

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) akhir-akhir ini sangatlah pesat. Semua aspek kehidupan menggunakan TI untuk mempermudah kegiatan yang dilakukan. Begitu juga di puskesmas khususnya puskesmas pagiyanten..

Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) adalah lembaga pelayanan kesehatan yang harus menyediakan fasilitas kesehatan yang baik[1]. Selain sebagai pusat kesehatan , puskesmas juga merupakan Badan Layanan Umum Daerah(BLUD) yang bergerak di bidang kesehatan. Puskesmas perlu melakukan prubahan mendasar sehingga lebih mandiri dan mampu berkembang menjadi lembaga yang berorientasi terhadap kepuasan pelanggan[2].

Dengan diterapkannya BLUD memungkinkan puskesmas untuk mengelola keuangannya sendiri tanpa tergantung pada alokasi anggaran pemerintah. Ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi untuk menjadikan puskesmas itu BLUD, salah satunya adalah syarat administratif. Persyaratan administrasi terpenuhi apabila SKPD dapat menyajikan seluruh dokumen salah satunya kesanggupan untuk meningkatkan kinerja pelayanan, keuangan, dan manfaat bagi Masyarakat. Faktor keberhasilan untuk implementasi kebijakan BLUD adalah semangat kerja pegawai dan dukungan

dari pemimpin[3].

Untuk dapat mengelola keuangan, organisasi kesehatan harus mampu menghitung biaya ekonomi dan biaya sosial yang menyebabkan akuntansi diterima sebagai ilmu yang dibutuhkan untuk mengelola urusan kesehatan[4]. Selain itu di butuhkan kasir sebagai penerima pembayaran atas jasa yang telah diberikan oleh tenaga Kesehatan kepada pasien yang tidak memiliki Asuransi.

Selama ini di puskesmas Pagiyanten bagian kasir masih menggunakan buku catatan untuk menulis semua transaksi pembayaran yang ada. Oleh karena itu di butuhkan sebuah aplikasi pembayaran yang lebih praktis agar mempermudah petugas kasir dalam melakukan transaksi. Aplikasi kasir ini diciptakan untuk memudahkan kasir dalam mengelola seluruh data transaksi penjualan agar menjadi lebih cepat dan akurat dari sebelumnya, sehingga perhitungan keuntungan dan data stok terkini menjadi lebih baik dari sebelumnya[5].

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, puskesmas Pagiyanten memerlukan sebuah Aplikasi Kasir untuk mempermudah proses transaksi yang dilakukan. Aplikasi yang akan dibuat berbasis Web menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Frame work CodeIgniter*. Aplikasi ini akan peneliti beri judul “PERANCANGAN APLIKASI KASIR PUSKESMAS PAGIYANTEN BERBASIS WEB”. Aplikasi kasir ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi di Puskesmas Pagiyanten.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas , maka diperoleh suatu rumusan permasalahan adalah Bagaimana menghasilkan sebuah aplikasi pembayaran yang dapat mempermudah petugas kasir dalam melakukan transaksi.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan, dapat diperoleh beberapa batasan masalah, di antaranya:

1. Aplikasi yang di buat hanya digunakan untuk kepentingan kasir yang mencakup pembayaran atas pelayanan yang di terima pasien di puskesmas pagiyanten.
2. Bahasa pemrograman yang di gunakan adalah pemrograman PHP
3. Data base yang di gunakan adalah mySQL
4. Frame work yang digunakan Codeigniter
5. Aplikasi ini terbatas hanya dapat diakses oleh Kepala Puskesmas, Admin, dan kasir itu sendiri walaupun di dalam aplikasi bisa diakses oleh Tenaga Kesehatan(nakes).
6. Aplikasi ini tidak akan dikembangkan lebih lanjut atau di integrasikan dengan sistem lainnya.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan tujuan

penelitian ini yaitu Supaya dapat menghasilkan Aplikasi Kasir berbasis Web, untuk mempermudah kasir dalam menjalankan tugasnya.

Manfaat bagi mahasiswa :

1. Memberikan pengetahuan tentang bagaimana perancangan Aplikasi kasir dan diharapkan dapat dikembangkan oleh mahasiswa lainnya.
2. Tugas Akhir (TA) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada pihak yang membutuhkan.

Manfaat dari penelitian untuk Perusahaan atau tempat penelitian :

1. Memberikan Solusi atas permasalahan yang dialami Puskesmas Pagiyanten dalam melakukan transaksi pembayaran pasien.
2. Mempermudah pasien dalam melakukan transaksi pembayaran.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam menyusun Tugas Akhir , agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan laporan Tugas Akhir sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang, Perumusan masalah, Pembatasan masalah, Tujuan dan manfaat dari penelitian yang dilakukan penulis untuk menghasilkan suatu project TA.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis membahas tentang penelitian terkait yaitu penelitian serupa yang pernah dilakukan oleh peneliti lainnya. Yang ke dua yaitu Landasan teori yaitu teori-teori yang digunakan penulis dalam menunjang penelitiannya, baik itu jurnal, karya ilmiah dan buku yang terbaru.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis membahas Langkah-langkah/tahapan perencanaan dengan bantuan beberapa metode, teknik, alat (tools) yang digunakan seperti Prosedur Penelitian, metode pengumpulan data serta tempat dan waktu pelaksanaan penelitian.

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini penulis menguraikan analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan, baik perancangan secara umum dari sistem yang dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik. Perancangan sistem meliputi Analisis permasalahan, kebutuhan hardware dan software, perancangan(diagram blok, uml), perancangan *database* dan tabel.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis menguraikan rincian hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan. Deskripsi hasil penelitian dapat diwujudkan dalam bentuk teori/ model, perangkat lunak, grafik, atau bentuk-bentuk

lain yang representatif. Pada bagian ini juga berisi analisis tentang bagaimana hasil penelitian dapat menjawab pertanyaan pada latar belakang.