

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesehatan merupakan aspek penting dalam kehidupan setiap individu dan kesehatan merupakan hal yang dicari oleh semua orang. Menurut Perkins seorang ahli medis bahwasanya kesehatan merupakan keseimbangan yang dinamis antara fungsi dan bentuk tubuh dalam kaitannya dengan lingkungan sekitar yang mempengaruhi kedua elemen tersebut.

Puskesmas merupakan unit teknis yang bertanggung-jawab untuk menyelenggarakan pembangunan kesehatan disatu atau sebagian wilayah kecamatan yang mempunyai fungsi sebagai pusat pembangunan kesehatan masyarakat, pusat pemberdayaan masyarakat dan pusat pelayanan kesehatan tingkat pertama. Di masa teknologi yang semakin berkembang dibutuhkan inovasi modern untuk puskesmas dan para dokter yaitu bisa melayani masyarakat secara online, inovasi seperti ini berguna dalam rangka pencapaian keberhasilan fungsi puskesmas sebagai ujung tombak pembangunan bidang kesehatan.

Dalam observasi yang telah dilakukan di Puskesmas Kecamatan Ngadirojo, Pacitan, Jawa Timur ternyata masih banyak kendala dari dokter pada saat melayani pasien secara offline. Kendala yang sering dihadapi seperti kerumunan pasien di puskesmas, tidak ada rekam medis pasien, dan pembuatan resep obat secara manual. Pada saat pandemik seperti ini, dibutuhkan fasilitas yang dapat menghindari terjadinya kerumunan, salah satunya yaitu dengan membuka jalur konsultasi secara *online*. Adapun mengenai rekam medis saat ini di puskesmas, masih menggunakan rekam medis berbasis kertas sehingga memungkinkan terjadinya hal yang tidak diinginkan seperti rusak ataupun hilang. Lalu penulisan resep obat secara manual itu memungkinkan kesalahan membaca resep oleh apoteker, sehingga perlu dibuatkan sistem penulisan resep secara terkomputerisasi.

Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi oleh dokter di puskesmas Ngadirojo, maka diperlukannya penerapan aplikasi Media Kesehatan (Medkes)

sebagai solusi. Dengan menerapkan teknologi informasi yang memudahkan dokter dalam konsultasi secara online agar tidak ada terjadinya penumpukan antrian dilokasi, melihat rekam medis pasien dengan mudah dan dapat mencatat rekamedis melalui *digital*, dan memberikan input data resep obat secara *digital*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa mempermudah puskesmas dan tentunya para dokter untuk melayani masyarakat. Aplikasi ini nantinya dibangun dengan memiliki tiga modul yaitu, modul pasien atau user, modul dokter, dan modul admin atau petugas. Dengan demikian penulis mengerjakan modul dokter sebagai proyek akhir ini. Aplikasi Medkes ini nantinya akan berbasis *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara memfasilitasi dokter untuk membuat pelayanan konsultasi secara online?
2. Bagaimana cara memfasilitasi dokter untuk membuat rekam medis berbasis komputer?
3. Bagaimana cara memfasilitasi dokter untuk membuat resep obat berbasis komputer?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dibuat nya aplikasi MedKes ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun fitur notifikasi konsultasi online untuk dokter.
2. Membangun fitur rekam medis untuk memfasilitasi dokter dalam pembuatan rekam medis berbasis komputer.
3. Membangun fitur resep untuk memfasilitasi dokter dalam pembuatan resep berbasis komputer.

1.4 Batasan Masalah

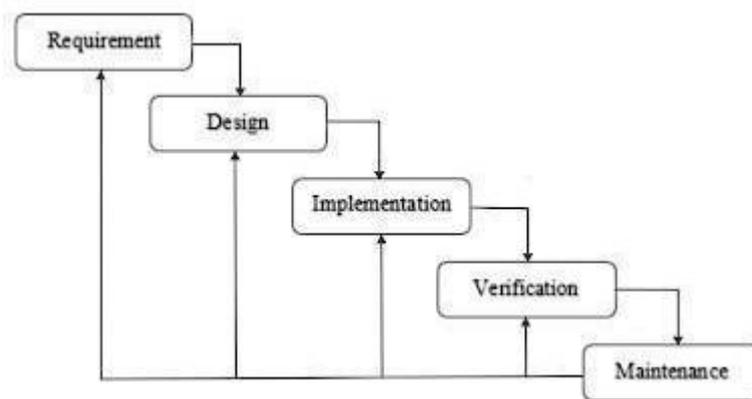
Batasan masalah pada penelitian ini meliputi:

1. Konsultasi secara online melalui *Google Meet*, sehingga penulis tidak membangun fitur *chat online*.

2. Aplikasi ini hanya digunakan oleh dokter Puskesmas Ngadirojo Pacitan, Jawa Timur
3. Konsultasi hanya berlaku untuk masyarakat kecamatan Ngadirojo

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 2020	Okt 2020	Nov 2020	Des 2020	Jan 2021
Pengumpulan Kebutuhan					
Perancangan Sistem					
Pengkodean					
<i>Testing</i>					