

APLIKASI PENDAFTARAN PASIEN RAWAT INAP DI RUMAH SAKIT JIWA ATAMA HUSADA MAHAKAM SAMARINDA

Gilang¹⁾, M. Irwan Ukkas²⁾,

TI¹, TI², STMIK Widya Cipta Dharma
TI³, STMIK Widya Cipta Dharma
Jl. M. Yamin No. 25, Samarinda, 75123
E-mail : wytq91994@gmail.com¹⁾, Irwan212@yahoo.com²⁾

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk dapat membuat sebuah Aplikasi Pendaftaran Pasien rawat Inap Di RSJD Atma Husada Mahkam Samarinda dan prekrutan Pasien. Dengan dibuatnya Aplikasi ini dapat digunakan untuk mempermudah Rumah Sakit dalam pelayanan pemberian informasi Pasien. Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana cara membangun aplikasi Pendaftaran secara online . Perangkat lunak pendukung adalah XAMPP PHP 2.3 dan MySQL sebagai aplikasi database, dan pengujian menggunakan blackbox serta pengembangan sistem menggunakan metode waterfall. Dari hasil penelitian ini diperoleh suatu aplikasi untuk pendaftaran pasien secara online pada RSJD Atma Husada Mahakam Samarinda

Kata Kunci : :Pendaftaran, Aplikasi, Pasien Rawat Inap

1. PENDAHULUAN

Untuk memperlancar serta bertahan, suatu badan layanan umum harus mempunyai kualitas kerja yang baik dan terstruktur. Di tambah lagi, perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat. Informasi sangat penting sebab informasi mengarahkan dan memperlancar dalam kegiatan sehari-hari. Pada era globalisasi ini sudah banyak menggunakan komputer untuk mendukung aktivitas. Dalam suatu perusahaan, komputer digunakan sebagai sarana untuk mendukung aktifitas perusahaan, antara lain produksi, distribusi, komunikasi, dan teknologi informasi.

RSJD Atma Husada Mahakam Melaksanakan pelayanan kesehatan jiwa intra mural dan extra mural serta melakukan pembinaan dan integrasi ke puskesmas dan Rumah Sakit Umum di Provinsi Kalimantan Timur dengan cara mengirim pisiater ke puskesmas dan Rumah Sakit Umum secara berkala.

Rumah Sakit Jiwa saat ini menyadari perlunya penambahan sistem yang ada dengan memanfaatkan teknologi komputer yang tepat untuk membuat Aplikasi Pendaftaran Pasien Rawat Inap di RSJD Atma Husada Mahakam Samarinda

Pada saat ini Rumah Sakit Jiwa Melakukan Pendataan Pasien Rawat Inap secara manual atau tidak menggunakan internet. Disamping itu juga dapat memudahkan mendapatkan informasi Rumah Sakit.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Permasalahan difokuskan kepada :

INPUT

- Data pasien
- Data Bangsa

PROSES

- Penempatan Data Kamar

LAPORAN

- Pasien
- Chek Out
- Jumlah harga

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Data

Menurut THE LIANG GIE (2010), data adalah hal, peristiwa, atau kenyataan lain apapun yang mengandung suatu pengetahuan untuk dijadikan dasar guna penyusunan keterangan, pembuat kesimpulan atau penetapan keputusan.

Menurut Zulkifli Amsyah (2010), data adalah fakta yang sudah ditulis dalam bentuk catatan / direkam ke dalam berbagai bentuk media. Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa data adalah fakta yang mengandung suatu pengetahuan dalam bentuk catatan sebagai pembuat kesimpulan

3.2 Informasi

Menurut Gordon B. Davis (2008), informasi adalah data yang telah diproses ke dalam bentuk yang mempunyai arti bagi penerima dan mempunyai nilai

nyata dan terasa bagi keputusan saat itu atau mendatang.

Menurut Zulkifli Amsyah (2010), informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu.

3.3 Internet

Menurut Martin, dkk (2007), Internet adalah suatu jaringan dari berbagai jaringan yang menggunakan protokol TCP/IP, dengan pintu gerbang koneksi ke banyak jaringan yang tidak menggunakan protokol TCP/IP.

Menurut Ned Snell (2008), Internet adalah sebuah koridor bagi jenis sumber daya yang ada padanya dan setiap sumber daya tersebut diakses melalui peranti yang berbeda-beda.

3.4 aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus).

Menurut Ali (2007) aplikasi adalah kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data

Aplikasi adalah bagian PC yang berinteraksi langsung dengan user. aplikasi berjalan di atas sistem operasi, sehingga agar aplikasi bisa diaktifkan, kita perlu melakukan instalasi sistem operasi terlebih dahulu.

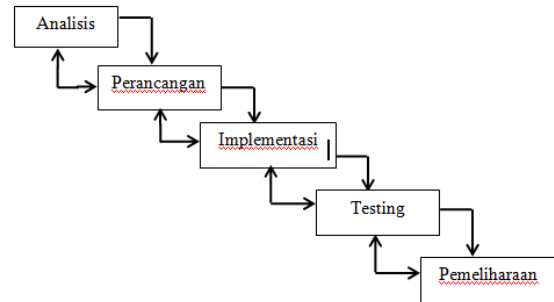
Menurut Hengky (2010) aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia

4. PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

1. *waterfall*

Menurut Janner Simarmata (2010) Model waterfall, Model ini memungkinkan pemecahan misi pengembangan yang rumit menjadi beberapa langkah logis (desain, kode, pengujian, dan seterusnya) dengan beberapa langkah yang pada akhirnya akan menjadi produk akhir yang siap pakai. Untuk memastikan bahwa sistem bisa dijalankan, setiap langkah akan membutuhkan validasi, masukkan dan kriteria yang ada. Design (Desain)

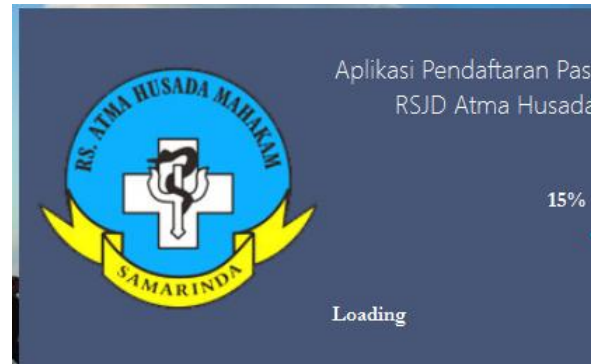
Media pembelajaran aksara lontara ini di desain dengan menggunakan UML (Unifed Modeling Language) yang menggunakan beberapa diagram, diantaranya Use Case Diagram, Sequence Diagram dan Activity Diagram.



Gambar 2.2 Model Waterfall

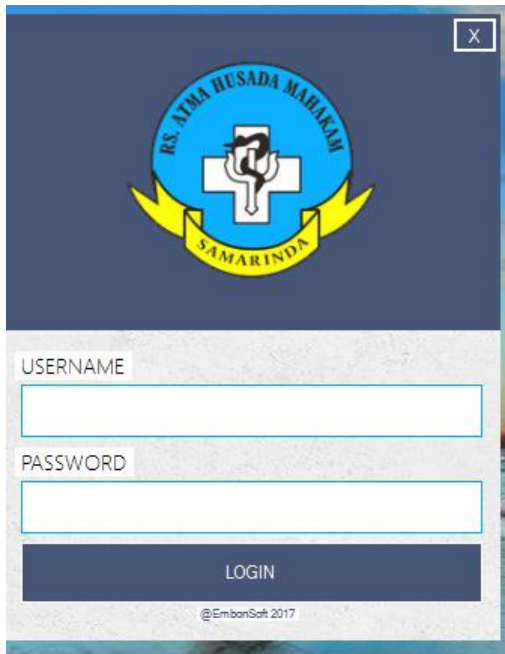
4.1.2. Tampilan from Saat Di jalan Kan

Gambar 4.4 merupakan tampilan sistem ketika sedang memeriksa semua komponen yang akan dijalankan.



Gambar 4.0 Splash Screen

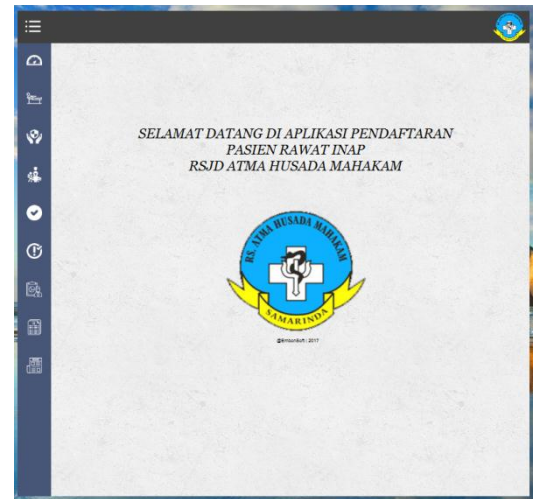
1. Tampilan *From* login



Gambar 4.1 *From* Login

Pada Gambar 4.1 sistem secara otomatis akan meminta *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* yang dimasukan salah, maka sistem akan memberikan pesan bahwa *username* dan *password* salah.

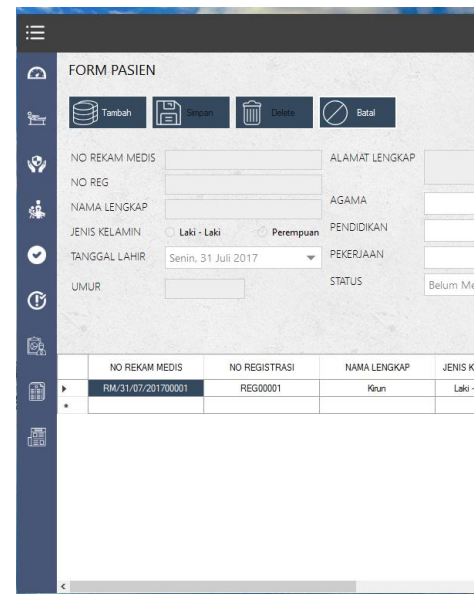
2. Tampilan *From* Menu Utama



Gambar 4.2 *From* Menu Utama

Pada Gambar 4.2 Setelah *Login* Berhasil Maka Akan di arah kan ke *From* Menu Utama

3. Tampilan *From* Pasien

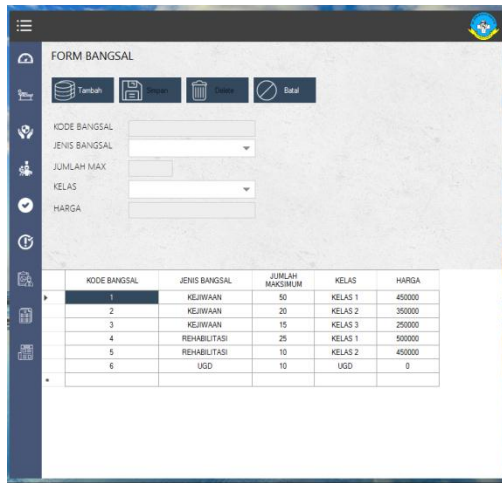


NO REKAM MEDIS	NO REGISTRASI	NAMA LENGKAP	JENIS K
RM/31/07/201700001	REG00001	Khun	Laki

Gambar 4.3 *From* Pasien

Pada Gambar 4.3 Adalah *from* Pasien Jika Ingin Mendaftar kan Pasien Tekan Tambah ada Tombol Hapus, Edit dan Hapus.

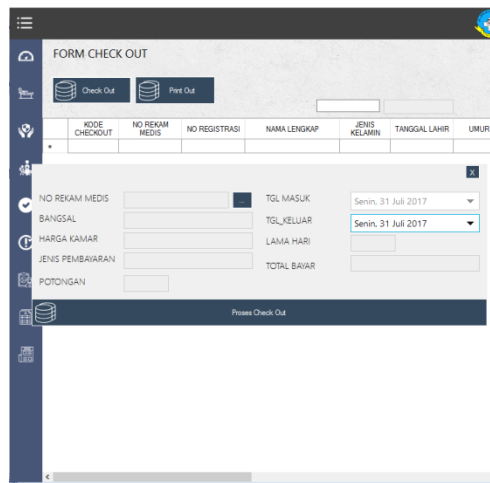
4. Tampilan *From* Bangsal



Gambar 4.4 From Bangsal

Pada Gambar 4.4 Adalah *from* Bangsal Untuk Menambah Bangsal Maka Tekan Tambah Jika Ingin Menghapus Bangsal Yang ada Tekan *Klik* Tekan Hapus.

5. Tampilan From Chek out

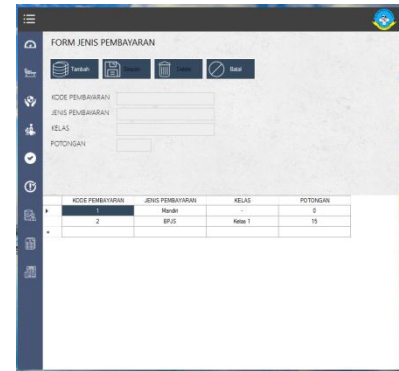


Gambar 4.5 From *Chek out*

Pada Gambar 4.5 Adalah From Chek Out untuk Mengetahui Laporan Langsung ke *Print Out*

Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman Pembayaran Rawat Inap RSJD Atma Husada Mahakam. Lihat gambar 4.6



Gambar 4.6 From Pembayaran

Pada Gambar 4.6 adalah Form Pembayaran masukan Kode Pembayaran nanti

6. Form Laporan Pasien



Gambar 4.7

Laporan Pasien

Pada Gambar 4.7 Adalah Laporan Pasien Ketika Anda *Chekout* Maka anda Bisa melihat Laporan pasien selama Rawat Inap Di RSJD atma husada mahakam

7. Tampilan Laporan Pembayaran

Pembayaran. Lihat gambar 4.8

Nota Pembayaran

Kode Checkout :	Jenis Pembayaran :	Mandiri
No Rekam Medis :	Potongan :	0
Nama Lengkap :	Bangsal :	KEJIWAAN
Jenis Kelamin :	Harga Kamar :	450.000
Alamat :	Total Bayar :	450.000
Tanggal Masuk :		
Tanggal Keluar :		

Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 4.8 Form Pembayaran

Pada Gambar 4.8 From Pembayaran Adalah Laporan Pembayaran Ketika Kita *Check Out*

return acakArray;

5. Testing (Pengujian)

Tahapan testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data dimasukan sudah selesai dilakukan. Uji coba *system* yang dilakukan yaitu dengan menggunakan pengujian *beta*. Tujuan dilaksakannya pengujian ini untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat telah sesuai dengan yang diinginkan.

Pengujian Beta :

Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan secara objektif yang diuji secara langsung oleh pengisi kuesioner yang diisi oleh 10 orang responden. Pada setiap responden diberikan masing-masing 10 (sepuluh) pertanyaan yang berhubungan dengan Media Pembelajaran Aksara Lontara.

1. Komposisi warna yang digunakan.
2. Penggunaan jenis huruf.
3. Besar huruf yang digunakan.
4. Animasi yang digunakan.
5. BackSound yang digunakan.
6. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran.
7. Letak / struktur menu.
8. Kelengkapan materi.
9. Tingkat kesulitan soal.
10. Ketertarikan mempelajari fotografi dasar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia

Tabel 1. Hasil Pengujian Beta Testing

Black Box Testing :

Pengujian yang dilakukan untuk mengetahui fungsi - fungsi pada perangkat lunak apakah sudah memenuhi persyaratan yang dibuat untuk program.

Tabel 2. Hasil Pengujian Black Box

No	Kegiatan Pengujian	Yang diharapkan dari pengujian	Hasil Pengujian
1	Uji coba animasi intro	Menampilkan animasi intro	Sesuai
2	Uji coba tombol di menu utama	Menampilkan suara tombol danmasuk kedalam menu sesuai dengan tombol yang dipilih	Sesuai
3	Uji coba tombol menu materi	Menampilkan suara tombol dan menampilkan isi menu materi sesuai dengan tombol yang dipilih	Sesuai
4	Uji coba tombol interaktif dimenu eksposure	Menampilkan tampilan foto sesuai dengan tombol yang dipilih	Sesuai
5	Uji coba menu evaluasi	Menampilkan menu evaluasi	Sesuai
6	Uji coba perhitungan	Menampilkan skor sesuai	Sesuai

	skor di menu evaluasi	dengan jawaban	
7	Uji coba menu galeri	Menampilkan menu galeri	Sesuai
8	Uji coba menu profil	Menampilkan menu profil	Sesuai
9	Uji coba suara backsound	Mnampilkan suara backsound	Sesuai
10	Uji coba suara narasi dimenu materi	Menampilkan suara pembacaan narasi materi	Sesuai

6. *Distribution*(Distribusi)

Media pembelajaran ini didistribusikan secara bebas dan gratis kepada user dengan cara melalui *uploading* ke beberapa media *hosting* dan melalui media penyimpanan dan akan di didistribusikan ke tempat penelitian yaitu di lingkungan kampung bugis, sehingga dapat di gunakan untuk mempelajari aksara lontara.

1. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Aksara Lontara yang berbasis android dapat dibangun dengan Adobe Flash Cs6 dengan menggunakan metode pengembangan multimedia.
2. Media pembelajaran yang dibuat menyediakan fitur pengenalan aksara dasar, tanda baca yang ada di aksara lontara serta beberapa fitur seperti cara pengucapan dan cara penulisan.
3. Media Pembelajaran Aksara Lontara ini dibangun dengan alat bantu perancangan berupa UML (*Unified Modeling Language*).
4. Algoritma *Fisher Yates Shuffle* dapat diterapkan dalam pengacakan soal dalam menu latihan.
5. Dengan adanya animasi, suara dan gambar pada media pembelajaran ini dapat meningkatkan daya tarik bagi user ataupun orang awam yang ingin mempelajari Aksara Lontara.
6. Hasil testing pada aplikasi ini menunjukkan bahwa perolehan persentase didapat adalah 74.4% dengan demikian media pembelajaran ini dapat dikategorikan baik

2. SARAN

Berdasarkan hasil dari pembahasan dan kesimpulan, maka didapat saran sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini diharapkan dapat dibuat multi bahasa seperti penambahan bahasa makkasar atau mandar.
2. Diharapkan dapat ditambahkan beberapa fitur-fitur yang nantinya dapat mempermudah dalam pembelajaran aksara lontara, seperti penambahan fitur kamus atau *translate*.
3. Mengembangkan metode pembelajaran pada aplikasi ini agar lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran bahasa Aksara Lontara.
4. Media pembelajaran ini agar dapat ditambahkan pengucapan sesuai urutan tanda baca.

3. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A, 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Radja Grafindo Persada.
- Baso Yusring Sanusi, 2010, *Pembuatan Karakter Angka Dan Diakritik Aksara Lontarak yang dapat dijalankan pada Sistem Operasi Window* : Diakses pada tanggal 7 Mei 2014 di <http://repository.unhas.ac.id/handle/123456789/3811>
- Madcoms, 2013, *Adobe Flash Profesional CS6 Untuk Pemula*, Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Mulyana E, 2012, *App Inventor, Ciptakan Sendiri Aplikasi Androidmu*. Yogyakarta : Andi
- Munir, 2008, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alabeta.
- Nugroho Adi. 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Prastya, Rully Rusi Dwi, 2013, *Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Dayak Kenyah*, Program Studi Teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma
- Safaat Nazruddin, 2012, *Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Bandung : Informatika.
- Sutopo Hadi Ariesto, 2012, *Teknologi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Suyanto Asep Herman, 2008, *Step by Step Web Design Theory and Practice Edisi II*, Yogyakarta: Andi Publisher.

Widyatmoko, FX, 2010, *Aksara Aksara Nusantara*, Yogyakarta : Zat Publishing.

Yushika Andi, 2010, *Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Multimedia*, Program Studi Teknik Informatika, Samarinda : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Widya Cipta Dharma

Utroq Trieha, [Online],
Available:<http://ensiklo.com/2014/09/istilah-aksara-berasal-dari-bahasa-sanskerta-yang-berarti-tidak-musnah/>.

Drs. H. Abd. Radjab Mase, Ada Pappaseng, Bahasa Daerah Bugis Kelas 1, Parepare: SMP Frater, 2010.

A. Ogi, "<http://www.rappang.com>," [Online]. Available: <http://www.rappang.com/2011/01/penulisan-aksara-lontara.html#>.

