

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Puskesmas memiliki peranan penting sebagai instansi yang bergerak pada bidang pelayanan kesehatan kepada masyarakat. Puskesmas dinilai sebagai pusat kesehatan masyarakat yang terjangkau dari segi biaya dan dekat lokasinya dengan masyarakat. Penulis mengambil studi kasus pada Puskesmas Ngadirojo yang terletak di daerah Jalan Raya Lorog, Kota Pacitan, Kecamatan Ngadirojo. Pengelolaan dokumen di Puskesmas tersebut menggunakan file holder atau hardcopy yang mana memiliki kekurangan seperti misalnya hilang atau rusak dokumen karena lemari penyimpanan yang kurang tertata dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dari pihak petugas puskesmas Ngadirojo, system yang ada saat ini masih menggunakan sistem konvensional, yaitu dengan membuat arsip data pasien atau wali pasien, data tentang dokter, dan bahkan artikel pada papan pengumuman yang masih dilakukan dengan manual menggunakan tulisan tangan yang masih dilakukan oleh petugas puskesmas itu sendiri, sehingga hal ini memiliki resiko efisiensi waktu, penumpukan berkas, pencarian berkas yang lama pada rak berobat pasien, sehingga resiko kehilangan dan waktu yang tidak efektif. Selain itu terdapat banyak kesalahan penulisan data dikarenakan human error.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis mengusulkan pengembangan aplikasi Media Kesehatan (MedKes) untuk membantu sistem di puskesmas menjadi terkomputerisasi, yang mana data akan diproses dan disimpan secara digital. Aplikasi ini nantinya akan memiliki tiga modul yaitu, modul pasien atau user, modul dokter, dan modul admin atau petugas. Penulis mengerjakan modul Admin sebagai proyek akhir ini. Aplikasi MedKes ini nantinya akan berbasis *web*. Diharapkan Aplikasi yang dikembangkan akan menjadi solusi dari berbagai permasalahan yang telah disebutkan di paragraph 2.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, permasalahan yang ada adalah :

1. Bagaimana mengelola data pasien dan dokter secara terkomputerisasi?
2. Bagaimana mengelola artikel dan mempublikasikan artikel secara terkomputerisasi?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah untuk :

1. membangun fitur kelola data untuk memfasilitasi petugas puskesmas dalam melakukan kelola data pasien dan dokter;
2. membangun fitur 'kelola artikel untuk memfasilitasi petugas dalam membuat dan mempublikasikan artikel

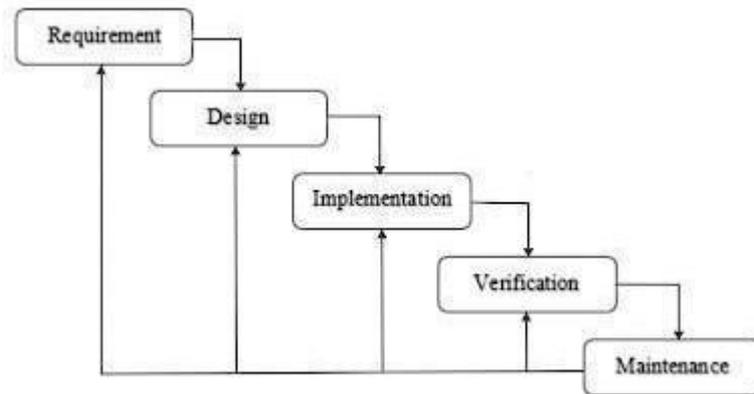
1.4 Batasan Masalah

Adapun rumusan masalah yang membatasi penelitian agar ruang lingkup menjadi lebih spesifik , diantaranya :

1. Modul admin tidak memfasilitasi tanya jawab antara pasien dan petugas.

1.5 Metode Pengerjaan

metode pengerjaan untuk membangun aplikasi pelayanan kesehatan berbasis web yaitu dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model waterfall. Model waterfall dipilih karena model ini cocok untuk pembangunan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Pada model waterfall, terdapat lima aktivitas yang harus dilakukan pada pembangunan perangkat lunak pada metode ini [1].



Gambar 1.5-1 Model Waterfall

Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Tahapan metode waterfall yang pertama adalah mempersiapkan dan menganalisa kebutuhan dari software yang akan dikerjakan. Informasi dan *insight* yang diperoleh dapat berupa dari hasil wawancara, survei, studi literatur, observasi, hingga diskusi.
- b. *Design*, pada tahap ini *developer* merancang suatu arsitektur sistem perancangan proses bisnis, perancangan *database*, perancangan desain antarmuka hasil dari perancangan ini adalah BPMN, UML, *use case diagram*, ERD, dan Mockup antarmuka.
- c. *Implementation*, tahap ini dimana keseluruhan desain sistem yang telah disusun sebelumnya akan diubah menjadi kode-kode. *Framework* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *CodeIgneter* (CI) serta menggunakan Bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP).
- d. *Verification*, pada tahap ini sistem yang sudah dibuat akan verifikasi dan diuji apakah sistem tersebut telah berfungsi dengan baik dan yang tidak kalah penting adalah sesuai dengan kontrak yang telah disetujui. Pada tahap ini pengujian dilakukan menggunakan *Blackbox Testing* dan survei kepuasan pengguna .
- e. *Maintenance*, pada proyek akhir ini tidak dilakukannya tahapan ini.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dari aplikasi berbasis web informasi wisata dan budaya Kabupaten Garut pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Table 1.6-1 Tabel Pengerjaan

Kegiatan	Sept 2021	Okt 2021	Nov 2021	Des 2021	Juli 2022
Pengumpulan Kebutuhan					
Perancangan Sistem					
Pengkodean					
<i>Testing</i>					