

PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN OBAT PADA APOTEK ONE FARMA

Ermus Muid¹⁾, Hasbi²⁾, Nur Jamila³⁾
Manajemen Informatika^{1,2,3)}

Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Kreatindo (STMIK) Manokwari
ermusdium@gmail.com¹⁾ abhyalhasbi48@gmail.com²⁾, nurjamila1989@gmail.com³⁾

Abstract

The purpose of this study was to conduct research on the Application of Drug Stock Management at One Farma Pharmacy so that the archiving process no longer used archive books. Therefore this study designed an application that can make it easier for employees at One Farma pharmacies to make reports. In this research process to facilitate research in obtaining accurate information, this study uses the methodology of observation, interviews and literature study so that the data obtained is in accordance with the facts. in the field.

For data analysis techniques using the waterfall paradigm and the system design method used is the Data Flow Diagram to make it easier to design applications that are made. As for the programming language used in designing this application, the Visual Basic 6.0 programming language and the MYSQL database are used in creating the database needed in the application to be created.

The results of this study indicate that with the application of the Drug Stock management application at One Farma Pharmacy, pharmacy employees can easily create reports, stock drugs, purchase and sale of drugs and facilitate data archiving without having to be archived using conventional methods or archiving books with such problems. by One Farma, pharmacy employees can be equipped with a system that has been created.

Keywords: Application, Stock, Medicine, Information, Sistem

1. PENDAHULUAN

Pembangunan kesehatan sebagai bagian dari pembangunan nasional untuk hidup sehat bagi setiap masyarakat agar dapat mewujudkan derajat kesehatan yang optimal. Untuk mendapatkan pelayanan dan informasi mengenai pemahaman kesehatan, diperlukan suatu tempat yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan memberikan informasi obat yang lengkap kepada masyarakat, salah satunya adalah apotek. Sesuai dengan keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor 922/Menkes/Per/X/1993 tentang Ketentuan dan tata cara Pemberian Izin Apotek, Apotek ini bertujuan untuk melayani kesehatan masyarakat umum. Banyak sekali transaksi yang diproses setiap harinya dan jenis-jenis obat yang dijual di Apotek One Farma, sehingga banyak data yang harus dikelola. Adapun data yang harus dikelola antara lain adalah data stok obat. Permasalahannya adalah pada sistem pengolahan data kepada Apotek One Farma masih ditangani secara konvensional yang

mana setiap data-datanya diarsip menggunakan buku besar dan sistem Microsoft Office. Kekurangannya adalah lamanya proses dan kemungkinan banyaknya kesalahan yang terjadi. Dalam melakukan aktifitas stok obat pada Apotek One Farma memerlukan keakuratan data dan tepat waktu saat obat diperlukan demi kepuasan konsumen. Oleh karena itu, sangat diperlukan suatu sistem informasi guna mencegah kesalahan yang mungkin terjadi. Dari uraian masalah diatas penulis tertarik mengambil judul "Perancangan Aplikasi Penjualan Obat Pada Apotek One Farma". Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan layanan kepada konsumen dan mempermudah pengelolaan stok obat One Farma.

Telah diketahui bahwa informasi merupakan hal yang sangat penting bagi manajemen di dalam pengambilan keputusan. Pertanyaannya adalah darimana informasi tersebut bisa didapatkan? Informasi diperoleh dari sistem informasi.

Menurut (Azhar Susanto, 2014) [1]. "Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, kegiatan strategi dari suatu organisasi, dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat ditarik suatu pengertian bahwa sistem informasi adalah seperangkat komponen yang saling berhubungan dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusi informasi untuk mendukung pembuatan keputusan dan pengawasan dalam organisasi. Suatu sistem informasi memiliki komponen-komponen, yaitu: "Komponen sistem informasi terdiri dari : (1) Komponen input, merupakan data yang dimasukkan ke dalam sistem untuk diolah menjadi informasi; (2) Komponen model atau proses, merupakan bagian pengolahan yang akan merubah input menjadi output; (3) Komponen output, merupakan hasil dari pengelolaan data yang telah diinput berupa informasi yang berguna bagi penerimanya. Output dari suatu sub sistem dapat merupakan input bagi sub sistem yang lain; (4) Komponen teknologi, merupakan alat-alat dan bahan-bahan yang digunakan untuk mendukung suatu sistem informasi; (5) Komponen basis data, merupakan komponen yang digunakan untuk menyimpan data; (6) Komponen control, merupakan pengendalian atau pengawasan yang dilakukan terhadap sistem informasi.

Kegiatan dalam suatu sistem informasi dapat digolongkan dalam tiga kegiatan utama, yaitu input, proses, dan output. Kegiatan-kegiatan tersebut berputar secara terus menerus mulai dari input hingga ke output kemudian output tersebut dapat menjadi input yang baru bagi suatu sistem informasi.

Menurut Dr. Azhar Susanto [1], MBUS, Ak dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya, Perancangan adalah Kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah.

George M. Scott [2] memberikan definisi perancangan adalah Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah instalasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir analisis sistem.

Definisi perancangan menurut Al-Bahra [3] yang terdapat dalam buku yang berjudul Analisis dan Desain Sistem Informasi, menjelaskan bahwa: "perancangan adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah".

Azhar Susanto [1] menjelaskan dalam buku yang berjudul Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya yaitu "perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis".

Sistem meliputi segala bidang, serta memiliki aspek yang sangat luas dan kompleks, tidak mengherankan bila masalah sistem akhir-akhir ini banyak dipelajari dan dianalisis, apalagi dengan adanya anggapan bahwa sistem sangat bermanfaat untuk dipakai sebagai alat untuk mendeteksi suatu permasalahan, sehingga timbul apa yang dimaksud dengan pendekatan sistem, yang kini dikenal dan dianggap pelengkap bermacam-macam pendekatan lainnya. Para ahli teori sistem berpendapat bahwa sistem adalah suatu perangkat bagian-bagian yang satu sama lain saling tergantung (interpendent). Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya.

Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur oleh J Gordon B. Davis [6] didefinisikan dengan pengertian "Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul sama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Hasbi [4] Klasifikasi Sistem a. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (Physical system). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pikiran atau ide – ide yang tidak tampak secara fisik sedangkan sistem fisik merupakan yang ada secara fisik. b. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (Natural System) dan sistem buatan manusia (Human Made Sistem). Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat oleh manusia sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin. Contohnya sistem penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia. c. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (Deterministic) dan tidak tertentu (Probabilistic Sistem). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah

dapat diprediksi. Interaksi pada bagian-bagiannya yang dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Misalnya sistem komputer yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program. d. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (ClosedSystem) dan sistem terbuka (OpenSystem). Sistem tertutup merupakan sistem yang berhubungan dan tidak berpengaruh oleh lingkungan luarnya sedangkan sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan berpengaruh dengan lingkungan luarnya.

Pendekatan sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan operasi dalam sistem. Prosedur didefinisikan oleh *J Gordon B. Davis [6]* Suatu Prosedur adalah suatu urutan operasi klerikal (tulis menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi."

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, maka pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya oleh *Jogiyanto H.M [5]* dalam buku (Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur) didefinisikan "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu."

Sedangkan definisi sistem yang menekankan pada prosedurnya yaitu "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyesuaikan suatu sasaran tertentu. Kemudian prosedur itu sendiri mengandung arti suatu urutan-urutan operasi klerikal (tulis-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dan transaksi-transaksi bisnis yang terjadi".

Dari berbagai definisi tentang sistem yang telah penulis paparkan diatas dapatlah disimpulkan bahwa sistem adalah suatu keseluruhan yang terdiri atas sejumlah variabel yang saling berinteraksi. Suatu sistem pada dasarnya adalah suatu susunan yang teratur dari kegiatan yang berhubungan satu sama lain maupun yang terdiri atas prosedur-prosedur yang berkaitan, yang memudahkan pelaksanaan kegiatan dari suatu organisasi yang ditujukan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam mencapai tujuan atau sasaran tertentu, elemen-elemen dalam suatu sistem dapat dipersempit dan diperluas sesuai dengan sasaran-sasaran

yang ingin kita capai, dengan kata lain kita harus menetapkan batasan sistem. Batasan sistem dapat berupa elemen-elemen atau komponen-komponen yang harus diseleksi sesuai dengan tujuan atau sasaran yang diharapkan.

Informasi adalah hal yang paling utama dalam pengambilan keputusan. *Jogiyanto H.M [5]* informasi adalah sebagai hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Pengertian informasi menurut *Gordon B. Davis [6]* "informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang".

Bagi penerimaan informasi, tentu manfaatnya terutama dalam pengambilan keputusan, baik saat ini maupun dimasa mendatang. Hal ini dipengaruhi oleh kualitas informasi tersebut. Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal, yaitu informasi akurat, tepat pada waktunya dan relevan. Akurat, berarti harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak biasa atau menyesatkan. Informasi harus akurat karena dari sumber informasi sampai ke penerima informasi tersebut memungkinkan terjadi gangguan (noise) yang dapat merubah atau merusak informasi tersebut.

Tepat pada waktunya, berarti informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat. Informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi, karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan.

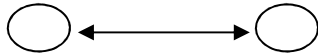
Relevan, berarti informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya. Relevansi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. *Jogiyanto H.M [5]* (Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur, mendefinisikan informasi sebagai berikut : "Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya".

Data Base (basis data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Hubungan antar data dapat ditunjukkan dengan adanya field/kolom kunci dari tiap file/tabel yang ada. Dalam satu file atau table terdapat record-record yang sejenis, sama besar, sama bentuk, yang merupakan satu kumpulan entitas yang seragam. Satu record (umumnya digambarkan sebagai baris data) terdiri dari field yang saling berhubungan menunjukkan bahwa field tersebut

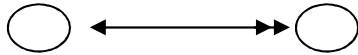
dalam satu pengertian yang lengkap dan disimpan dalam satu record. Data mempunyai jenjang mulai dari karakter – karakter (characters), item data (data item atau field). Record file dan kemudian database.

Relasi database adalah hubungan antara file yang satu dengan file yang lain dengan menggunakan primary key (kunci utama).

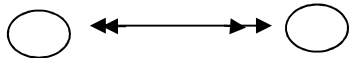
Antara satu tabel dengan tabel yang lain dapat saling direlasikan dengan beberapa tipe relasi yaitu:



Relasi satu ke satu adalah relasi dimana satu entity akan direlasikan dengan satu entity pula. Misalnya pada data anggota koperasi dimana anggota hanya mempunyai satu kode saja dan setiap kode hanya dimiliki satu anggota



Relasi satu ke banyak adalah relasi dimana satu entity direlasikan dengan banyak entity. Misalnya dalam satu alamat terdapat beberapa atau lebih dari satu anggota yang ditinggal pada alamat tersebut.



Relasi banyak ke banyak adalah relasi yang banyak entity direlasikan dengan banyak entity pula. Menurut *Al bahra [3]* dalam bukunya yang berjudul *Rekayasa Perangkat Lunak* menjelaskan bahwa Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

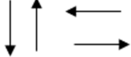
Aplikasi merupakan komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data.

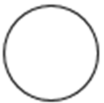
Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

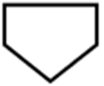
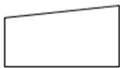
Jogiyanto, H.M [5] Flowchart biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. Diagram Alir Merupakan

diagram yang menunjukkan hubungan antara peralatan yang digunakan, program yang digunakan, file yang dioperasikan serta informasi yang ingin dihasilkan. Diagram alir sistem menjelaskan urutan dari prosedur – prosedur yang ada pada sistem. Bagan alir sistem digambarkan dengan menggunakan simbol – simbol yang tampak sebagai berikut:

Tabel .1: Simbol Flowchart

	Terminal Point Symbol / Simbol Titik Terminal menunjukkan permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu proses.
	Flow Direction Symbol / Simbol Arus adalah simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain (connecting line). Simbol ini juga berfungsi untuk menunjukkan garis alir dari proses.
	Processing Symbol / Simbol Proses digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan oleh komputer. Pada bidang industri (proses produksi barang), simbol ini menggambarkan kegiatan inspeksi atau yang biasa dikenal dengan simbol inspeksi
	Decision Symbol / Simbol Keputusan merupakan simbol yang digunakan untuk memilih proses atau keputusan berdasarkan kondisi yang ada. Simbol ini biasanya ditemui pada flowchart program.
	Input-Output / Simbol Keluar-Masuk menunjukkan proses input-output yang terjadi tanpa bergantung dari jenis peralatannya.

	Predefined Process / Simbol Proses Terdefinisi merupakan simbol yang digunakan untuk menunjukkan pelaksanaan suatu bagian prosedur (sub-proses). Dengan kata lain, prosedur yang terinformasi di sini belum detail dan akan dirinci di tempat lain
	Connector (On-page) Simbol ini fungsinya adalah untuk menyederhanakan hubungan antar simbol yang letaknya berjauhan atau rumit bila dihubungkan dengan garis dalam satu halaman

	Connector (Off-page) Sama seperti on-page connector, hanya saja simbol ini digunakan untuk menghubungkan simbol dalam halaman berbeda. label dari simbol ini dapat menggunakan huruf atau angka
	Preparation Symbol / Simbol Persiapan merupakan simbol yang digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan di dalam storage.
	Manual Input Symbol digunakan untuk menunjukkan input data secara manual menggunakan online keyboard.
	Manual Operation Symbol / Simbol Kegiatan Manual digunakan untuk menunjukkan kegiatan/proses yang tidak dilakukan oleh komputer.

	Document Symbol Jika Anda menemukan simbol ini artinya input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas, atau output yang perlu dicetak di atas kertas.
	Multiple Documents sama seperti document symbol hanya saja dokumen yg digunakan lebih dari satu dalam simbol ini
	Display Symbol adalah simbol yang menyatakan penggunaan peralatan output, seperti layar monitor, printer, plotter dan lain sebagainya

Bahasa pemrograman yang digunakan

Bahasa program yang digunakan oleh penulis adalah Visual Basic 6.0 atau yang biasa disingkat Visual Basic yang bekerja dalam sistem operasi Windows. Visual Basic merupakan salah satu bahasa pemrograman yang mempunyai cakupan kemampuan yang cukup luas. Berbagai aplikasi program juga dapat dibuat dengan Visual Basic, termasuk aplikasi untuk mengolah teks, database, dan juga aplikasi lainnya.

Untuk mempermudah pemrograman dalam membuat program aplikasi, Visual Basic juga menyediakan fasilitas pemrograman yang sangat lengkap yaitu object dan bahasa pemrograman. Dimana object adalah suatu komponen yang mempunyai bentuk fisik dan dapat dilihat (Visual). Sedangkan bahasa pemrograman disebut sebagai sekumpulan teks yang mempunyai arti tertentu dan disusun dengan aturan tertentu serta untuk menjalankan tugas tertentu.

Menurut Achmad Solichin [7] MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (DBMS) yang multithread, dan multi-user. MySQL adalah implementasi dari sistem manajemen basisdata relasional (RDBMS). MySQL dibuat oleh TcX dan telah dipercaya mengelola sistem dengan 40 buah database berisi 10.000 tabel dan 500 di antaranya memiliki 7 juta baris.

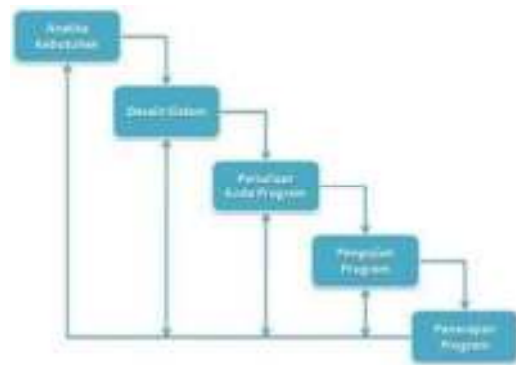
MySQL AB merupakan perusahaan komersial Swedia yang mensponsori dan yang memiliki MySQL. Pendiri MySQL AB adalah dua orang Swedia yang bernama David Axmark,

Allan Larsson dan satu orang Finlandia bernama Michael "Monty". Setiap pengguna MySQL dapat menggunakannya secara bebas yang di distribusikan gratis dibawah lisensi GPL (General Public License) namun tidak boleh menjadikan produk turunan yang bersifat komersial.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengembangan Sistem

Model Sekuensial Linier atau sering disebut Model Pengembangan Air Terjun, merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai A. Yesica [10] Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain kode, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 1: Waterfall Model

Berikut Merupakan Tahapan – tahapan Pengembangan Model Sekuensial Linear / Waterfall Development Model:

3.2 Analisis kebutuhan

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan untuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut kemudian didokumentasikan dalam lembar penelitian.

3.3 Desain

Pada proses Desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma

prosedural. Selain itu pada tahap ini dilakukan juga 2 (dua) hal yaitu:

- Perancangan sistem
Yaitu perancangan proses-proses yang akan terjadi didalam sistem yang akan digambarkan dengan menggunakan UML diagram.
- Perancangan Antar Muka Pemakai (User Interface)
Antar muka pemakai memberikan fasilitas komunikasi antar pemakai dan aplikasi atau sistem, memberikan berbagai fasilitas informasi dan berbagai keterangan yang bertujuan untuk mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan solusi.

3.4 Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan / desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin dengan menggunakan bahasa pemrograman yang mana pada penelitian ini akan digunakan bahasa pemrograman Visual Basic 6.0.

3.5 Pengujian

Menurut *Hernawan Sulistyanto* [9] Proses pengujian pada perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan. dalam penelitian ini digunakan pengujian BlackBox atau Pengujian eksternal fungsional.

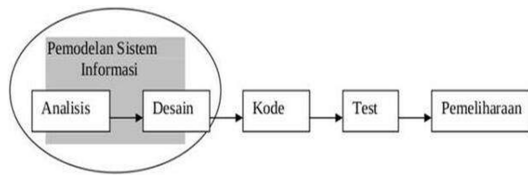
3.6 Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan. Kegiatan yang dilakukan pada proses pemeliharaan antara lain :

Corrective Maintenance : yaitu mengoreksi apabila terdapat kesalahan pada perangkat lunak, yang baru terdeteksi pada saat perangkat lunak dipergunakan.

- Adaptive Maintenance** : yaitu dilakukannya penyesuaian/perubahan sesuai dengan lingkungan yang baru, misalnya hardware, peripheral, sistem operasi baru, atau sebagai tuntutan atas perkembangan sistem komputer, misalnya penambahan driver, dll.
- Perfektive Maintenance** : Bila perangkat lunak sukses dipergunakan oleh pemakai. Pemeliharaan ditujukan untuk menambah kemampuannya seperti memberikan fungsi-

fungsi tambahan, peningkatan kinerja dan sebagainya.



Gambar 2 : Linear Sekuensial

C. Perancangan Antarmuka

Menurut Adi Nugroho [8] Antarmuka pemakai (*user interface*) adalah aspek sistem komputer atau program yang dapat dilihat, didengar atau dipersepsikan oleh pengguna manusia, dan perintah-perintah atau mekanisme yang digunakan pemakai untuk mengendalikan operasi dan memasukkan data. Rancangan antarmuka aplikasi penilaian kinerja aparat pemerintah menggunakan metode *Profile Matching* dapat dilihat pada uraian dibawah ini:

▪ Rancangan Form Login

Gambar 3 : Rancangan Form Login

▪ Rancangan Form Obat dan Rancangan Form Obat

Gambar 4 : Rancangan Form Obat dan Rancangan Form Obat

▪ Rancangan Form Pembelian dan Rancangan Form Penjualan

Gambar 5: Rancangan Form Pembelian dan Rancangan Form Penjualan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil implementasi struktur tabel Obat akan menampung data Obat

a. Tabel Obat

Tabel 2 Tabel Obat

id_obat	nm_obat	jenis_obat	satuan_obat	expired	stok	harga_beli	harga_jual
30147990	PROCOL FLU	TABLET	Box	20-12-2019	10	2000	3000
30147991	MILANTA	CAR	Box	12-05-2019	100	20000	30000
30147992	POLICINE	TABLET	Box	29-05-2019	10	3000	3000
30147993	INTASIN	TABLET	Papan	08-08-2018	100	10000	12000
30147994	BOOPREX TAB	TABLET	Papan	26-11-2019	100	3000	3000

b. Tabel Supplier

Tabel 3 Tabel Supplier

id_supplier	nm_supplier	alamat_supplier	tlp_supplier
NS-001	PT. ANEKA SARI	JAKARTA	041127001
NS-002	PT. TIRTA MEDIK	MEDAN	03112640
NS-003	PT. MEDIKA JAYA RAYA	JAKARTA	021145508
NS-004	PT. MEDIKA RASA	BANDUNG	04115851

c. Tabel Pembelian

Tabel 4 Tabel Pembelian

no_pembeli	tgl_pembelian	id_supplier	id_obat	jumlah_pembeli	total_harga
00000011	19/05/2019	NS-001	30147993	4	40000
00000012	19/05/2019	NS-002	30147990	7	14000

d. Tabel Penjualan

Tabel 5 Tabel Penjualan

no_penjualan	tgl_penjualan	id_obat	jumlah_jual	total_harga
00290011	20/5/2019	30147990	2	6000
00290012	21/5/2019	30147993	3	36000
00290013	20/5/2019	30147991	2	60000

4.1. Implementasi Aplikasi

A. Implementasi Form Login

Untuk menggunakan modul atau menu pada aplikasi, terlebih dahulu pengguna harus melakukan proses login. Proses Login ke aplikasi dapat dilakukan dengan memasukkan username dan password lalu klik tombol **login**. Jika **username** dan **password** yang dimasukkan *sukses* maka menu akan aktif.

Adapun Tampilan Form Login Seperti Gambar dibawah ini.

Gambar 6 : Form Login

B. Implementasi Form Obat

Klik Tab **Master** kemudian pilih sub Data Obat. Setelah muncul Form Obat Semua *field* wajib diisi. Setelah data yang dimasukkan sudah lengkap dan sesuai klik tombol **Simpan** untuk melakukan proses penyimpanan.

Gambar 7 : Form Obat

a. Implementasi Form Data Pembelian

Gambar 8 : Form Data Pembelian

Gambar diatas adalah form Data Pembelian. Untuk menampilkan Form Data Pembelian terlebih dahulu Klik Menu Aktivitas kemudian pilih sub Form Data Pembelian. Untuk proses Data Pembelian kita harus input data secara lengkap dan sesuai. Setelah data yang dimasukkan sudah lengkap dan sesuai klik tombol **Simpan** untuk melakukan proses penyimpanan. Setelah melakukan penyimpanan data, data tersebut akan tersimpan dalam database.

b. Implementasi Form Penjualan Obat

Gambar 9 : Form Data Penjualan

Gambar 9 diatas adalah form data Penjualan. form ini digunakan untuk menampilkan data Penjualan. Untuk menampilkan Form Input Data penilaian terlebih dahulu Klik Menu Aktivitas kemudian pilih sub Form data penjualan.

4.2. Pengujian Sistem

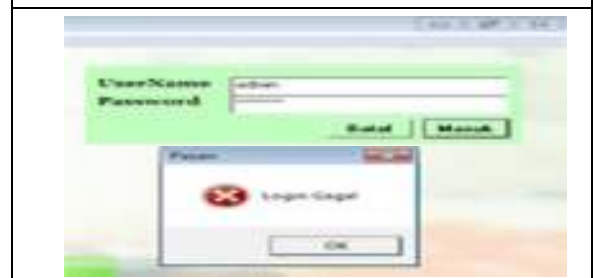
A. Hasil Pengujian

Dalam pengujian ini penulis menggunakan model pengujian black box dan akan mengambil contoh kasus dari tahap pengujian program terhadap kesesuaian dengan kebutuhan sistem, diantaranya:

Tabel 6. Pengujian Login Sistem dengan Inputan Kosong

Data masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tombol Masuk	Tidak dapat login jika password atau user salah	Login Gagal	Sesuai

Screen Shoot



Tabel 7. Pengujian Simpan Data Obat

Data masuk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Simpan	Gagal menyimpan data jika inputan belum lengkap	Data Belum Ada	sesuai



- [10] kepolisian sektor. Universitas Muhammadiyah Surakarta
A. Yesica, (2014) "*Sistem Informasi Penyewaan Kamar Pada Hotel Candra Kirana*" Journal - Indonesian Jurnal on Computer Science – Volume 11 No 1

5. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan penelitian pada Apotek One Farma dan berdasarkan hasil pengolahan dan analisa data, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses manajemen Penjualan obat pada apotek one farma belum maksimal karena belum didukung dengan sistem yang mampu mengelolah data pembelian dan penjualan obat.
2. Sistem yang dibuat berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya sehingga implementasi sistem berjalan lancar.
3. Dengan diimplementasikannya Aplikasi Penjualan Obat Pada Apotek One Farma pegawai apotek merasa mudah untuk memanajemen pembelian dan penjualan obat serta pengarsipan data lebih mudah.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dr. Azhar Susanto, (2014). *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya*, Yogyakarta : Andi
- [2] George M. Scott. (2012), "*Analisis & Perancangan Sistem*", Yogyakarta: Jogiyanto HM
- [3] Al-Bahra. (2014). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Jogiyanto HM
- [4] Hasbi. (2020). "*Implementasi Sistem Pakar Untuk Mendiagnosa Kerusakan Sepeda Motor Non Injeksi*". STMIK Manokwari
- [5] Jogiyanto, (2015). *analisis dan desain system informasi*, Yogyakarta: Andi
- [6] Gordon B. Davis. (2015). *Analisis & Desain Sistem*
- [7] Achmad Solichin. (2012). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta
- [8] Adi Nugroho. (2011). *Perancangan dan Implementasi sistem Basis Data*, Yogyakarta: Andi
- [9] Hernawan Sulistyanto. (2013). *pengembangan sistem informasi "angelolali" untuk meningkatkan kinerja*