

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan yang beralamat di Jl. Serayu Raya Kesugihan Cilacap. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara sengaja dengan pertimbangan bahwa Apotek yang cukup ramai pengunjung untuk transaksi penjualan obat baik resep maupun non resep dan untuk pengolahan datanya masih manual.

B. Subyek Penelitian

Menurut Arikunto (1992) dalam Fauzi (2014) subjek penelitian adalah benda, hal atau orang dan tempat dimana data yang dipermasalahkan melekat. Responden penelitian ini adalah orang yang dapat merespon, memberikan data yang diperlukan saat penelitian. Subyek dalam penelitian ini adalah beberapa karyawan yang terkait dengan sistem informasi persediaan obat pada Apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan Cilacap.

C. Data dan jenis data

1. Data Primer.

Yaitu sumber data penelitian yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan tidak melalui media perantara (Sugiyono, 2008). Data primer dalam penelitian ini adalah hasil observasi dan wawancara kepada Ibu Yustika Wahyu Purwandari S.Far., Apt selaku Apoteker dan Ari Apriani selaku Bagian Administrasi Apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan Cilacap.

2. Data Sekunder.

Data sekunder yaitu sumber data penelitian yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2008). Data sekunder dalam penelitian ini adalah gambaran umum, struktur organisasi

dan job deskripsi, prosedur persediaan obat dan dokumen-dokumen persediaan obat dari Apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan Cilacap.

D. Teknik pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Data diperoleh dengan cara mempelajari dan mengaitkan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi yakni literatur tentang sistem informasi persediaan. Langkah ini dipakai sebagai landasan teori serta pedoman dalam menganalisis masalah.

2. Studi lapangan

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan data secara langsung dari obyek yang akan diteliti guna memperoleh data-data yang dibutuhkan dan gambaran permasalahan yang sesungguhnya terjadi di Apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan. Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

a. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini dilakukan pengamatan terhadap sistem informasi persediaan obat di apotek yang telah berjalan dengan tujuan untuk melihat secara langsung kondisi klinik sebenarnya.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2014). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan di Apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan khususnya bagian pengelolaan persediaan obat untuk memenuhi kebutuhan pelayanan kesehatan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2014)

E. Metode pengembangan sistem dengan sistem *prototype*

Metode pengembangan sistem yang dilakukan penulis adalah dengan metode *prototyping*.

1. Tujuan *prototyping*

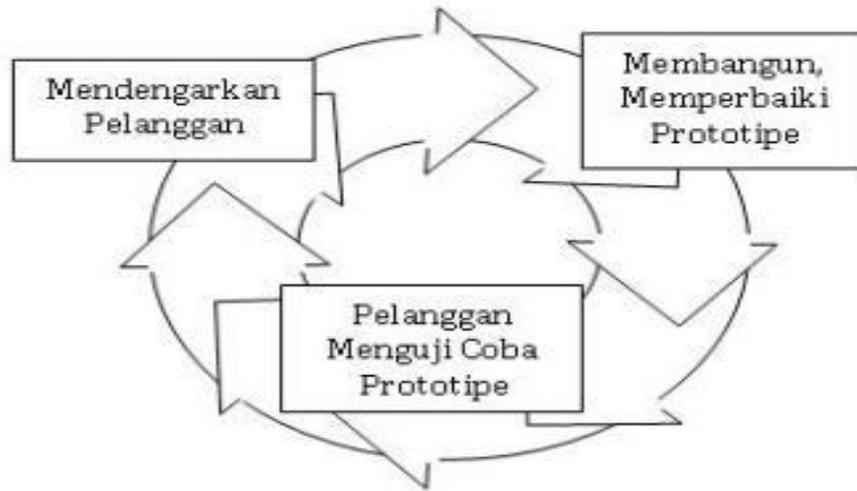
Dibuatnya sebuah *prototyping* bagi pengembangan sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model *prototype* yang dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar.

Ogedede (2012), menegaskan : telah ditemukan bahwa, di mana dialog yang ditampilkan lebih mudah dipahami. Semakin besar interaksi antara komputer dan pengguna, besar pula manfaat yang diperoleh ketika proses pengembangan sistem informasi akan lebih cepat dan membuat pengguna akan lebih interaktif dalam proses pengembangannya.

Prototyping dapat diterapkan pada pengembangan sistem kecil maupun besar dengan harapan agar proses pengembangan dapat berjalan dengan baik, tertata serta dapat selesai tepat waktu. Ketertiban pengguna secara penuh ketika *prototype* terbentuk akan menguntungkan seluruh pihak yang terlibat, bagi pimpinan, pengguna sendiri serta pengembang sistem.

Metode ini dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan dimana pengembang dan pelanggan bertemu dan mengidentifikasi objektif keseluruhan dan perangkat lunak, mengidentifikasi dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan dan kemudian

dilakukan perancangan kilat (Presman, 2002:40). Dibawah ini adalah gambar model *prototype* paradigm menurut Ronger Presman.



Gambar 3.1 Model *Prototype*

Pengembangan sistem tersebut dalam pelaksanaannya penulis lakukan menggunakan tiga tahap siklus pengembangan model *Prototype* yaitu :

a. Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini penulis dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pada tahap ini penulis melakukan analisis dan mengidentifikasi segala kebutuhan. Dari analisis tersebut dapat diterapkan tujuan perancangan, pengajuan usulan solusi yang dapat diterima.

b. Merancang Dan Membuat *Prototype*

1) Perancangan sistem

Perancangan disini dimaksudkan untuk membuat pemodelan aplikasi yang dapat membantu dalam mengelola persediaan obat pada apotek Karya Medika Gumelci Kesugihan. Design yang dimaksud meliputi perancangan proses, perancangan database dan perancangan antar muka.

2) Perancangan Proses

Perancangan proses berupa *flowchart* atau diagram alur data atau *Data Flow Diagram (DFD)*. Rancangan proses yang dibutuhkan :

- a) *Flowchart*
- b) *Context Diagram*
- c) *Data Flow Diagram (DFD)*

3) Perancangan Database

Perancangan yang dimaksud dalam tahap ini adalah menentukan dan menunjukkan antara entity dan relasinya (*Entity Relationship Diagram*).

- a) *Entity Relationship Diagram (ERD)*
- b) Relational Database Model (RDBM) atau model Basis Data Relasional
- c) Struktur Basis Data
- d) Rancangan Antar Muka

Menentukan desain antar muka yang digunakan dalam pembuatan aplikasi setelah melakukan analisis pada tahap sebelumnya. Desain yang dibuat antara lain :

- a) Desain obat
- b) Desain obat masuk
- c) Desain obat keluar
- d) Laporan stok obat
- e) Laporan obat masuk
- f) Laporan obat keluar

4) Pengkodean sistem

Pada tahap ini, *prototype* yang sudah di setujui oleh pelanggan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman yang telah disepakati oleh user dan pengembang.

2. Pengujian *Prototype*

Pengujian sistem dilakukan dengan metode *black box testing*. Pengujian dilakukan terhadap interface sistem untuk memastikan bahwa

