

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Klinik merupakan fasilitas pelayanan kesehatan yang sangatlah dicari serta bermanfaat bagi masyarakat yang sedang membutuhkan perawatan, serta merupakan tempat bagi pasien untuk dapat mendapatkan obat yang sesuai dengan keluhannya, sebagai tempat berkonsultasi untuk memperoleh nasihat medis. Klinik juga merupakan tempat yang sangat dapat membantu masyarakat luas dalam pencarian tempat untuk berobat. [1]

Klinik sebagai salah satu institusi pelayanan kesehatan umum membutuhkan keberadaan sistem informasi yang akurat dan handal, serta cukup memadai untuk meningkatkan pelayanan kesehatan kepada para pasien di lingkungan sekitar. Pengelolaan data di institusi pelayanan kesehatan merupakan salah satu komponen yang penting dalam mewujudkan sistem informasi klinik. Sistem informasi yang dibutuhkan salah satunya mengenai sistem informasi yang menangani tentang sistem keluar masuknya obat, nama obat, jumlah obat, dan pelayanan lainnya. Beberapa klinik masih menggunakan sistem informasi yang bersifat manual, salah satunya pada klinik Bina Medika yang berada di Kabupaten Bandung, Baeleendah. Dalam informasi yang masih bersifat manual sering terjadi kesalahan maupun kekeliruan dalam pengelolaan sistem informasi tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara pada klinik Bina Medika tersebut mengalami kendala pada bagian data obat ternyata informasi tentang pencatatan ketersediaan data obat masih tidak teratur, kesulitan mencari nama-nama obat, juga terjadi kesulitan untuk mencari riwayat obat dengan nama pasiennya. Tidak hanya itu, klinik Bina Medika seringkali kebingungan mencari data nama pasien yang sesuai dengan jenis kelaminnya, kesulitan dalam mencari nama-nama pasien yang sama akan tetapi jenis kelaminnya berbeda, diakibatkan penumpukan data nama pasien. Berdasarkan

observasi data obat pasien tersebut masih belum terurut dalam laporan yang menyebabkan masih sering kali menggunakan metode manual.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan aplikasi berbasis web yang mampu mengelola data secara efisien, dengan harapan dapat mempermudah tenaga medis dalam kegiatan pelayanan dan manajemen klinik. Pengembangan sistem pada pada melalui aplikasi ini membahas tentang manajemen data obat. Hal ini akan memudahkan petugas klinik dalam mengatur data obat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah pendataan manajemen obat dan data pengobatan pasien di klinik Bina Medika masih kesulitan mencari nama-nama obat, riwayat obat dengan nama pasien, serta mencari nama pasien yang sesuai dengan jenis kelamin, diakibatkannya terjadi penumpukan data dan ketidakteraturan dalam pendataan manajemen obat.

1.3 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, maka tujuan pada proyek akhir ini adalah menyediakan aplikasi manajemen obat dengan fitur yang dapat membantu petugas klinik di Klinik Bina Medika dalam pengelolaan data obat. Hingga menjadikan pelayanan dan manajemen obat di klinik dikelola menjadi lebih teratur dan rapih.

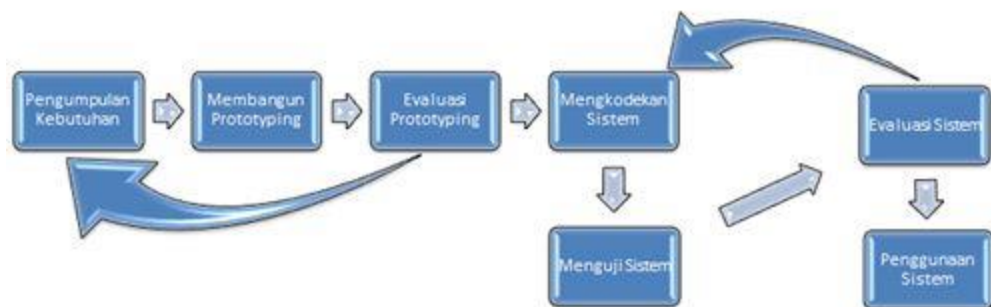
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada Proyek Akhir ini berisi:

1. Aplikasi dibangun berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database yang digunakan adalah MySQL
2. Aplikasi ini memiliki fitur data obat mengenai tanggal masuk dan kadaluwarsanya obat, akan tetapi tidak menangani proses retur obat, laba dan rugi dalam penjualan obat dan pembelian obat
3. Aplikasi ini akan dikembangkan khusus untuk Klinik Bina Medika, sehingga fokus hanya pada manajemen data obat di klinik tersebut.
4. Aplikasi akan memprioritaskan fitur-fitur yang berhubungan dengan manajemen data obat, seperti pencatatan ketersediaan obat, pencarian nama-nama obat, dan pencarian riwayat pengobatan pasien, tetapi tidak menyediakan fitur-fitur lain di luar lingkup pengolahan data obat.
5. Aplikasi ini tidak menangani pembayaran

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan sistem informasi klinik ini adalah *prototype*. Berikut detail tahapan pengembangan sistem dengan menggunakan *prototype* sebagai berikut[2]:



Gambar 1. 1 Metode *Prototype*

1.5.1 Pengumpulan kebutuhan

Pengguna dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

1.5.2 Membangun *Prototyping*

Dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada *client* (misalnya dengan membuat *input* dan contoh *outputnya*).

1.5.3 Evaluasi *prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh *client* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

1.5.4 Mengkodekan sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai

1.5.5 Menguji sistem

Menguji sistem jika sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, dengan dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

1.5.6 Evaluasi sistem

Evaluasi sistem, *client* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, maka langkah ketujuh (penggunaan sistem) dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah empat dan lima.

1.5.7 Penggunaan sistem

Menggunakan sistem perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pengguna siap untuk digunakan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Di bawah ini merupakan *time line* pengerjaan laporan Proyek Akhir yang mendukung proses pengembangan aplikasi yang sebagaimana berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1.1 Jadwal pengerjaan

No	Tahap Pengerjaan	Nov 2022	Des 2022	Jan 2023	Feb 2023	Maret 2023	April 2023	Mei 2023	Juni 2023	Juli 2023
1	Pengumpulan kebutuhan									
2	Membangun prototyping									
3	Evaluasi prototyping									
4	Mengkodekan sistem									
4	Menguji sistem									
5	Evaluasi sistem									
6	Penggunaan sistem									
7	Dokumentasi penyusunan proyek akhir									