

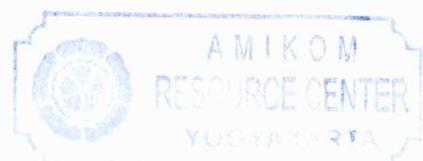
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer merupakan sebuah sarana yang digunakan untuk membantu pekerjaan atau bahkan menggantikan pekerjaan manusia dengan berbagai aplikasi yang telah tersedia. Seiring berkembangnya dunia teknologi informasi sekarang ini, membuat aplikasi sendiri bukanlah hal yang terlalu sulit dan dengan adanya internet, aplikasi dapat dibuat sedemikian rupa hingga aplikasi tersebut bisa saling berkomunikasi meskipun berada ditempat yang berjauhan.

Puskesmas Banyudono 1 adalah instansi pemerintah yang bergerak dalam bidang pelayanan kesehatan masyarakat. Dalam pelayanan kesehatan pengelolaan obat sangat penting agar pasien tidak kehabisan stok obat yang ada di Puskesmas. Pengelolaan obat di Puskesmas Banyudono 1 meliputi informasi stok obat, laporan indikator persepan, laporan monitoring dan pada akhirnya dijadikan satu pada laporan pemakaian dan lembar permintaan obat. Selama ini dalam pengelolaan obat di Puskesmas Banyudono 1 untuk mengetahui stok obat masih dengan manual mengetik satu-satu menggunakan Ms.Excel sehingga asisten apoteker yang bertugas melakukan pengelolaan harus mengerjakan pekerjaan yang sama hingga lebih dari satu kali. Hal tersebut menimbulkan data yang kurang tepat dan tidak akurat, sebagai contoh adalah dalam pembuatan laporan indikator persepan yang seharusnya dalam satu hari terdapat data yang lebih dari satu, asisten apoteker hanya menuliskanya satu data saja.



Informasi Stok obat bertujuan untuk menjaga ketersediaan obat yang dibutuhkan pasien sehingga apabila terjadi kekurangan obat, pemeriksa bisa mengganti dengan obat lain yang memiliki fungsi yang sama.

Puskesmas Banyudono 1 sebenarnya sudah dibuatkan sebuah aplikasi pengelolaan namun hanya pada bagian laporan pemakaian dan lembar permintaan obat saja, sehingga asisten apoteker tidak memakainya karena pembuatan aplikasi tersebut dinilai kurang tepat sebab bagi asisten apoteker pembuatan pengelolaan obat yang sulit adalah yang selain itu.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis dan Perancangan Aplikasi Pengelolaan Obat Publik di Puskesmas Banyudono 1 Boyolali”**.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari uraian latar belakang adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan dilapangan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari rumusan diatas adalah aplikasi pengelolaan obat public di Puskesmas Banyudono 1 Boyolali hanya mengelola obat publik.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah membuat sebuah aplikasi untuk Puskesmas Banyudono 1 yang mudah digunakan sehingga dapat menambah keefisienan dalam bekerja.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Puskesmas

Memberikan kemudahan dalam bekerja melalui sebuah sarana aplikasi yang telah dibuatkan

b. Bagi penulis

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam metode ini, secara langsung dilakukan tanya jawab dengan pemilik dan pegawai instansi.

2. Observasi

Pada metode ini dilakukan survey langsung ke instansi guna mengamati dan mencatat sistem yang sudah ada untuk dijadikan data awal dalam perancangan sistem yang baru.

3. Kearsipan

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara pengumpulan dokumentasi yang telah ada untuk dilakukan analisa.

4. Kepustakaan

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara menggunakan pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pembanding.



1.6.2 Metode pengembangan perangkat lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak dapat dilakukan dengan berbagai macam metode. Disini penulis menggunakan sebuah metode sebagai berikut :

a) **Analisa Kebutuhan Piranti Lunak (Software Requirement Analysis)**

Merupakan proses pengumpulan kebutuhan piranti lunak. Untuk memahami dasar dari program yang akan dibuat, seorang analisis harus mengetahui ruang lingkup informasi, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antarmuka pemakai piranti lunak tersebut.

b) **Perancangan (Design)**

Perancangan piranti lunak merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: Struktur data, arsitektur piranti lunak, detil prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

c) **Pengkodean (Coding)**

Pengkodean piranti lunak merupakan proses penulisan bahasa program agar piranti lunak tersebut dapat dijalankan oleh mesin.

d) **Pengujian (Testing)**

Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam piranti lunak. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan

juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai.

Pada tahap ini pengujian ini dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua statement sudah dilakukan pengujian, sedangkan pengujian eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

e) **Pemeliharaan (Maintenance)**

Proses ini dilakukan setelah piranti lunak telah digunakan oleh pemakai atau konsumen. Perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu piranti lunak harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan yang diinginkan konsumen.

1.7 **Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika pembahasan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat

penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai analisa dan perancangan aplikasi yang akan dibuat mulai dari gambaran umum perancangan dan fasilitas yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan perangkat keras dan perangkat lunak. yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut dimasa mendatang.