

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Keputusan Menteri kesehatan RI tahun 2004, apotek merupakan tempat tertentu, tempat dimana dilakukan kefarmasian dan penyaluran sediaan farmasi, perbekalan kesehatan lainnya kepada masyarakat. Kegiatan yang terdapat didalam apotek antara lain pembuatan, peracikan, pengolahan, penyimpanan, dan penyaluran sediaan farmasi kepada masyarakat.

Saat ini dunia telah mengenal suatu teknologi yang dikenal dengan sebutan internet. Semua orang dapat berkomunikasi dan berbagi informasi apa saja dengan orang lain melalui internet. Dengan jaringan global, internet dapat diakses 24 jam. Saat ini internet tidak hanya untuk mencari informasi saja, namun ada juga yang menggunakan internet untuk melakukan bisnis menggunakan aplikasi berupa *web*, penggunaan internet yang semakin luas menjadikan aplikasi *web* sebagai suatu aplikasi yang mudah diakses oleh semua orang. Tidak hanya aplikasi web aplikasi desktop juga sudah berkembang pesat walaupun tidak digunakan secara luas seperti web, aplikasi desktop hanya bisa digunakan jika aplikasi tersebut diinstal di komputer masing-masing pengguna.

Apotek Karunia merupakan salah satu contoh apotek yang membutuhkan suatu sistem informasi tersebut. Sistem informasi yang dibutuhkan berupa sistem informasi yang menangani sistem penjualan dan pembelian obat. Dalam transaksi penjualan apotek tersebut sulit melayani pelanggan yang terlalu banyak, sulit mencari data stok obat yang telah habis, dan mengetahui jumlah keluar masuknya obat. Sehingga sistem penjualan tersebut sering terjadinya kesalahan dalam melakukan transaksi penjualan atau kekeliruan dalam mengetahui jumlah stok obat. Sedangkan dalam transaksi pembeliannya staff kesulitan mengetahui data barang yang akan dipesan, serta penulisan pemesanan barang yang kurang, sehingga sering terjadinya

kesalahan dalam pemesanan barang, karena pemesanan biasanya dilakukan dalam jumlah banyak.

Sistem tersebut tentunya akan mengurangi efektifitas dan efisiensi dalam proses penjualan dan pembelian pada apotek tersebut, disini penulis menggunakan aplikasi yang berbeda pada sistem penjualan dan pembelian obat ini, dilandasi hal tersebut penulis ingin mengajukan judul skripsi penulis “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan Pembelian Berbasis Desktop Pada Apotek Karunia Pangkalpinang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana mengolah data stok obat dan data keluar masuknya obat, sehingga memudahkan pengguna dalam menghitung jumlah stok obat yang masih ada dan mempermudah mengetahui data keluar masuk obat ?
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi penjualan dan pembelian pada apotek yang dapat memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi penjualan dan pembelian ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya sebagai berikut :

Penjualan berbasis web :

1. Pelanggan
 - a. Login Pelanggan
 - b. Daftar Pelangga
 - c. Pemesanan Barang
 - d. Informasi data obat dan stok obat
 - e. Transaksi Pembayaran Penjualan
 - f. Cetak Pemesanan dan transaksi

2. Staff Apotek
 1. Login Admin
 2. Entry Provinsi
 3. Entry Barang
 4. Entry Kategori

Pembelian Berbasis Desktop :

1. Login admin
2. Pemesanan barang
3. Transkasi pembayaran pembelian
4. Tidak membahas cancel penjualan dan pembelian
5. Tidak membahas pengembalian barang

1.4 Metodologi Penelitian

Model yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi penjualan dan pembelian pada apotek ini menggunakan model sekuensial linier yang sering disebut juga dengan siklus kehidupan klasik atau model air terjun (*waterfall*). Model ini mengusulkan sebuah pendekatan pada pengembangan perangkat lunak yang sistematis dalam tingkat kemajuan sistem pada seluruh perencanaan, analisis, desain dan kode, Model *waterfall* merupakan metode yang paling banyak digunakan dalam *software engineering*, karena pemodelan sistem terbagi menjadi tahapan-tahapan yang mengikuti pola teratur, seperti layaknya air terjun.

Sedangkan, metode analisis dan desain menggunakan metode berorientasi objek, dan tools yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML).

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui jumlah stok obat yang berkurang atau yang masih ada dan mengecek transaksi keluar masuknya obat.
2. Mempermudah transaksi penjualan obat yang lebih memudahkan pengguna.
3. Mempermudah transaksi pembelian obat.

1.5.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah :

Manfaat bagi pemilik apotek :

1. Bagi pemimpin apotek, dapat mengembangkan sistem yang sedang berjalan menjadi lebih efektif sehingga dapat menunjang kemajuan usahanya.
2. Bagi karyawan, dapat membantu dalam meningkatkan kinerja dan produktivitas.

Manfaat bagi penulis :

1. Untuk menambah wawasan mengenai *web* dan desktop
2. Dapat merancang dan membangun aplikasi penjualan berbasis web dan pembelian berbasis desktop

Manfaat untuk penelitian lanjut :

1. Memberikan referensi tentang sistem informasi penjualan berbasis web dan pembelian apotek berbasis desktop
2. Apabila ada yang melanjutkan penelitian bisa menambahkan retur, cancel pembelian, dan pengembalian barang

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini terdiri dari beberapa bab. Keseluruhan bab ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat di lakukannya penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang di teliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/ software* (komponen) yang di gunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan dalam merancang sistem informasi, metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan tools (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang proses bisnis, *Activity Diagram*, Analisa Keluaran, Analisa Masukan, Identifikasi Kebutuhan, *Use Case Diagram*, *Deskripsi Use Case*, *Package Diagram*, *class diagram*, *deployment diagram*, *sequence diagram*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), Transformasi ERD Ke LRS, LRS (*Logical Record Structure*), Tabel Spesifikasi Basis Data, rancangan layar,

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang di dapatkan dari pembahasan bab sebelumnya dan saran-saran dari penulis