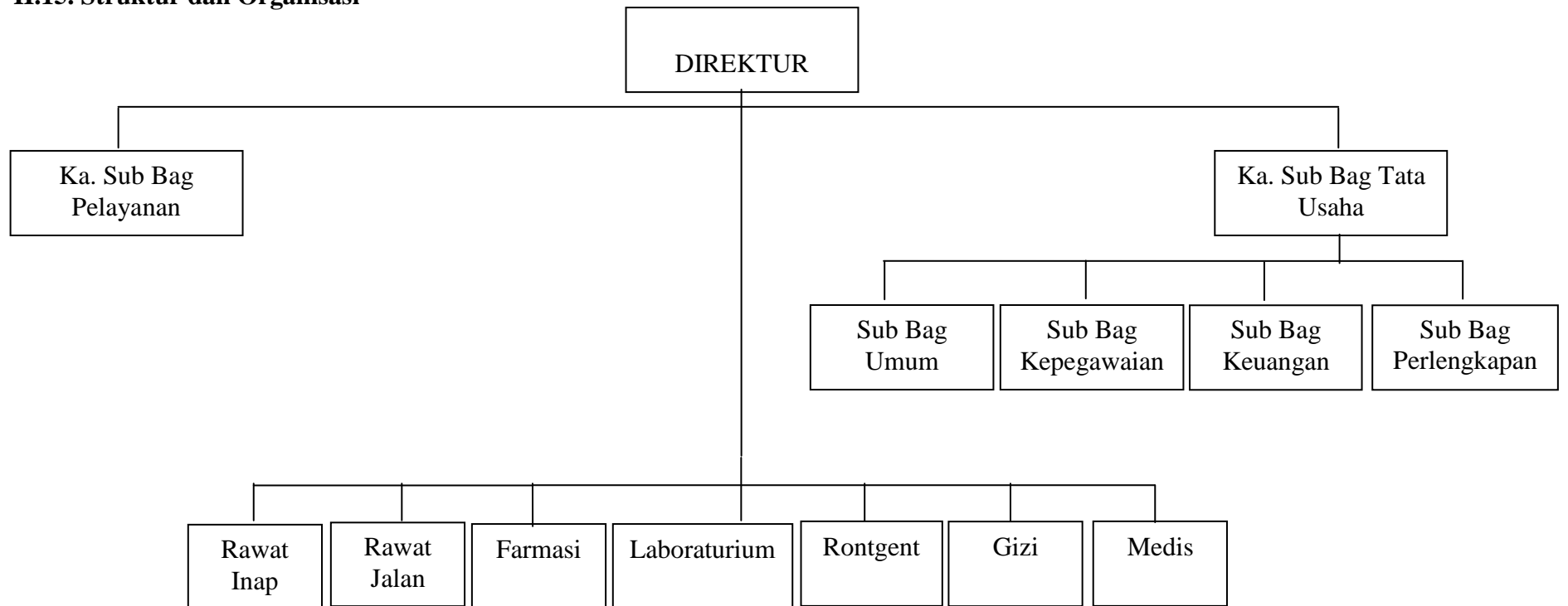
Kegiatan pelayanan rawat jalan di RSK.P.Sicanang ini diantaranya meliputi Umum, Penyakit Dalam, Gigi, THT, anak, orthopedi dan pelayanan gawat darurat. Disamping itu terdapat pula pelayanan penunjang lainnya seperti ambulance, kamar jenazah, Laboraturium, rontgen dan check darah.

II.14.1. Visi, Misi dan Tujuan

Adapun visi, misi dan tujuan dari Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang ini dinyatakan sebagai berikut :

- b. Visi : menjadi pusat rujukan pelayanan, rehabilitasi dan pengobatan kusta dan pelayanan umum lainnya.

- c. Misi :
 - a. Melaksanakan kegiatan pelayanan promotif, preventif, kuratif dan rehabilitatif terhadap penyakit kusta secara paripurna.
 - b. Meningkatkan kemampuan SDM.
 - c. Meningkatkan kemampuan pengolahan/ manajemen.
 - d. Meningkatkan sarana dan prasarana.
 - e. Meningkatkan tertib administrasi dan keuangan.
 - f. Meningkatkan kerja sama dengan rumah sakit kusta dan rumah sakit lainnya.
- d. Tujuan : mewujudkan pelayanan kesehatan secara paripurna didukung dengan sistem organisasi yang mantap dan sumber daya rumah sakit yang berkualitas.

II.15. Struktur dan Organisasi

Gambar II.6. Struktur Organisasi Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang Medan

Sumber Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang Medan

II.15.1. Tugas dan Wewenang

1. Direktur

Direktur Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut :

- b. Memimpin, mengawasi dan mengkoordinasikan tugas-tugas di Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- c. Menyusun rencana kegiatan tahunan Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang.
- d. Menyusun kebijaksanaan pelaksanaan kerja Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang.
- e. Mengatur dan mendistribusikan tugas kepada bawahan dilingkungan Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang.
- f. Memantau pelaksanaan kegiatan para Ka.Seksi dan KaBag Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang.
- g. Melaksanakan upaya peningkatan kesejahteraan pegawai Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- h. Memimpin penyelenggaraan kegiatan bendahara yang meliputi penyimpanan, pengeluaran dan pertanggung jawaban.
- i. Melaksanakan rujukan penderita.
- j. Melaksanakan koordinasi program Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang dengan instansi terkait.
- k. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

2. Kepala Sub Bagian Tata Usaha

Kepala Sub Bagian Tata Usaha mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut :

- a. Mengurus umum.
- b. Mengurus penyusunan/ perencanaan dan laporan.
- c. Mengurus kepegawaian.
- d. Mengurus keuangan.
- e. Mengurus arsip-arsip, surat menyurat dan hubungan masyarakat.
- f. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

3. Sub Bagian Umum

Kepala Subbagian Umum mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut :

- a. Mengurus dan memelihara gedung-gedung beserta kelengkapan.
- b. Mengurus keamanan dilingkungan Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang.
- c. Mengurus kendaraan Dinas Rumah Sakit Kusta Pulau Sicanang.
- d. Mengurus perawatan instalasi listrik, air dan mesin diesel pembangkit listrik.
- e. Mengurus arsip-arsip, surat menyurat dan hubungan masyarakat.
- f. Melaksanakan pelaporan secara berkala.
- g. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

4. Sub Bagian Kepegawaian

Kepala Subbagian kepegawaian mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut :

- a. Menyelenggarakan pengolahan dan pembinaan kepegawaian yang meliputi kenaikan pangkat, golongan dan kenaikan gaji.
- b. Menyelenggarakan pengolahan dan pembinaan kepegawaian yang meliputi mutasi, pensiun, cuti, pemberhentian dan kesejahteraan pegawai.
- c. Mengurus pegawai yang ingin mengikuti pendidikan , penataran dan latihan.
- d. Melaksanakan pelaporan secara berkala.
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan

5. Sub Bagian Keuangan

Kepala Subbagian Keuangan mempunyai tugas dan wewenang sebagai berikut :

- a. Melaksanakan administrasi keuangan rutin.
- b. Mengurus pelaksanaan belanja rutin.
- c. Mendaftarkan dan memonitor perjalanan Dinas.
- d. Melaksanakan administrasi keuangan.
- e. Melaksanakan pengurusan belanja barang dan belanja kepegawaian/honor.
- f. Melaksanakan laporan berkala.
- g. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

6. Sub Bagian Perlengkapan

- a. Mengurus keperluan perlengkapan dan kebutuhan UPT.RSK.P.Sicanang.
- b. Mengurus inventaris barang-barang milik negara.
- c. Mengurus perbaikan barang-barang milik negara.
- d. Melaksanakan pelaporan berkala.
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberi atasan.

7. Kepala Sub Bagian Pelayanan

Tugas :

Kepala Sub Bagian Pelayanan Kesehatan membantu kadis dalam pelayanan kesehatan dasar, rujukan, rumah sakit khusus, akreditasi sarana pelayanan kesehatan dan sertifikasi teknologi kesehatan.

Wewenang :

- f. Melakukan bimbingan dan pengendalian pelayanan kesehatan haji skala propinsi.
- g. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

8. Rawat Inap

- a. Melaksanakan kepengurusan penyelenggaraan masalah pasien rawat inap dilingkungan rumah sakit.
- b. Membuat inventaris barang-barang milik negara dilingkungan rawat inap rumah sakit.
- c. Menjaga inventaris barang-barang milik negara dilingkungan rawat inap rumah sakit.

- d. Membuat laporan pelaksanaan tugas secara berkala untuk unit rawat inap.
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

9. Rawat Jalan

- a. Melaksanakan kepengurusan penyelenggaraan masalah pasien rawat jalan dilingkungan rumah sakit.
- b. Membuat inventaris barang-barang milik negara dilingkungan rawat jalan rumah sakit.
- c. Menjaga inventaris barang-barang milik negara dilingkungan rawat jalan rumah sakit.
- d. Membuat laporan pelaksanaan tugas secara berkala untuk unit rawat jalan.
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

10. Farmasi

- a. Melaksanakan kebijakan kepengurusan kefarmasian.
- b. Meracik Obat meliputi obat jadi dan obat campuran
- c. Melakukan pemeriksaan terhadap mutu obat.
- d. Melakukan pemeriksaan terhadap jumlah obat yang ada.
- e. Membuat laporan pelaksanaan tugas secara berkala untuk unit farmasi.
- f. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.

11. Laboratorium

- a. Melaksanakan kebijakan kepengurusan laboratorium.
- b. Membantu tugas-tugas penelitian yang dilakukan.

- c. Melakukan perawatan terhadap barang-barang laboratorium.
- d. Melakukan pemeriksaan terhadap alat-alat medis (sterilisasi central).
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.
- f. Membuat laporan pelaksanaan tugas secara berkala untuk unit laboratorium.

12. Gizi

- a. Melaksanakan kebijakan kepengurusan gizi.
- b. Membantu pengelolaan dan penyajian makanan orang-orang sakit.
- c. Melakukan perawatan terhadap barang-barang dilingkungan gizi.
- d. Melakukan pemeriksaan terhadap kualitas makanan yang ada.
- e. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.
- f. Membuat laporan pelaksanaan tugas secara berkala untuk unit laboratorium.

13. Rontgen

- a. Melaksanakan kebijakan kepengurusan rontgent.
- b. Membantu dalam penelitian hasil rontgent pasien.
- c. Melakukan perawatan terhadap barang-barang dilingkungan rontgent.
- d. Melaksanakan tugas lain yang diberi oleh atasan.
- e. Membuat laporan pelaksanaan tugas secara berkala untuk unit laboratorium.