

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 75 Tahun 2014 tentang Pusat Kesehatan Masyarakat disebutkan bahwa puskesmas adalah fasilitas kesehatan yang menyelenggarakan upaya kesehatan masyarakat dan upaya kesehatan perseorangan tingkat pertama. Untuk pelayanan pada tingkat pertama puskesmas desa ini yaitu melayani pelayanan masyarakat di wilayah kerjanya. Puskesmas Kecamatan Maja merupakan sebuah puskesmas tingkat kecamatan yang berada di Kecamatan Maja, Kabupaten Lebak, Banten. Puskesmas ini telah berdiri sejak tahun 1975 dan telah melayani kesehatan serta kelahiran pasien di wilayah Kecamatan maja. Fasilitas Kesehatan yang dilayani di puskesmas ini yaitu pemeriksaan dan pelayanan pasien, pelayanan obat, rawat inap, dan layanan darurat yang dilengkapi dengan ruang Unit Gawat Darurat (UGD).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bagian keuangan disebutkan bahwa sistem pembayaran obat serta pencatatan pembayaran pasien umum di puskesmas ini masih dilakukan secara manual melalui pencatatan di buku tulis. Hal ini sering kali mengakibatkan beberapa masalah, seperti hilangnya data pembayaran ataupun jumlah total penjualan. Tentu hal-hal tersebut dapat berdampak besar bagi bagian keuangan ketika ingin membuat laporan, karena ada kesalahan pengeluaran dan pemasukan yang tidak sesuai serta data pembayaran pasien yang kurang.

Metode pencatatan serta penghitungan manual juga kurang efektif karena setiap hari kasir apotek harus menulis data pembayaran dan obat pasien di buku, kemudian pada akhir bulan harus membuat laporan dan menyalin data dari buku tersebut. Tidak jarang data-data pasien dalam buku hilang ataupun tidak jelas ketika dibaca.

Maka, berdasarkan masalah-masalah di atas, Puskesmas Kecamatan Maja membutuhkan sebuah sistem informasi pengolahan data serta pembayaran untuk mengatasi masalah di atas. Hal ini supaya pencatatan dan pembayaran obat pasien lebih efisien dan tertata rapi melalui aplikasi berbasis web.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu Puskesmas Kecamatan Maja memiliki masalah dalam pencatatan transaksi obat pasien yang masih menggunakan metode manual di buku. Hal ini mengakibatkan seringnya terjadi salah penghitungan penjualan serta data pembelian pasien sering tidak lengkap.

1.3 Tujuan

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, maka tujuan Proyek Akhir ini yaitu membangun aplikasi pembayaran berbasis *web* untuk apotek Puskesmas Kecamatan Maja yang memiliki fitur pencatatan transaksi.

1.4 Batasan Masalah

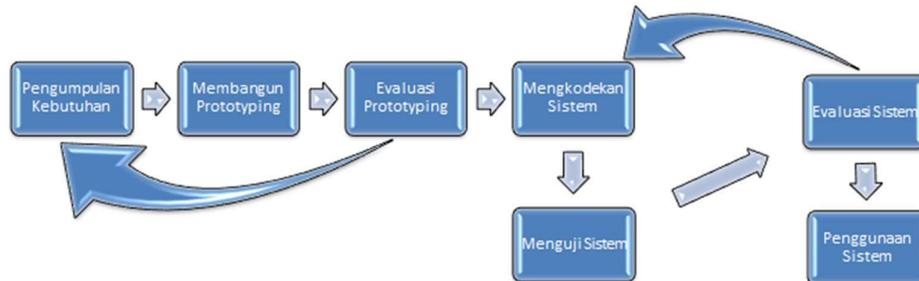
Batasan masalah proyek akhir ini yaitu :

1. Aplikasi sistem informasi ini hanya melayani pembayaran obat pasien dan tidak melayani administrasi pasien, pendaftaran pasien, serta pembayaran jasa dokter.
2. Aplikasi sistem informasi ini hanya digunakan untuk pasien umum non BPJS.
3. Proses aplikasi ini hanya dalam lingkup kasir apotek dan bagian keuangan serta tidak terhubung ke proses sebelumnya.
4. Penggunaan aplikasi ini hanya di Puskesmas Kecamatan Maja.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Pelayanan Pembayaran Obat ini berfungsi untuk melayani pembayaran serta pencatatan transaksi obat di Puskesmas Kecamatan Maja. Aplikasi ini dijalankan dengan *web* yang dibuat dengan *program language* PHP yang dilengkapi dengan *database* yang menggunakan MySQL. Fitur dalam aplikasi ini yaitu pencatatan pembayaran pasien, pencatatan data obat, pengelolaan stok obat, pengelolaan data pasien, serta laporan data apotek.

1.6 Metode Pengerjaan



Gambar 1.6

Pengerjaan aplikasi ini menggunakan metode *prototyping*. Metode ini mempunyai tahapan-tahapan dalam pengujiannya, yaitu :

1. Pengumpulan Kebutuhan

Tahap pertama yang dilakukan pada metode ini prototype yaitu pengumpulan kebutuhan. Pada tahap ini, *developer* dan *client* saling bekerja sama untuk mendefinisikan kebutuhan sistem secara lengkap. Proses dalam tahap ini yaitu *client* akan diwawancarai yang berfungsi untuk tahu apa yang *client* inginkan untuk sistemnya.

2. Membangun Prototyping

Tahap kedua yang dilakukan yaitu membangun sebuah *prototype* atau membangun sebuah *blue print* dari sistem yang akan dibuat.

3. Evaluasi Prototyping

Tahapan ketiga pada metode ini, mempunyai fungsi untuk *client* mengevaluasi hasil *prototype* yang sudah *developer* ajukan. Jika hasil *prototype* tersebut tidak sesuai dengan apa yang *client* mau, maka harus kembali pada tahap awal. Sebaliknya, jika *client* sudah merasa sesuai dengan hasil *prototype*, maka langsung ke tahapan selanjutnya.

4. Mengkodekan Sistem

Pada tahap keempat, *developer* akan memulai membangun sistem dengan bahasa pemrograman yang sesuai jika tahapan sebelumnya, yaitu *prototyping* sudah disetujui oleh *client*.

5. Menguji Sistem

Tahapan ini dilakukan ketika tahap pembangunan sistem sudah selesai dan telah menjadi sebuah perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak bisa diuji dengan metode *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, dan pengujian yang lainnya.

6. Evaluasi Sistem

Tahapan evaluasi sistem adalah tahapan *client* untuk evaluasi sistem yang telah dibuat. Apakah sistem yang telah dibangun sesuai atau tidak dengan keinginan *client*. Jika *client* sudah merasa sesuai dengan sistem, maka *developer* akan melanjutkan langkah selanjutnya. Tetapi jika *client* merasa bahwa sistem tidak sesuai dengan keinginan, maka *developer* akan mengulangi tahapan 4 dan 5.

7. Menggunakan Sistem

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pengujian. Setelah tahapan 1-6 selesai, maka sistem telah bisa digunakan oleh *client*.