BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian yaitu Apotek Adika yang berlamatkan di jalan ir.h.Juanda no.306 dago Bandung. Pada Bab ini penulis akan membahas mengenai gambaran umum dan sejarah singkat perusahaan.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Apotek merupakan suatu institusi yang dalam pelaksanaannya mempunyai fungsi sebagai pelayanan kesehatan. Dilihat dari fungsi sebuah apotek sebagai unit pelayanan kesehatan, fungsi Apotek adalah menyediakan obat-obatan yang dibutuhkan masyarakat untuk mencapai derajat kesehatan yang optimal. Sama halnya dengan apotek-apotek yang lain, Apotek Adika juga berfungsi sebagai penyedia dan penyalur obat-obatan. Apotek Adika berdiri pada tahun 1990 yang berdirinya berlokasi dijalan ir.h.Juanda no 306 Dago Bandung. Dalam setiap tahunnya dari segi penjualan obat pada apotek ini juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Agar apotek ini mampu bersaing dengan apotek lainnya maka dari tahun ke tahun apotek Adika ini selalu memperbaiki cara pelayanan terhadap konsumen sehingga konsumen mendapatkan kepuasaan dengan pelayanan yang telah diberikan oleh pihak apotek.

3.1.2. Visi dan Misi

1. Visi

   Menjadi apotek yang menerapkan pelayanan kefarmasian yang bermutu, berkualitas, dan terpercaya serta menguntungkan bagi konsumen, karyawan dan pemilik apotek sendiri.

2. Misi

   a. Memberikan pelayanan kepada konsumen secara baik dan sungguh- sungguh.

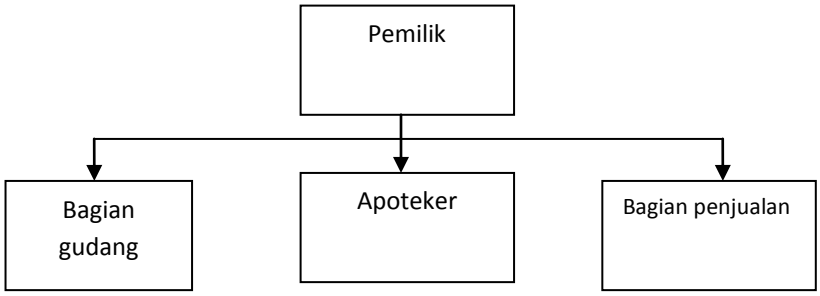
   b. Melayani konsumen dan pasien dengan sepenuh hati.

   c. Mengerjakan pekerjaan dengan cepat serta penuh ketelitian.

   d. Melakukan segala kegiatannya dengan professional.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Berikut ini adalah struktur organisasi yang diterapkan pada Apotek Adika:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Apotek Adika

1.1.4 Deskripsi Tugas

1. Pemilik

   Adalah pimpinan apotek yang juga sebagai penyandang dana atau modal. Tugas pokok dari seorang pemilik apotek adalah mengontrol kinerja dan mengevaluasi hasil kerja karyawan, serta mengevaluasi kemajuan apotek berdasarkan dari laporan-laporan yang diterimanya dalam kurun waktu tertentu.

2. Apoteker

   Bertanggung jawab terhadap obat-obatan yang berdasarkan resep dari konsumen.

3. Bagian penjualan

   Bagian ini bertugas untuk melayani konsumen dalam hal penjualan barang serta betindak sebagai petugas pembelian dan pemesanan barang.

4. Bagian gudang

   Tugas utama dari bagian ini adalah mengontrol barang yang masuk dan barang yang keluar, cek stok barang, cek barang serta melakukan pembelian barang.

3.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu metode yang membahas masalah dengan memaparkan, menafsirkan dan menulis suatu keadaan atau peristiwa kemudian dianalisis serta mengambil

kesimpulan umum dari masalah yang dibahas, atau suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan dan melukiskan mengenai fakta-fakta atau keadaan yang terdapat pada perusahaan.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi, di mana metode tersebut dapat membuat gambaran secara sistematis, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

3.2.2.1 Data primer

Data primer yaitu data yang diperoleh atau dikumpulkan dari perusahaan. Pengumpulan data primer ini menggunakan metode studi lapangan yaitu:

1. Wawancara

   Wawancara yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara langsung dengan karyawan dan pemilik Apotek Adika sebagai sumber informasi untuk memperoleh data yang diperlukan.

2. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke lokasi penelitian agar dapat mengetahui sistem yang sedang berjalan pada Apotek Adika.

3.2.2.2. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dari sumber-sumber yang telah ada baik berasal dari artikel dan berbagai sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang penulis teliti.

Pengumpulan data sekunder ini menggunakan metode dokumentasi yaitu pengumpulan data yang diperoleh dari sumber-sumber artikel yang diperoleh dari internet dan mempelajari atau membaca pendapat para ahli yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk memperoleh landasan teori yang dapat menujang penelitian serta dari catatan-catatan yang diberikan oleh perusahaan.

3.2.3.1. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem menggambarkan tahapantahapan dalam proses penelitian guna memecahkan masalah penelitian dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian dan pengembangan sistem.

3.2.3.2. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan perancangan berorientasi objek. Alat – alat yang digunakan dalam pendeketan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *use case diagram*, *activity diagram*, *squence diagram*, *class diagram*, *collaboration diagram* dan *deployment diagram*.. Selain itu juga dengan merancang input/output, pengkodean dan struktur menu yang digunakan.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*. *Prototype* adalah proses pembuatan model dari perangkat lunak yang akan dibuat atau dikerjakan sehingga pemakai dapat mengetahui hasil yang akan didapat.

Prototype banyak digunakan pada pemakai yang masih baru mengenal pemakaian komputer. Tujuannya adalah untuk mendefinisikan perangkat lunak yang akan dihasilkan tanpa menertakan rincian pemasukan data, proses dan keluaran yang diperlukan.

Tahapan-tahapan dalam *Prototyping* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan.

   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkatlunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *prototyping*.

   Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. Evaluasi *protoptyping*.

   Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudahsesuai dengan keinginann pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil.Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangu langkah 1, 2 , dan 3.

4. Mengkodekan sistem.

   Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji sistem.

   Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulusebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain

6. Evaluasi Sistem.

   Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yangdiharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan sistem.

   Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Ada beberapa alat bantu yang dapat digunakan pada saat analisis dan perancangan sistem yaitu sebagai berikut :

1. ***Use case Diagram***

   Mendeskripsikan kelakuan sistem dari sudut pandang pengguna, berguna untuk membantu memahami kebutuhan. Use case adalah dasar dari diagram lain.

2. ***Class Diagram***

   Dapat dipergunakan pada tingkatan analisis maupun perancangan. Diagram kelas pada tingkatan analisis disebut model konseptual.

3. Collaboration Diagram

Diagram kolaborasi (*Collaboration Diagram*) menggambarkan kolaborasi (kerja sama) yang dilakukan oleh kelas – kelas pada sistem.

4. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan bagaimana objek – objek di dalam sistem berinteraksi seiring dengan waktu. Ia menampilkan informasi yang sama dengan Diagram Kolaborasi (*Collaboration Diagram*), hanya dengan bentuk yang berbeda.

5. Component Diagram

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

6. Deployment/physical Diagram

Deployment atau *physical* diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak (*software*) menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak (*software*) yang dibuat. Dengan demikian, pengujian *Black Box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

Pengujian *Black Box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses databse eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.