

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia saat ini tidak lepas dari penggunaan internet, dikarenakan akses internet era sekarang penggunaannya sangat mudah. Dalam penggunaan internet, manusia akan memperoleh informasi dan pelayanan yang beragam dan dapat mengaksesnya setiap waktu. Salah satunya berhubungan dengan kegiatan pelayanan kesehatan dibagian pendaftaran pasien.

Di era pandemi sekarang ini banyak orang takut ke rumah sakit karena takut tertular penyakit yang bisa dibilang merenggut nyawa setiap orang. Rumah sakit merupakan salah satu tempat yang melayani masyarakat dibidang kesehatan. Setiap harinya rumah sakit dipenuhi antrian yang cukup banyak setiap harinya sehingga membuat antrian pasien menjadi menumpuk dan dapat membuat kerumunan.

Proses yang dilakukan dalam rumah sakit saat pasien berobat adalah, pertama pasien mengambil nomor antrian, setelah mengambil nomor antrian, pasien pergi ke bagian pendaftaran. Setelah itu petugas pendaftaran memastikan status pasien apakah menggunakan penjaminan sebagai peserta asuransi (BPJS atau Tunai), setelah melakukan proses pendaftaran, pasien menuju ke poli yang dikehendaki, setelah pemeriksaan dari poli lalu pasien ke apotik untuk menebus obat, setelah itu pasien ke kasir melakukan pembayaran akhir.

Dari permasalahan di atas dibutuhkan sebuah prototype aplikasi pendaftaran pasien berbasis mobile agar dapat memudahkan pasien dalam mendaftar berobat dirumah sakit bakti timah pangkalpinang. Agar terhindar dari penumpukan pendaftaran pasien saat ingin berobat.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa referensi dari beberapa penelitian terdahulu diantaranya penelitian dari Nabyla, Fuaida Sigitta, Rito Cipta 2019 dengan judul Desain Aplikasi Sistem Pendaftaran Online Menggunakan Smartphone Untuk Meningkatkan Mutu Pelayanan Pada Rumah Sakit [1] Hadiprakoso, Raden Budiarto 2021 dengan judul Pengembangan Aplikasi Registrasi Rawat Jalan Pasien Rsud Menggunakan Perangkat Android [2] Heryantara, Arif Pradana 2018 dengan judul Pengembangan Aplikasi Registrasi

Pasien Rawat Jalan Online Untuk Rumah Sakit Umum Daerah Bangil Berbasis Android [3] Melyanti, Rika Irfan, Dedy Febriani, Anita Khairana, Riska 2020 dengan judul Rancang Bangun Sistem Antrian Online Kunjungan Pasien Rawat Jalan Pada Rumah Sakit Syafira Berbasis Web Design of Online Queue System for Web-Based Visit of Patients in Syafira Hospital [4] Siagian, Saut Horas Tua Amri, Imti Tsalil Santoso, Santoso 2020 dengan judul Perancangan Prototipe Sistem Pendaftaran Online Rumah Sakit Untuk Pelayanan Poli Berbasis Android [5]

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara agar pasien dapat dengan mudah mendaftar kerumah sakit tanpa harus antri.

1.3 Tujuan dan manfaat penulisan

Tujuan penulisan ini adalah membuat rancangan aplikasi pendaftaran pasien berbasis mobile untuk mempermudah penyelesaian masalah yang ada di rumah sakit bakti timah pangkalpinang.

Manfaat penulisan ini agar rancangan ini dapat dengan mudah diterapkan di rumah sakit bakti timah pangkalpinang

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dibatasi agar ruang lingkup tidak terlalu jauh menyimpang dari topik yang dibahas. Batas-batasan permasalahan dari laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk riwayat berobat hanya berbentuk resume jadi tidak berbentuk secara rinci/lengkap
2. Aplikasi hanya sebatas beranda, pendaftaran pasien, jam dokter, riwayat kunjungan dan profil
3. Aplikasi yang digunakan pasien menggunakan bahasa pemrograman java

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada laporan kerja praktek ini tentang prototipe. Prototipe membahas tentang prototipe sistem melakukan tahap analisis, desain, secara bersamaan untuk segera mengembangkan versi sederhana dari sistem yang diusulkan dan memberikannya kepada pengguna untuk evaluasi dan umpan balik.

Prototipe sistem adalah versi "cepat dan kotor" dari sistem dan menyediakan fitur minimal. Mengikuti reaksi dan komentar dari pengguna, pengembang menganalisis ulang, mendesain ulang, dan menerapkan kembali prototipe kedua yang memperbaiki kekurangan dan menambahkan lebih banyak fitur. Pembuatan prototipe sistem dengan sangat cepat menyediakan sistem bagi pengguna untuk mengevaluasi dan meyakinkan pengguna bahwa kemajuan sedang dibuat. Pendekatan ini sangat berguna saat pengguna mengalami kesulitan dalam mengungkapkan persyaratan untuk sistem. Namun, kerugiannya adalah kurangnya analisis metodelis yang cermat sebelum membuat keputusan desain dan implementasi.

Prototipe sistem mungkin memiliki beberapa batasan desain mendasar yang merupakan akibat langsung dari pemahaman yang tidak memadai tentang persyaratan sistem yang sebenarnya di awal proyek. Perancangan aplikasi akan dilakukan berdasarkan metode prototyping model. Prototipe perangkat lunak merupakan bagian dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak menggunakan prototyping di mana metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model kerja. Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem akhir. Artinya, sistem akan dikembangkan lebih cepat daripada metode konvensional, dan biayanya lebih rendah.

Tools yang digunakan adalah :

1. Laptop
2. Pencil project
3. Astah community
4. Microsoft word

1.6 Sistematika Penulisan

Bab 1 : Pendahuluan

Bab ini merupakan awal yang menjelaskan tentang latar belakang, tujuan kp, batasan masalah dan sistematika penulisannya.

Bab 2 : Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai landasan teori yang digunakan dalam penelitian serta disesuaikan dengan batasan permasalahan yang dihadapi untuk memaksimalkan laporan yang akan dibuat.

Bab 3 : Organisasi

Bab ini akan membahas struktur organisasi, sejarah instansi, visi dan misi instansi dan tugas dari instansi yang diriset

Bab 4 : Pembahasan

Bab ini akan membahas analisa masalah sistem yang berjalan, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem usulan, analisa sistem, perancangan sistem dan memaparkan metodologi yang digunakan serta hasil dari penelitian.

Bab 5 : Penutup

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari penulisan penelitian dan saran untuk pengembangan aplikasi program yang dikembangkan

