BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah mendorong manusia pada kehidupan yang lebih baik. Terlebih lagi dengan adanya komputer dimana hal tersebut semakin meningkatkan efesiensi dan kualitas manusia dalam bekerja. Dengan adanya komputer, manusia diberi kemudahan-kemudahan dalam menyelesaikan pekerjaan di berbagai bidang misalnya bidang perdagangan.

Internet adalah salah satu media informasi yang cukup efektif dan murah dalam segala bidang kegiatan, salah satunya adalah dengan menggunakan website. Persaingan di dunia bisnis, kususnya dalam industri Apotek, menuntut para pengembang untuk menemukan suatu strategi yang dapat meningkatkan penjualan khusus penjualan obat dengan memaksimalkan pelayanan kepada konsumen. Salah satu caranya adalah dengan tetap tersediaannya berbagai jenis obat di Gudang Apotek.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis, Sistem persediaan yang digunakan pada Apotek Sumberrejo masih menggunakan sistem manual yaitu menghitung dan memproses data persediaan obat dan penjualan ke dalam sebuah buku persediaan, sehingga dapat mengakibatkan keterlambatan penyampaian informasi pada pemilik dan kebenaran akan perhitungan kurang terjamin.

Kendala yang timbul dari permasalahan ini antara lain yaitu membuat karyawan mengalami permasalahan dalam mendata jumlah obat dan penjualan yang masuk maupun yang keluar. Demikian juga halnya dalam pembuatan laporan, petugas harus membuka ulang data yang ada di buku laporan tersebut yang tentunya tidak sedikit untuk mencocokkan data obat yang masuk.

Laporan-laporan tersebut harus disusun secara cepat dan akurat oleh petugas. Tentunya bila dilakukan secara manual akan menghambat kelancaran serta memperlambat proses kerja selanjutnya. Dengan memperbaiki sistem menjadi terkomputerisasi, diharapkan pengelolaan persediaan barang menjadi

lebih efektif dan efisien, penyajian laporan persediaan barang menjadi lebih akurat dan tepat waktu.

Dari anlisis data dan kasus yang didapatkan, maka tugas akhir ini memiliki gagasan untuk membuat Sistem Informasi Apotek yang diharapkan dapat membantu Apotek Sumberrejo Bojonegoro dalam memberikan layanan terhadap konsumen dengan baik. Sistem Informasi Apotek diharapkan juga dapat mempermudah karyawan serta pemilik Apotek dalam mengelola data administrasi dan obat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana Merancang Dan Membangun Sistem Infomasi Apotek Sumberrejo serta menerapkan sistem tersebut ?

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini membatasi pembahasan sebagai berikut:

- 1) Proses pendataan obat dan supplier obat pada Sistem Informasi Apotek Sumberrejo Bojonegoro.
- 2) Sistem informasi ini belum melayani transaksi penjualan yang menggunakan resep dokter.
- 3) Proses penjualan obat pada konsumen Apotek Sumberrejo Bojonegoro.
- 4) Sistem mempunyai 4 user yaitu Admin, Kasir, Gudang Obat, Manager.
- 5) Sistem Informasi menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *Databasenya*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Infomasi Apotek Sumberrejo serta menerapkan sistem tersebut.

1.4.2 Manfaat

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu:

1) Manfaat Bagi Peneliti

- a. Peneliti mampu mengembangkan dan menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dari lingkungan akademik.
- b. Peneliti dapat memahami permasalahan administrasi di Apotek Sumberrejo Bojonegoro, dan bagaimana prosedur sistem yang ada berjalan, serta memperbaiki setiap keterbatasan dalam sistem tersebut.

2) Manfaat Bagi Karyawan

Karyawan dapat melakukan proses perubahan data yang sebelumnya manual dan membutuhkan waktu lebih menjadi ringkas dalam setiap pencatatan obat dan transaksi penjualan.

3) Manfaat Bagi Apotek

Apotek memiliki fasilitas penunjang untuk mempermudah memberikan informasi kepada Karyawan dan Pemilik, sehingga mampu bersaing dengan Apotek yang lain dalam hal teknologi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan yang dilakukan saat melakukan suatu penelitian. Metode penelitian dibagi menjadi dua, yaitu:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data terdiri dari:

1) Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi,

2) Dokumentasi

Metode ini melakukan pengumpulan data seperti melihat atau menganalisis dokumen-dokumen administrasi Apotek Sumberrejo.

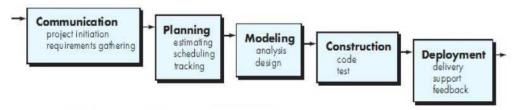
3) Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Wawancara dilakukan pada pihak-pihak yang akan terlibat dengan Sistem Informasi Apotek Sumberrejo Bojonegoro terutama pada karyawan dan pemilik.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *Linear Sequential Model* atau Model *Waterfall* merupakan proses pengembangan perangkat lunak dengan tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar, yaitu:

- 1) Analisis dan definisi persyaratan, pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
- 2) Perancangan sistem perangkat lunak merupakan proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak.
- 3) Implementasi dan pengujian unit, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai seramgkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan *ferifikasi* bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
- 4) Integrasi dan pengujian sistem, unit program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa syarat sistem telah dipenuhi setelah pengujian sistem perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.
- 5) Operasi dan pemeliharaan, pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.
- 6) Menurut Pressman (2015), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan "classic life cycle" atau metode *waterfall*. Model ini termasuk ke dalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut model *Waterfall* menurut dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 fase-fase Waterfall (Presman, 2015).

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas mengenai Laporan Tugas Akhir ini, maka dikelompokkan menjadi beberapa sub-sub dengan sistematika penyampaian laporan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menguraikan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi tentang tinjauan pustaka, kerangka pemikiran dan landasan teori dari permasalahan yang diambil yang menyangkut gambaran seputar tema dan teknologi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Analisa dan perancangan sistem berisi mengenai konsep perencanaan dan pembuatan Sistem Informasi Apotek Sumberrejo yang menjelaskan tujuan aplikasi dibuat, perancangan interakif, *storyboard flowchart*, dan *navigasi* yang diterapkan pada pembuatan aplikasi Pemodelan Sistem Informasi Apotek Sumberrejo.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Implementasi dan analisis hasil menunjukkan tentang hasil pengujian Sistem Informasi Apotek Sumberrejo.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dan saran berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran untuk pengembembangan aplikasi yang lebih baik.