

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Analisis Sistem

Analisis adalah sebuah proses yang melibatkan serangkaian langkah untuk memecah, membedakan, serta mengelompokkan suatu hal berdasarkan kriteria tertentu, kemudian mencari hubungan antar bagian tersebut dan menginterpretasikan maknanya. Kata “analisis” sendiri berasal dari bahasa Yunani kuno yang berarti “memecah” atau “menguraikan”. Sistem terdiri dari berbagai komponen yang saling berinteraksi dan bekerja bersama dalam melaksanakan suatu proses. Secara garis besar, sistem merupakan kumpulan elemen atau bagian yang terus-menerus berinteraksi dan berkolaborasi demi mencapai tujuan tertentu. Secara konseptual, sistem tersusun dari objek-objek yang saling terhubung dalam berbagai bentuk hubungan [3].

Menganalisis adalah proses menguraikan suatu sistem ke dalam bagian-bagian komponennya secara terstruktur dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta menilai kebutuhan-kebutuhan yang ada dalam sistem tersebut, sekaligus mengungkap kekurangan-kekurangannya. Dalam konteks analisis sistem, kegiatan ini mencakup identifikasi permasalahan, pengumpulan dan evaluasi data, diagnosis terhadap penyebab utama dari permasalahan, serta pengembangan solusi yang dapat memenuhi kebutuhan sistem saat ini. Analisis sistem bukan sekadar aktivitas teknis, melainkan juga proses strategis yang membutuhkan pemahaman mendalam terhadap struktur sistem, alur kerja, serta hubungan antar komponen dalam sistem itu sendiri. Tanggung

jawab seorang analis sistem meliputi sejumlah aktivitas penting seperti melakukan penelitian mendalam, berdiskusi dengan berbagai pihak terkait, mengkoordinasikan proses kerja, serta memberikan rekomendasi terhadap perangkat lunak dan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan organisasi atau bisnis[3].

Tujuan akhir dari analisis sistem adalah untuk mengukur, memahami, dan memodifikasi sistem atau proses bisnis agar mampu berfungsi secara efektif dan efisien dalam mendukung pencapaian tujuan organisasi serta memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam era digital saat ini, analisis sistem menjadi salah satu fondasi penting dalam pengembangan solusi berbasis teknologi yang adaptif, responsif, dan berkelanjutan[3].

2.1.2 *Usability*

Istilah *usability* berasal dari kata “*usable*” yang secara harfiah mengandung arti sesuatu yang bisa digunakan dengan baik atau layak untuk dipakai. *Usability* mengacu pada sejauh mana sebuah produk atau sistem dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks sistem interaktif, *usability* secara umum diartikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk mengoptimalkan kualitas interaksi antara pengguna dan sistem. Proses ini mencakup bagaimana sistem dapat diakses, dipahami, serta digunakan oleh pengguna dengan tingkat efisiensi, efektivitas, dan kepuasan yang tinggi. *Usability* tidak hanya menekankan aspek kemudahan penggunaan, tetapi juga bagaimana sistem mampu merespons kebutuhan pengguna secara intuitif dalam lingkungan yang interaktif. Oleh karena itu, *usability* menjadi salah satu elemen kunci dalam pengembangan sistem berbasis teknologi yang berorientasi pada pengalaman pengguna (*user experience*), dan berperan penting dalam meningkatkan performa serta daya guna suatu produk digital[4].

Usability merupakan salah satu atribut kualitas yang berperan dalam mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan suatu antarmuka sistem oleh pengguna. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, *usability* menjadi aspek krusial yang berkontribusi signifikan terhadap persepsi kualitas suatu aplikasi, sehingga dapat dijadikan tolok ukur dalam menentukan apakah sebuah aplikasi dinilai efektif, efisien, dan layak digunakan oleh pengguna akhir. Menurut[5], *usability* terdiri dari lima komponen utama yang saling berkaitan dalam menentukan kualitas interaksi antara pengguna dengan sistem. Kelima komponen tersebut meliputi: *learnability*, yaitu sejauh mana suatu sistem mudah dipelajari oleh pengguna baru; *efficiency*, yang merujuk pada tingkat efisiensi pengguna dalam menyelesaikan tugas setelah mempelajari sistem; *memorability*, yaitu kemampuan pengguna untuk mengingat kembali cara menggunakan sistem setelah tidak mengaksesnya dalam jangka waktu tertentu; *errors*, yang mencakup frekuensi, tingkat keparahan, dan kemampuan pengguna dalam mengatasi kesalahan; serta *satisfaction*, yakni sejauh mana pengguna merasa puas dan nyaman dalam menggunakan sistem.

Menurut *International Standard Organization* (ISO) 9241-11, *usability* didefinisikan memiliki 3 aspek utama yang saling melengkapi dalam mengevaluasi kualitas interaksi antara pengguna dan sistem yaitu[6]:

1. Efektifitas : merujuk pada sejauh mana pengguna mampu menyelesaikan tugas-tugas mereka dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui penggunaan sistem.
2. Efisiensi : yang mengukur seberapa besar sumber daya seperti waktu, tenaga, dan usaha yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut secara optimal.

3. Kepuasan : tingkat kenyamanan, penerimaan, dan persepsi positif yang dirasakan oleh pengguna selama berinteraksi dengan sistem dalam rangka mencapai tujuannya.

2.1.3 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) merupakan metode evaluasi *usability* yang pertama kali dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. Metode ini dirancang untuk menilai tingkat kegunaan suatu sistem, termasuk aplikasi, dengan cara yang sederhana dan efisien. SUS menggunakan skala penilaian dari 0 hingga 100 yang mudah dipahami oleh responden, serta tersedia secara bebas tanpa memerlukan biaya lisensi[7]. Salah satu keunggulan utama dari metode ini adalah kemampuannya memberikan hasil evaluasi yang memadai meskipun menggunakan sampel yang relatif kecil, dengan waktu pelaksanaan yang singkat dan biaya yang minimal.

Menurut [8] terdapat beberapa kelebihan dari SUS yang menjadikannya populer dalam penelitian dan evaluasi sistem, yaitu:

1. SUS sangat mudah digunakan dan memiliki format skor yang jelas yaitu dalam rentang 0-100.
2. Proses perhitungan skor tidak memerlukan metode statistik yang kompleks dan dapat dilakukan dalam waktu yang cepat.
3. SUS tidak memerlukan biaya sehingga dapat diakses secara luas oleh peneliti maupun praktisi.
4. Meskipun dilakukan dengan ukuran sampel yang terbatas, SUS telah terbukti memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, menjadikannya sebagai salah satu alat evaluasi *usability* yang efektif dan efisien.

SUS telah diakui sebagai instrumen evaluasi yang bernilai, efektif, dan dapat diandalkan, berupa kuesioner yang terdiri dari 10 item pertanyaan [9].

	Strongly Disagree					Strongly Agree
1. I think that I would like to use this product frequently.	1	2	3	4	5	
2. I found the product unnecessarily complex.	1	2	3	4	5	
3. I thought the product was easy to use.	1	2	3	4	5	
4. I think that I would need the support of a technical person to be able to use this product.	1	2	3	4	5	
5. I found the various functions in the product were well integrated.	1	2	3	4	5	
6. I thought there was too much inconsistency in this product.	1	2	3	4	5	
7. I imagine that most people would learn to use this product very quickly.	1	2	3	4	5	
8. I found the product very awkward to use.	1	2	3	4	5	
9. I felt very confident using the product.	1	2	3	4	5	
10. I needed to learn a lot of things before I could get going with this product.	1	2	3	4	5	

Sumber: [10]

Gambar II. 1 Sepuluh Pertanyaan SUS John Brooke

Untuk melakukan perhitungan dalam menentukan skor SUS adalah dengan cara memberi nilai pada setiap item dengan skala 0-5. Adapun ketentuan dalam perhitungan SUS sebagai berikut[9]:

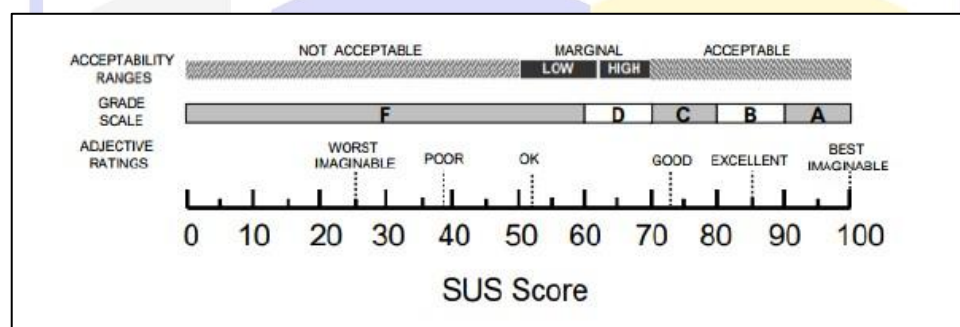
1. Untuk item instrumen dengan nomor ganjil, yaitu 1, 3, 5, 7, dan 9 yang menggunakan kata-kata positif, skor yang diperoleh dikurangi dengan angka 1.
2. Untuk item instrumen dengan nomor genap, yaitu 2, 4, 6, dan 10 yang menggunakan kata-kata negatif, skor dihitung dengan cara mengurangkan nilai skor yang diperoleh dari angka 5.

- Untuk mendapatkan skor keseluruhan dari SUS (*System Usability Scale*), jumlah skor dari kedua proses tersebut dikalikan dengan 2,5. Hasilnya akan menghasilkan skor yang berada dalam rentang nilai antara 0 hingga 100.

Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung skor SUS adalah sebagai berikut:

$$\text{Skor SUS} = ((P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+ \\ (P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10))*2.5$$

Berikut merupakan tiga indikator penilaian pada *System Usability Scale* (SUS) yang dapat dilihat pada gambar II.2 berikut:



Sumber:[11]

Gambar II. 2 SUS Score

2.1.4 Skala Likert

Skala Likert merupakan salah satu metode pengukuran sikap yang paling umum digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan. Skala ini dirancang untuk mengukur sejauh mana individu setuju atau tidak setuju terhadap suatu pernyataan tertentu. Dalam praktiknya, responden diminta untuk memilih jawaban berdasarkan tingkat persetujuan mereka, yang disajikan dalam bentuk pilihan jawaban ordinal, mulai dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”[12].

Skala Likert terdiri dari serangkaian pernyataan yang dirancang untuk mengukur sikap atau persepsi terhadap suatu objek atau fenomena. Setiap pernyataan

diikuti oleh serangkaian kategori respons yang memungkinkan responden untuk mengekspresikan tingkat persetujuan mereka[13]. Jumlah kategori respons bervariasi, namun umumnya terdiri dari 5 hingga 7 poin. Penelitian menunjukkan bahwa skala 7 poin dapat memberikan hasil yang lebih sensitif dan reliabel dibandingkan dengan skala 5 poin, karena memungkinkan adanya variasi respons yang lebih luas. Namun, pemilihan jumlah poin dalam skala harus disesuaikan dengan konteks penelitian dan karakteristik responden untuk menghindari kebingungan atau bias dalam interpretasi [12].

Tabel II. 1 Skala Likert

Jawaban	Skala/Bobot
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: [14]

2.1.5 Analisa Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan sejauh mana suatu sistem mampu mengukur aspek yang memang ingin diukur dengan tepat. Sebuah instrumen dikatakan valid jika nilai validitasnya tinggi, yang berarti data yang didapatkan dapat diandalkan. Sebaliknya, apabila nilai validitas instrumen rendah, maka instrumen tersebut kurang valid dan data yang dihasilkan menjadi kurang dapat dipercaya [14].

Hal yang perlu diperhatikan ketika melakukan uji validitas adalah sebagai berikut:

1. Membandingkan nilai signifikan korelasi satu dengan instrumen total. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0.05 dari hasil seluruh responden, maka instrumen dapat dinyatakan valid.

2. Membandingkan nilai R tabel dengan R hitung, dimana instrumen dapat dikatakan valid apabila nilai R hitung lebih besar dari R tabel.

2.1.6 Analisa Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses pengujian yang bertujuan untuk menilai konsistensi jawaban responden terhadap pertanyaan dalam sebuah kuesioner. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian memiliki tingkat ketepatan dan dapat dipercaya serta diandalkan dalam proses pengukuran data[15].

Tabel II. 2 Kriteria Penilaian Cronbach's Alpha

Nilai Cronbach's Alpha	Keterangan
$\geq 0,900$	Sempurna
0,800 – 0,899	Baik
0,700 – 0,799	Diterima
0,600 – 0,699	Dipertanyakan
0,500 – 0,599	Kurang Baik
$<0,500$	Tidak Diterima

Sumber: [14]

2.1.7 SPSS (*Statistical Package for The Social Science*)

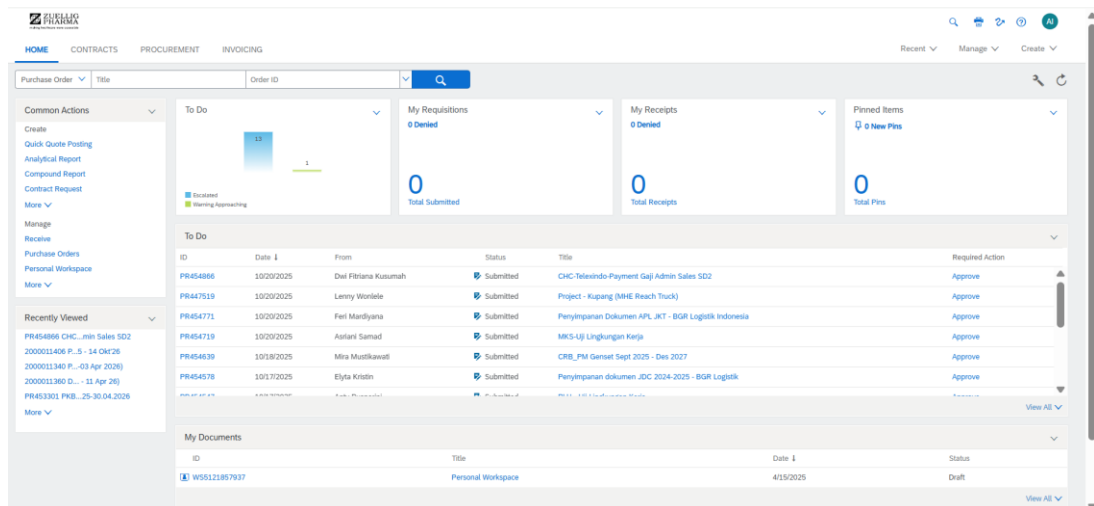
SPSS adalah *software* aplikasi statistik yang dapat membantu mahasiswa dalam melakukan pengolahan data dan pengujian hipotesis untuk berbagai uji dan analisis dalam statistika. SPSS merupakan program *software* yang bertujuan untuk menganalisis data dan melakukan perhitungan statistik baik parametrik maupun non-parametrik [16]. SPSS mempunyai kemampuan untuk melakukan analisis statistik cukup tinggi karena selain memberi kemudahan dalam perhitungan, SPSS juga mampu menganalisis penelitian dengan variabel yang lebih banyak.

2.1.8 Ariba *Procure-to-Pay* (P2P)

Ariba adalah sistem procurement berbasis *cloud* yang dapat mendukung proses bisnis dalam berinteraksi dengan pemasok[17]. Sistem *Procure-to-Pay* (P2P) adalah rangkaian proses bisnis yang mengelola pengadaan barang atau jasa dari awal hingga pembayaran kepada pemasok. Proses ini mencakup seluruh siklus mulai dari permintaan barang atau jasa, pemilihan pemasok, pembuatan pesanan pembelian, penerimaan barang atau jasa, hingga pembayaran dan pencatatan keuangan. Sistem *Procure to Pay* bertujuan untuk memaksimalkan efisiensi, transparansi, dan kontrol dalam pengadaan serta memastikan bahwa seluruh transaksi dilakukan dengan cara yang sesuai dan terkontrol[17]. Sebagai sistem yang integral dalam manajemen pengadaan, *Procure to Pay* bertujuan untuk meningkatkan efisiensi operasional, transparansi, serta kontrol terhadap transaksi pengadaan[18].

Tujuan utama dari implementasi sistem Ariba *Procure to Pay* adalah untuk mengotomatisasi proses pengadaan, meminimalkan kesalahan manual, serta menjamin proses pembelian sesuai dengan kebijakan dan anggaran perusahaan. Fungsi utama Ariba *Procure to Pay* meliputi[19]:

1. Mengelola permintaan dan persetujuan pembelian.
2. Menerbitkan dan mengirimkan *Purchase Order* secara otomatis.
3. Menerima barang atau jasa dan mencatat penerimaan.
4. Menerima dan mencocokkan faktur dari pemasok.
5. Mengelola pembayaran berdasarkan faktur yang valid.



Sumber: Hasil Penelitian Tahun 2025

Gambar II. 3 Tampilan *Home*

Ariba *Procure to Pay* terdiri dari beberapa tahapan proses utama sebagai berikut:

1. *Requisition* (Permintaan Pembelian)

Pengguna internal (*user requester*) membuat permintaan pembelian barang atau jasa melalui portal *Guided Buying*, menggunakan katalog terstandarisasi atau kontrak.

2. *Approval Workflow* (Persetujuan)

Permintaan pembelian dikirim secara otomatis ke pihak yang berwenang berdasarkan aturan organisasi. Proses ini menjamin bahwa pembelian dilakukan secara terkontrol dan sesuai kebijakan. Matriks *approval* dapat disesuaikan dengan kebijakan yang berlaku di perusahaan.

3. *Purchase Order (PO) Creation*

Setelah permohonan disetujui, sistem secara otomatis membuat dokumen *Purchase Order (PO)* dan mengirimkannya kepada pemasok melalui Ariba *Network*, jaringan digital yang menghubungkan jutaan perusahaan global.

4. *Order Confirmation* dan *Shipping Notification*

Pemasok menerima PO dan dapat mengkonfirmasi pesanan. Jika diperlukan, pemasok juga mengirimkan *Advanced Shipping Notification* (ASN) sebagai informasi pengiriman.

5. *Goods Receipt / Service Entry*

Penerima barang di organisasi mencatat bahwa barang atau jasa telah diterima sesuai dengan PO. Proses ini penting karena menjadi dasar validasi faktur dari pemasok.

6. *Invoice Submission*

Pemasok mengirimkan faktur (*invoice*) secara elektronik melalui Ariba *Network*. Faktur akan diproses dan dicocokkan (*matching*) dengan PO dan dokumen penerimaan.

7. *Invoice Reconciliation* (Pencocokan Faktur)

Sistem melakukan verifikasi terhadap kesesuaian informasi antara PO, faktur, dan bukti penerimaan (*3-way matching*). Bila ada perbedaan, maka sistem akan mengirim notifikasi ke pihak terkait untuk penyelesaian.

8. *Payment* (Pembayaran)

Setelah faktur disetujui, proses pembayaran dilakukan secara otomatis melalui sistem ERP perusahaan (misalnya SAP S/4HANA), sesuai dengan syarat pembayaran yang telah disepakati.

Implementasi Ariba *Procure to Pay* memberikan berbagai keuntungan strategis bagi organisasi[20], di antaranya:

1. Efisiensi operasional melalui pengurangan proses manual.
2. Kontrol dan kepatuhan terhadap anggaran dan kebijakan pembelian.
3. Visibilitas pengeluaran secara *real-time*.

4. Peningkatan hubungan dengan pemasok melalui komunikasi digital.
5. Skalabilitas tinggi karena berbasis *cloud* dan mudah diakses dari berbagai lokasi.

2.2 Referensi Terkait

Dalam penelitian yang dilakukan [21] dengan judul “Evaluasi Kualitas *Usability* Antara Aplikasi InDriver dan Maxim Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS) dan *Usability Testing*”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa fitur-fitur pada aplikasi Maxim belum diterima dengan baik oleh pengguna, hal ini terlihat dari skor kuesioner SUS sebesar 48,3 yang termasuk dalam peringkat F dengan skor kurang dari 51. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Maxim tidak masuk dalam kategori yang dapat diterima (*acceptable*), melainkan tergolong tidak diterima (*not acceptable*). Sedangkan aplikasi InDriver memperoleh skor SUS sebesar 51,25 dengan peringkat F juga, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi InDriver tidak termasuk dalam kategori *acceptable*, tetapi masuk ke dalam kategori *low*.

Dalam penelitian yang dilakukan [2] dengan judul “Penerapan Metode *System Usability Scale* Untuk Evaluasi Sistem Informasi *E-Procurement*”, didapatkan kesimpulan bahwa skor *System Usability Scale* (SUS) yang didapatkan dari 21 responden pada penelitian tersebut adalah sebesar 67,50 dan termasuk dalam kategori kelas *grade C*, Ok dalam kategori *adjective*, *marginal* masuk dalam kategori *acceptable* dan NPS masuk dalam kategori *passive*. Hal ini dapat diartikan bahwa website siji-procurement dapat diterima dengan baik oleh pengguna, namun didapatkan kurangnya antusiasme terhadap pengalaman pengguna selama menggunakan website siji-procurement.

Beberapa penelitian mutakhir juga mengkonfirmasi efektivitas SUS dalam konteks evaluasi aplikasi digital. [22] Pada penelitian yang berjudul “Evaluasi *Usability* Aplikasi Satu Sehat Dengan Metode *System Usability Scale* (SUS)”, didapatkan kesimpulan bahwa dari hasil penelitian tersebut menunjukkan skor SUS sebesar 64,75, yang mengindikasikan aplikasi Satu Sehat memiliki tingkat kegunaan yang dapat diterima oleh pengguna namun masih perlu adanya perbaikan di beberapa aspek, terutama pada aspek navigasi dan responsivitas antarmuka pengguna.

Secara keseluruhan, berdasarkan kajian penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa *System Usability Scale* (SUS) merupakan instrumen evaluasi yang efektif, efisien, dan mudah diterapkan untuk mengukur kegunaan aplikasi dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode SUS untuk menganalisis *usability* aplikasi Ariba *Procure to Pay* pada PT Anugerah Pharmindo Lestari. Diharapkan hasil evaluasi dapat memberikan masukan yang signifikan dalam pengembangan dan perbaikan sistem sehingga mampu meningkatkan kepuasan dan produktivitas pengguna di perusahaan tersebut.

2.3 Tinjauan Organisasi

PT Anugerah Pharmindo Lestari (APL) adalah perusahaan layanan kesehatan yang merupakan bagian dari Zuellig Pharma, sebuah perusahaan distribusi farmasi dengan sejarah operasional lebih dari satu abad. Sejak tahun 1985, APL telah melayani pasar kesehatan di Indonesia dengan visi untuk memudahkan akses layanan kesehatan bagi masyarakat [23]. Sebagai perusahaan independen terkemuka di bidang jasa layanan kesehatan, APL menyediakan layanan distribusi kelas dunia, komersialisasi, serta solusi digital dan alat analitik data untuk mendukung kebutuhan layanan kesehatan yang terus berkembang di seluruh wilayah Indonesia yang luas dan beragam. Saat ini,

APL melayani lebih dari 60.000 fasilitas kesehatan yang tersebar di 514 kota dan bekerja sama dengan lebih dari 50 klien, termasuk 10 perusahaan farmasi terkemuka dunia. Infrastruktur APL mencakup satu pusat distribusi nasional berteknologi tinggi, satu pusat distribusi di Jakarta, serta 27 gudang berstandar farmasi yang tersebar di seluruh Indonesia.

APL telah menghadirkan *APL Center of Excellence* sebagai inisiatif untuk mengembangkan layanan digital terbaru serta memberikan berbagai solusi dalam ekosistem kesehatan di Indonesia. APL berkomitmen pada visi berkelanjutan yang bertujuan membangun masa depan Indonesia yang lebih sehat bersama dengan klien dan pelanggan. Komitmen tersebut dijalankan melalui 4 pilar utama, yaitu: *Improving Health Outcomes, Nurturing Talent, Respecting Environment and Setting the Highest Standards of Integrity*. Hal ini selaras dengan nilai utama APL yang selalu memberikan pelayanan unggul dan tradisi yang mendukung komitmen dengan memegang teguh aspek *integrity and trust, collaboration, passion for excellence, innovation, dan personal growth*.

Dimulai dari tahun 1985 [24], APL berdiri sebagai satu-satunya distributor farmasi independen dari 2 perusahaan farmasi multinasional. Pada tahun 1985, Dr. Willem B. Wanandi kembali ke Indonesia setelah menyelesaikan studinya di Zurich, Swiss. Dengan pengetahuan yang dimilikinya, ia memiliki impian untuk melayani Indonesia dengan menghadirkan produk-produk kesehatan berkualitas tinggi bagi seluruh masyarakat Indonesia. Kemudian, pada tahun 1999, APL berhasil menetapkan dirinya sebagai perusahaan distribusi farmasi independen terkemuka di Indonesia dan menjadi standar acuan bagi distributor nasional lainnya.

Pada tahun 2001 [24], APL melakukan transformasi digital dengan mengimplementasikan sistem SAP, meluncurkan *Executive Information System (EIS)*,

serta mengembangkan sistem *call center* yang canggih untuk melayani klien dan pelanggan. Sistem penjualan yang diterapkan berfungsi sebagai alat pelaporan yang sangat cepat, akurat, dan tepat waktu. Dengan pemanfaatan teknologi ini, seluruh laporan penjualan dan data inventaris produk dapat disajikan secara *real-time* setiap jam melalui portal internet dan pesan singkat yang dapat diakses dengan mudah melalui ponsel. Sistem EIS yang berbasis web ini memungkinkan klien untuk mengakses riwayat transaksi dan data inventaris terkait penjualan kapan saja dan dari mana saja.

Langkah strategis berikutnya diambil pada tahun 2005 [24], APL resmi menjalin kemitraan *joint venture* dengan grup Zuellig Pharma, yang merupakan grup layanan kesehatan terbesar di Asia. Sejak bergabung, APL terus tumbuh secara signifikan sebagai pemain utama dalam bisnis layanan kesehatan dan berhasil menghadirkan berbagai solusi inovatif lainnya di sektor tersebut. Kemitraan ini memberikan APL akses terhadap jaringan distribusi yang lebih luas, teknologi canggih, serta sistem manajemen global yang berstandar tinggi. Kerja sama ini sekaligus memperkuat posisi APL sebagai pemimpin dalam industri distribusi farmasi di tingkat regional.

Inovasi dan diversifikasi bisnis terus menjadi bagian dari strategi pertumbuhan APL. Pada tahun 2018, dibentuk divisi baru yang disebut dengan Solusi Komersial dengan mengakuisisi PT Metro Drug Indonesia dan APL Pharmed (saat ini dinamakan ZP *Therapeutics*). Divisi tersebut fokus pada penyediaan layanan komersial, pemasaran, serta manajemen merek bagi berbagai produk kesehatan, termasuk obat resep dan produk konsumen. Pada tahun yang sama, APL menjalin kemitraan strategis dengan IBM, salah satu perusahaan teknologi informasi terkemuka di dunia. Kolaborasi ini difokuskan pada pengembangan inovasi berbasis data dan

teknologi untuk meningkatkan efisiensi serta daya saing perusahaan. Kemitraan ini menegaskan komitmen APL dalam mengadopsi pendekatan berbasis digital untuk mendukung operasional dan pelayanan pelanggan.

Pada tahun 2019, APL mengambil peran aktif dalam mendukung penerapan industri 4.0 di sektor kesehatan Indonesia. APL menyelenggarakan pameran bertajuk *Healthcare 4.0* yang menjadi wadah bagi pelaku industri untuk mengeksplorasi potensi kolaborasi di bidang digitalisasi layanan kesehatan. Inisiatif ini tidak hanya memperkuat posisi APL sebagai pelaku inovatif di industri, tetapi juga mendukung agenda transformasi digital nasional. Puncak dari ekspansi fisik dan digital APL tercapai pada tahun 2020 dengan dibangunnya *National Distribution Center* (NDC) di Cikarang, Jawa Barat. Fasilitas ini berdiri di atas lahan seluas 39.930 meter persegi dan menjadi pusat distribusi farmasi kelas dunia pertama yang terbesar di Indonesia serta di seluruh jaringan operasional Zuellig Pharma. Dengan kehadiran NDC, APL mampu meningkatkan kapasitas distribusi secara signifikan, sekaligus memperkuat ketahanan rantai pasok nasional.

Saat ini, APL dipimpin oleh jajaran eksekutif berpengalaman, yaitu Christophe Piganiol sebagai *Presiden Director*, Denny Fikri sebagai *Chief Operating Officer Distribution*, Aylie Widjaja sebagai *Chief Operating Officer Commercialization*, dan Jesianto Nugroho sebagai *Chief Financial Officer*. Melalui langkah-langkah strategis dan kolaboratif yang dijalankan, APL telah menjadi pilar penting dalam sistem distribusi farmasi Indonesia. Berbekal infrastruktur logistik yang kuat dan pemanfaatan teknologi digital, APL berkomitmen untuk meningkatkan akses terhadap layanan dan produk kesehatan berkualitas bagi masyarakat Indonesia secara merata dan berkelanjutan [25].