

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Umum

Kemajuan teknologi komputer membawa dampak besar terhadap segi kehidupan manusia, sehingga dengan kemajuan tersebut membawa kemajuan yang lebih baik dari yang sebelumnya. Pemakaian komputer untuk tujuan apapun tidak terlepas dari apa yang disebut dengan data. Agar proses pengolahan data dengan komputer dapat berjalan dengan baik maka data dikumpulkan dalam suatu basis terpadu yang dinamakan database, dimana data yang sudah terkumpul dapat dikoordinasikan dan dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai jenis informasi yang diharapkan.

Suatu organisasi atau perusahaan pada saat ini sangat bergantung pada sistem informasi khususnya suatu sistem informasi yang dapat mempermudah suatu proses administrasi pelayanan terhadap pelanggan. Perkembangan yang terus terjadi ini, terutama pada teknologi komputer mendorong suatu organisasi menggunakan jasa komputer sebagai alat untuk melakukan pengolahan data dan untuk mempermudah pekerjaan.

Sistem informasi pembelian dan penjualan obat merupakan sistem yang menyediakan informasi pembelian dan penjualan dari masing-masing jenis obat secara rinci. Dengan adanya aplikasi pembelian dan penjualan obat yang baru dapat membantu para pegawai khususnya dalam menghasilkan laporan ataupun penyajian informasi yang lebih cepat dan akurat. Sistem pembelian dan penjualan Yang baik dapat menjadi suatu keunggulan perusahaan karena membantu kinerja

perusahaan untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

Apotek Riang merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang farmasi yang melakukan transaksi pembelian obat dan penjualan obat. Dengan adanya pembuatan aplikasi pembelian dan penjualan obat ini diharapkan dapat membantu dalam meminimalisir ketidakakuratan data yang yang dicatat, mempersingkat waktu dalam perekapan penghasilan penjualan pada jangka waktu tertentu dan persediaan obat, serta ketidaksesuaian laporan-laporan pada jangka waktu tertentu.

Berdasarkan pembahasan diatas maka judul Tugas Akhir ini adalah: **“Aplikasi Pembelian Dan Penjualan Obat Pada Apotek Riang Pontianak”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir adalah:

1. Merancang dan mengimplementasikan aplikasi pembelian dan penjualan obat pada Apotek Riang Pontianak, menggunakan Microsoft Visual Studio 2010.
2. Memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi pembelian dan penjualan obat, memeriksa persediaan obat serta laporan-laporan tiap transaksi yang ada di Apotek Riang Pontianak.
3. Sebagai bahan pembelajaran bagi mahasiswa/i di Bina Sarana Informatika dalam penyusunan Tugas Akhir.

Sedangkan tujuan dari penulisan Tugas Akhir adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III Program Studi Komputerisasi Akuntansi pada AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

Tugas akhir ini menggunakan beberapa metode penelitian untuk membantu dan memudahkan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir yang akan diuraikan dibawah ini.

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penyelesaian Tugas Akhir, antara lain:

1. Pengamatan (*Observation*)

Pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah pembelian dan penjualan obat pada Apotek Riang Pontianak secara kredit dan tunai. Hasil dari pengamatan tersebut dapat diketahui proses dan kegiatan tersebut.

2. Wawancara (*Interview*)

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, untuk mendapatkan informasi lebih lengkap maka dilakukan metode wawancara berupa tanya jawab mengenai semua kegiatan yang berhubungan dengan informasi pembelian dan penjualan obat pada Apotek Riang Pontianak secara kredit dan tunai.

3. Studi Pustaka (*Study Literature*)

Selain melakukan kegiatan pengamatan dan wawancara penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui artikel dan jurnal di internet dan buku-buku yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan yang ada di perpustakaan AMIK BSI Pontianak maupun di perpustakaan luar.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan pada pengembangan *Software* ini menggunakan model *waterfall*. *Waterfall* adalah pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*) (Sukanto dan M.Shalahuddin, 2013:28). Pengembangan perangkat lunak model *waterfall* dalam penulisan ini menggunakan beberapa metode, antara lain:

a. Analisa kebutuhan *software*

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan *software* agar dapat dipahami *software* seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna, *form* yang dibuat untuk kebutuhan *software* ini adalah *form* data obat, data pengguna, data *supplier*, pembelian obat, penjualan obat, dan persediaan obat.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini adalah pembuatan *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Logical Record Structure* (LRS), *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan Microsoft Visual Studio 2010.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman visual basic. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Sedangkan, *database* dalam tugas akhir ini menggunakan *database* MySQL, XAMPP sebagai server lokal, serta untuk pembuatan laporannya menggunakan Crystal Report.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua *form* sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisasikan kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.4. Ruang Lingkup

Penulisan Tugas Akhir ini yaitu membahas mengenai masalah transaksi antara apotek dengan distributor dan apotek dengan konsumen serta meliputi transaksi pembelian obat secara non-tunai dan transaksi penjualan obat secara

tunai, mengolah data pengguna, mengolah data *supplier*, mengolah data persediaan obat, mengolah transaksi hutang serta laporan pembelian dan penjualan obat. Hak akses yang digunakan yaitu, Pemilik dan Apoteker.

Dalam pembuatan program ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic, MySQL sebagai DBMS dan Crystal Report.