

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan bagian yang sangat penting dalam setiap kegiatan penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat, terperinci, dan dapat dipercaya serta dapat dipertanggung jawabkan. Maka metode pengumpulan data harus tepat agar sesuai data yang diperlukan, didalam penelitian ini maka diperlukan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya yaitu:

3.1.1 Observasi

Observasi adalah suatu metode pengumpulan data dimana penelitian dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti, melihat serta mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang erat kaitannya dengan objek yang diteliti yaitu informasi pelayanan pasien.

3.1.2 Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab atau komunikasi secara langsung kepada Pegawai dan Staf- Staf pada RSUD Sumbersari.

3.1.3 Studi Pustaka

Studi pustaka mengenai penelitian ini didapat dari jurnal, internet,dan buku. Studi pustaka dilakukan untuk mendapatkan data yang valid. Setelah itu dilakukan identifikasi terhadap objek penelitian dengan definisi masalah dan lingkup penelitian

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Prototype*. Menurut Adi Nugroho (2011) metode *prototype* dibuat saat pengguna tidak tahu pasti apa yang mereka inginkan baik rincian masukannya, rincian proses dan rincian keluaran yang diinginkan untuk itu dibuatlah *Prototype* kepada pengguna. Kemudian pengguna menyarankan perbaikan-perbaikan jika terdapat kekurangan sistem yang perlu diperbaiki. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Interaksi dengan pengguna

Pada tahapan ini penyusun menganalisis apa yang ingin pengguna dapatkan dari sistem/perangkat lunak itu. Sehingga aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sistem.

2. Membuat *Prototype*

Pada tahapan ini akan dibuat sebuah *Prototype* aplikasi berbasis WAP berdasarkan atas kebutuhan pengguna dan sistem pada tahap interaksi dengan pengguna.

3. Menguji *Prototype*

Tahapan ini adalah proses penilaian terhadap *Prototype* yang telah dibuat apakah sesuai dengan kebutuhan atau tidak jika tidak maka *Prototype* akan diperbaiki.

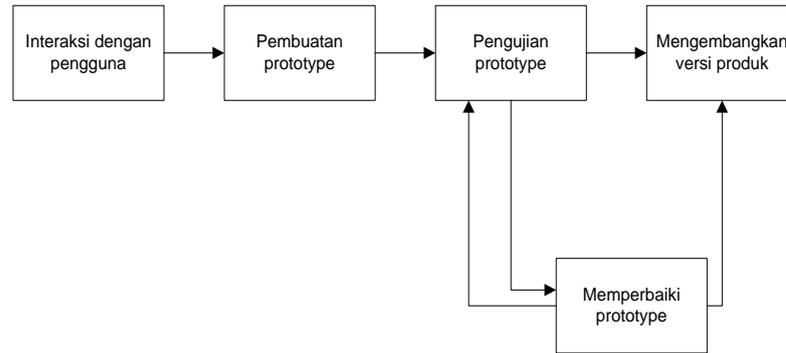
4. Memperbaiki *Prototype*

Setelah ditemukan letak kesalahan dari *Prototype* yang dirancang pada tahapan ini penyusun akan membuat atau memperbaiki *Prototype* yang ada setelah itu akan di uji lagi sehingga *Prototype* sesuai dengan keinginan pengguna.

5. Mengembangkan Versi Produk

setelah aplikasi dapat berjalan dan memenuhi kebutuhan sistem maka aplikasi ini siap dipakai.

Metode *Prototype* ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Metode *Prototype* (Adi Nugroho,2011: 78)

Menurut O'Brien (2011), *Prototype* memiliki tahapan tahapan sebagai berikut :

a. Identifikasi kebutuhan *end user*

Pada tahap ini para pemakai akhir mengidentifikasi kebutuhan bisnis mereka dan menilai kelayakan beberapa alternatif solusi sistem informasi. Pengguna sistem informasi dan vendor mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat beserta alternatif solusi sistem.

b. Membangun *prototype business system*

Pada tahap ini para pemakai akhir atau pakar sistem informasi menggunakan alat pengembangan aplikasi untuk secara interaktif mendesain dan menguji *prototype* berbagai komponen sistem informasi yang memenuhi kebutuhan para pemakai akhir. Membangun *prototyping* aplikasi pengembangan dengan membuat model sebagai uji coba yang mewakili kebutuhan pengguna secara garis besar.

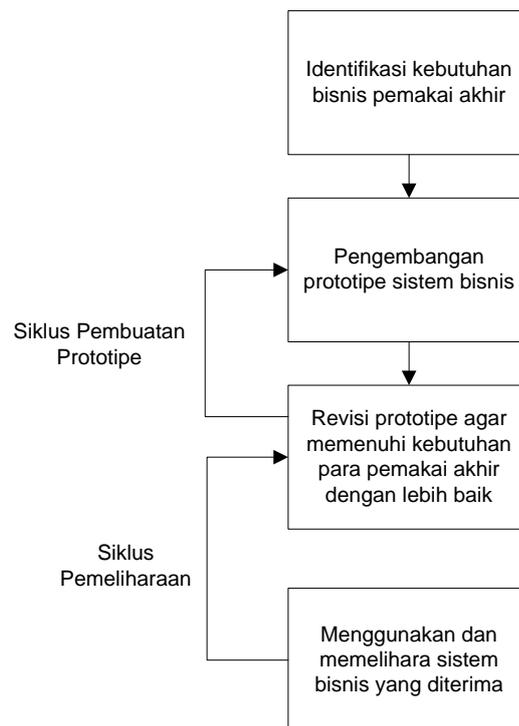
c. Revisi *prototype* kedalam bentuk yang mendekati kebutuhan *end user*

Model sistem bisnis diuji coba, dievaluasi dan dimodifikasi berulang-ulang hingga dapat diterima oleh pengguna dan dirasakan oleh pengguna telah sesuai dengan kebutuhan.

d. Menggunakan dan memelihara *business system* yang telah diterima

Dalam tahap ini sistem bisnis yang telah disepakati antara pengguna dan *vendor* dapat dimodifikasi dengan mudah karena sebagian besar dokumentasi dari sistem telah tersimpan.

Model *prototype* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan *user* bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari *software*, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan perencanaan secara cepat. Sehingga *prototyping* dikenal dengan *Rapid Application Development (RAD)*. Skema tahapan pengembangan sistem informasi dengan pendekatan *prototyping* menurut O'Brien :



Gambar 3.2 Skema tahapan pengembangan sistem informasi dengan pendekatan *prototyping*

3.3 Alat Dan Bahan Pendukung Pengembangan Sistem

Untuk mendukung rancangan aplikasi yang diusulkan perlu memperhatikan beberapa hal berikut :

Perangkat keras (*hardware*) minimum yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Informasi Rekam Medis Dengan Penerapan Dashboard Ineraktif Pada RSUD Sumpalsari Kota Metro adalah sebagai berikut:

- 1) *Prossesor Intel Core i5 2.0 GHz*
- 2) *RAM 4gb*
- 3) *Hardisk 1 terrabyte*
- 4) *VGA 2gb*

Perangkat lunak (*software*), minimum yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Informasi Rekam Medis Dengan Penerapan Dashboard Ineraktif Pada RSUD Sumbersari Kota Metro adalah sebagai berikut:

- 1) *Operating System Windows 10*
- 2) *Android Studio*
- 3) *Xampp*
- 4) *Mysql*
- 5) *Adobe Illustrator CC 2017*
- 6) *Star UML*

3.4 Analisis Kebutuhan

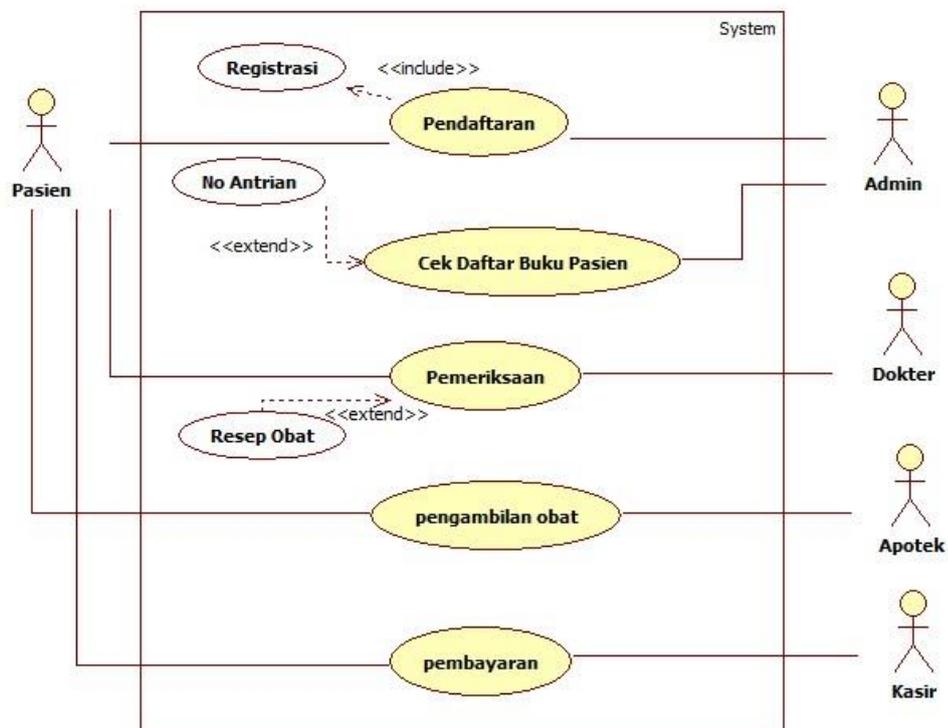
3.4.1 Tahapan Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan analisis dari sistem yang sedang berjalan pada RSUD Sumbersari mengenai proses alur rawat jalan pasien, dengan melakukan pengamatan pada proses berjalannya pelayanan pada pasien sehingga dapat memahami kebutuhan pada pelayanan pasien . Berikut mengenai analisis sistem yang sedang berjalan.

3.4.2 Alur Sistem Berjalan pada RSUD Sumbersari

1. Pasien melakukan pendaftaran di RSUD Sumbersari. Sebelumnya pasien harus melakukan registrasi dengan mengisi form registrasi jika belum pernah mendaftar.
2. Admin melakukan pencarian data pasien yang sudah mendaftar di dalam ruangan berkas rekam medis. Jika berkas ada maka pasien mendapat nomor antrian untuk menjalani pemeriksaan. Jika berkas pasin tidak ada atau hilang maka pasien melakukan registrasi ulang.

3. Pasien menjalani pemeriksaan dengan dokter. Setelah itu pasien mendapat form hasil pemeriksaan.
4. Setelah menjalani pemeriksaan pasien mengambil obat sesuai resep obat dokter di apotek.
5. Kemudian pasien membayar ke bagian kasir dengan menunjukkan form pemeriksaan dari dokter.



Gambar 3.3 Use Case Sistem Berjalan.

3.4.3 Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem berjalan adalah seperti pada Tabel berikut

Tabel 3.1 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem Berjalan

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pasien	Orang yang berobat

2.	Admin	Orang yang bertugas untuk mengelola data pendaftaran.
3.	Dokter	Orang yang bertugas dan bertanggung jawab atas pemeriksaan pasien.
4.	Apotek	Tempat untuk pengambilan obat.
5.	Kasir	Orang yang bertugas mengelola data pembayaran.

3.4.4 Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan adalah seperti pada Tabel berikut :

Tabel 3.2 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem Berjalan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Pendaftaran	Suatu proses dimana pasien datang dan mendaftar untuk menjalani pelayanan medis.
2.	Cek Data Pasien	Suatu proses dimana Admin melakukan pencarian data pendaftaran pasien yang juga berisi data rekam medis pasien yang sudah mendaftar. Setelah data ditemukan maka petugas memberikan nomor antrian kepada pasien.
3	Pemeriksaan	Suatu proses dimana Pasien menjalani pemeriksaan dengan Dokter diruangan pemeriksaan. Kemudian dokter memberikan form hasil pemeriksaan kepada pasien.
4	Pengambilan Obat	Suatu proses yang dimana Pasien mengambil obat sesuai resep dokter di Apotek. Setelah itu petugas apotek memberikan obat

5	Pembayaran	Suatu proses dimana Pasien melakukan pembayaran sesuai nominal yang ada di form hasil pemeriksaan ke bagian Kasir.
---	------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4.5 Skenario *Use Case*

Berikut adalah skenario jalannya masing-masing *use case* yang telah didefinisikan sebelumnya:

Nama <i>Use Case</i>	: Pendaftaran.
<i>Actor</i>	: Pasien, Admin.
<i>Type</i>	: <i>Primary Key</i> .
Tujuan	: Melakukan pendaftaran untuk berobat.
Deskripsi	: Mengisi form pendaftaran.

Tabel 3.3 Penjelasan *Use Case* Pendaftaran

Pasien	Admin
1. Datang ke Rumah Sakit untuk melakukan pendaftaran berobat.	
	2. Menanyakan apakah pernah melakukan pendaftaran sebelumnya?. Jika sudah silahkan isi form pendaftaran. Jika belum maka isi form registrasi
3. Pasien mengisi form pendaftaran kemudian menyerahkannya ke admin.	
	4. Admin memberikan nomor antrian.

Nama *Use Case* : Cek data pasien.
 Actor : Admin.
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Untuk mencari berkas rekam medis pasien.
 Deskripsi : Admin mencaari data pasien sesuai nomor rekam medis atau NIK psien di ruangan rekam medis.

Tabel 3.4 Penjelasan *Use Case* Cek Data Pasien.

Admin
1. Melakukan pencarian data di ruangan berks rekam medis.
2. Memberikan nomor antrian kepada pasien.

Nama *Use Case* : Pemeriksaan.
 Actor : Pasien, Dokter
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Untuk menjalani pemerksaan.
 Deskripsi : Pasien pergi keruangan pemeriksaan dan dokter memeriksa pasien.

Tabel 3.5 Penjelasan *Use Case* Pemeriksaan.

Pasien	Dokter
1. Pasien pergi keruangan dokter.	
	2. Bertanya tentang keluhan pasien dan melakukan pemeriksaan. Setelah itu memberikan form hasil pemeriksaan.

Nama *Use Case* : Pengambilan Obat.
 Actor : Pasien, Apotek.
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Untuk mengambil obat.
 Deskripsi : Pasien mengambil obat di Apotek sesuai resep dari Dokter.

Tabel 3.6 Penjelasan *Use Case* Pengambilan Obat

Pasien	Apotek
1.Pergi ke Apotek dan menyerahkan resep.	
	2. Petugas mencari obat sesuai resep. Dan memberikan obat kepada pasien.

Nama *Use Case* : Pembayaran.
 Actor : Pasien, Kasir.
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Untuk melakukan membayar biaya berobat.
 Deskripsi : Pasien membayar biaya berobat di kasir.

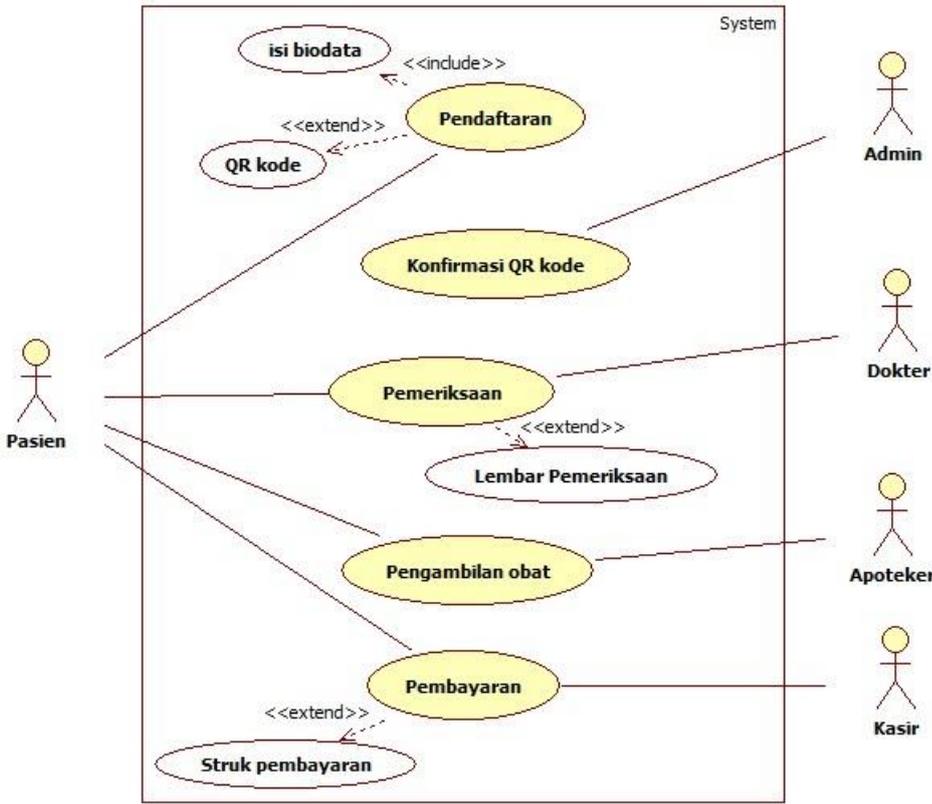
Pasien	Kasir
1.Pergi ke Kasir dan menyerahkan form hasil pemeriksaan.	
	.2. Kasir mengecek nominal biaya pada form pemeriksaan.
.3.Pasien membayar sesuai nominal biaya.	

	.4.Kasir memberikan struk pembayaran.
--	---------------------------------------

3.5 Model Perancangan

Setelah diketahui permasalahan yang terjadi pada tahap model analisis, maka tahap selanjutnya adalah model perancangan yaitu membuat perancangan antarmuka. Pada tahap ini sistem digambarkan dengan, *use case diagram activity diagram, sequence diagram* untuk kemudian di implementasikan kedalam sebuah program.

3.5.1 Use Case Diagram Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3.10 Use Case Diagram Sistem yang diusulkan

3.5.2 Definisi aktor

Berikut adalah deskripsi pendefinisian aktor pada use case diagram yang diusulkan.:

Tabel 3.11 Penjelasan *Use Case* Definisi aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Pasien	Orang yang berobat di RSUD
2	Admin	Orang yang mengelola data pendaftaran, obat, pasien dan website.
3	Dokter	Orang yang bertugas dalam pelayanan medis dan mengelola data rekam medis.
4	Apoteker	Orang yang bertugas mengelola obat dan data obat di apotek.
5	Kasir	Orang yang mengelola data pembayaran biaya berobat pasien.

3.5.3 Definisi *Use Case*

Berikut adalah deskripsi pendefinisian *use case* pada sistem yang diajukan.:

Tabel 3.12 Penjelasan *Use Case* Definisi *Use Case*

No	Use Case	Deskripsi
1	Mendaftar	Merupakan proses dimana Pasien mengakses pendaftaran melalui website dan mengisi form pendaftaran pada website.
2	Verifikasi qr kode	Merupakan proses dimana Admin melakukan scan qr kode pendaftaran pasien dengan menggunakan aplikasi scanner.

3	Pemeriksaan	Merupakan proses dimana Dokter memeriksa pasien yang berobat.
4	Pengambilan Obat	Merupakan proses dimana Pasien mengambil obat di apotek dengan menyerahkan resep obat.
5	Pembayaran	Merupakan proses dimana Pasien membayar biaya berobat di Kasir

3.5.4 Skenario *Use Case*

Berikut adalah skenario jalannya masing-masing *use case* yang telah didefinisikan sebelumnya:

Nama *Use Case* : Pendaftaran
 Actor : Pasien.
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Mendapat nomor antrian.
 Deskripsi : Pasien melakukan pendaftaran di laman website.

Tabel 3.14 Skenario *Use Case* Pendaftaran

Pasien
1. Mengakses website.
2. Menu Pendaftaran
3. Isi biodata pendaftaran dan simpan username dan password
4. Login
5. Simpan qr kode yang ada pada halaman login pasien

Nama *Use Case* : Verifikasi qr kode.
 Actor : Admin.

Type : *Primary Key*.
Tujuan : Untuk mengecek apakah pasien sudah benar mendaftar.
Deskripsi : Admin melakukan verifikasi dengan menggunakan aplikasi scanner.

Tabel 3.15 Skenario Use Case Verifikasi QR Kode

Admin
1. Membuka aplikasi scanner
2. Scan QR kode yang diberikan pasien
3. Lihat informasi yang ditampilkan setelah melakukan scan kode

Nama Use Case : Pemeriksaan.
Actor : Pasien, Dokter.
Type : *Primary Key*.
Tujuan : mendiagnosa penyakit dan memberikan pelayanan kesehatan.
Deskripsi : Pasien menjalani pemeriksaan dengan Dokter.

Tabel 3.16 Skenario Use Case Pemeriksaan

Pasien	Dokter
	1. Cek nomor antrian dan panggil pasien
2. Masuk Ruang Pemeriksaan	
	3. Melakukan pemeriksaan medis
	4. Input hasil pemeriksaan

	5. Berikan hasil pemeriksaan kepada pasien
6. Mendapat form hasil pemeriksaan	

Nama *Use Case* : Pengambilan Obat
 Actor : Pasien, Apoteker.
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Untuk mendapatkan obat.
 Deskripsi : Pasien mengambil bat di apotek .

Tabel 3.17 Skenario *Use Case* Pengambilan Obat

Pasien	Apoteker
1. Pergi ke apotek menunjukan hasil pemeriksaan	
	2. Mencari obat sesuai resep dokter.
	3. Memberikan obat kepada pasien.
4. Mendapatkan obat	

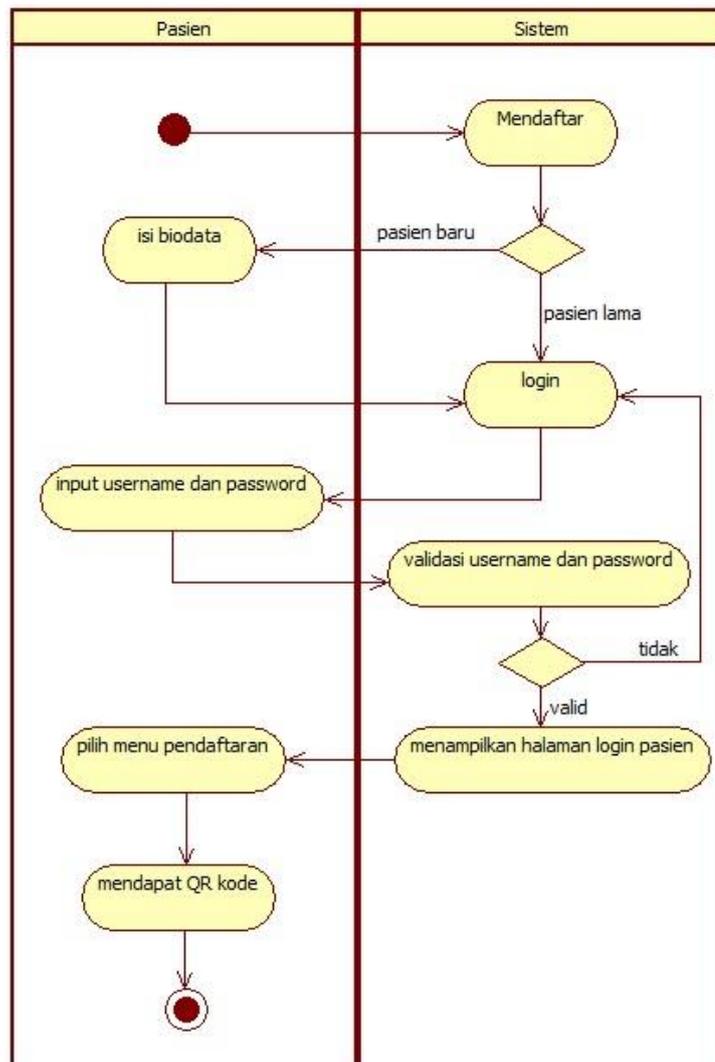
Nama *Use Case* : Pembayaran
 Actor : Pasien, Kasir.
 Type : *Primary Key*.
 Tujuan : Untuk menyelesaikan administrasi pembayaran.
 Deskripsi : Pasien melakukan pembayaran di Kasir.

Tabel 3.18 Skenario *Use Case* Pembayaran

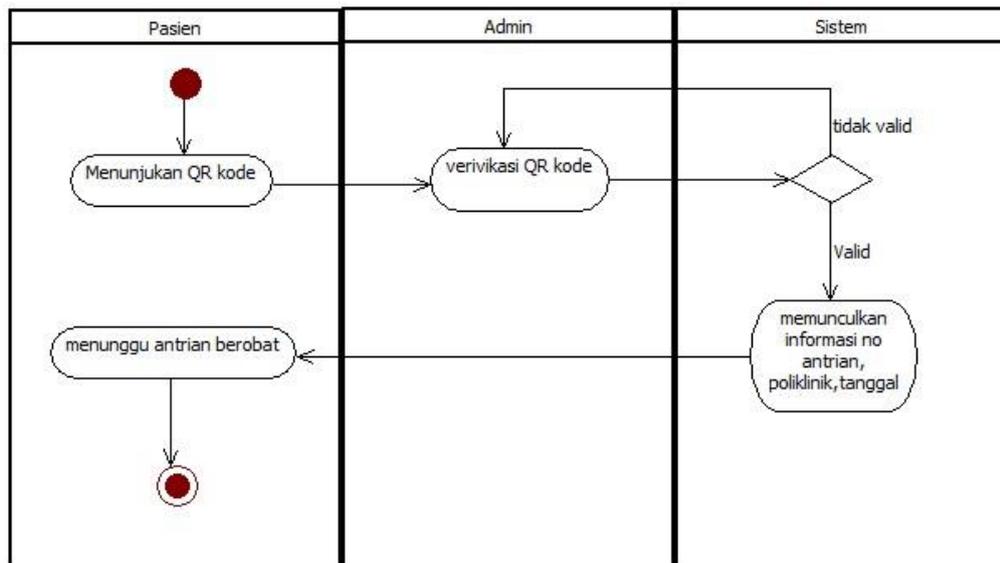
Pasien	Kasir
1. Datang ke kasir menunjukkan form hasil pemeriksaan	
	2. Cek nominal pembayaran
3. Membayar sesuai nominal pembayaran.	
	4. Membuatkan struk hasil pembayaran

3.5.5 *Activity Diagram* Yang Diusulkan

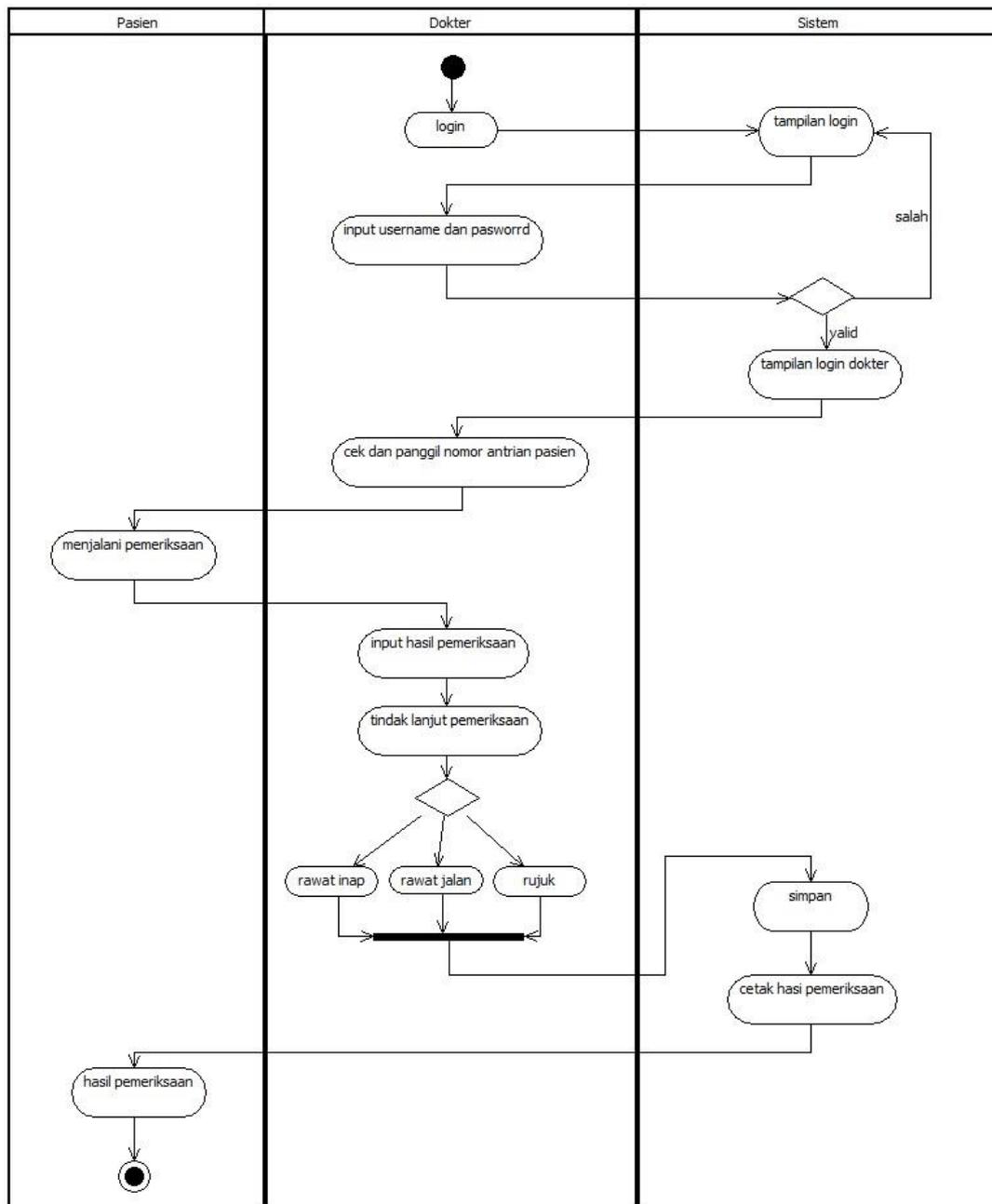
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Perancangan *activity diagram* yang diajukan mengacu pada *use case* yang sudah dibuat sebelumnya adalah sebagai berikut :



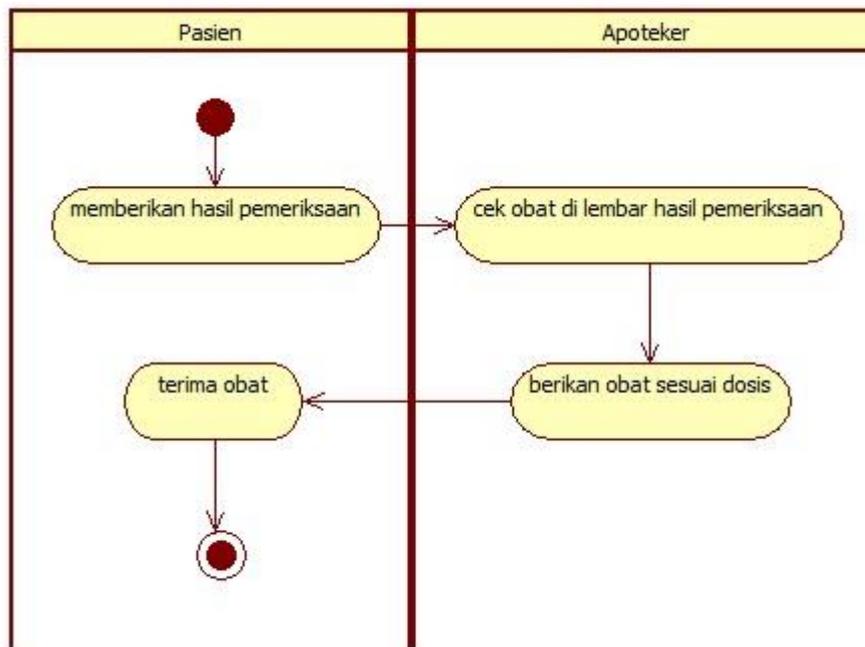
Gambar 3.31 Activity Diagram pada Pendaftaran



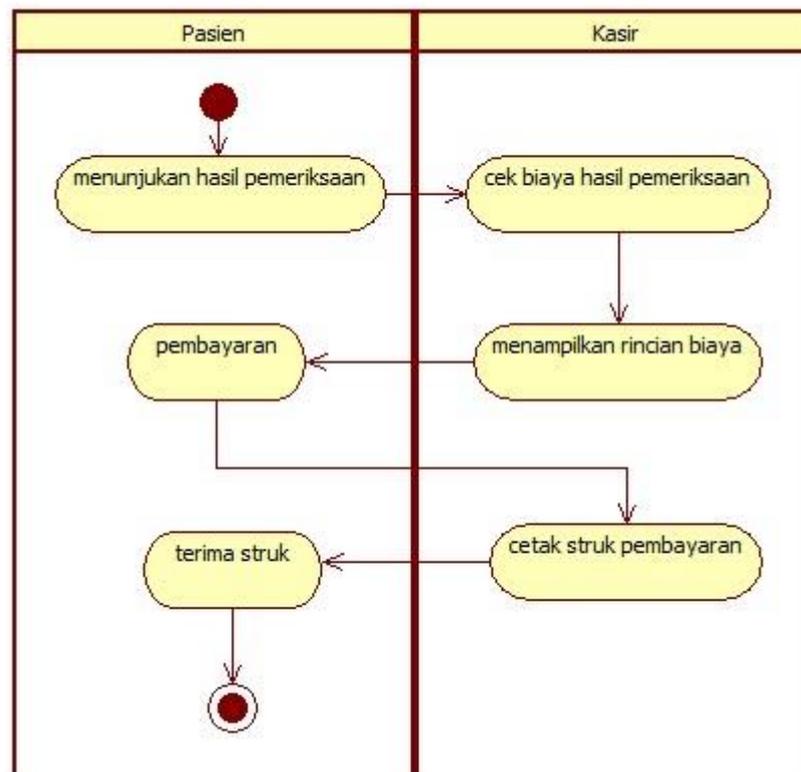
Gambar 3.32 Activity Diagram pada Verivikasi QR Kode



Gambar 3.33 Activity Diagram pada Pemeriksaan



Gambar 3.34 Activity Diagram pada Pengambilan Obat

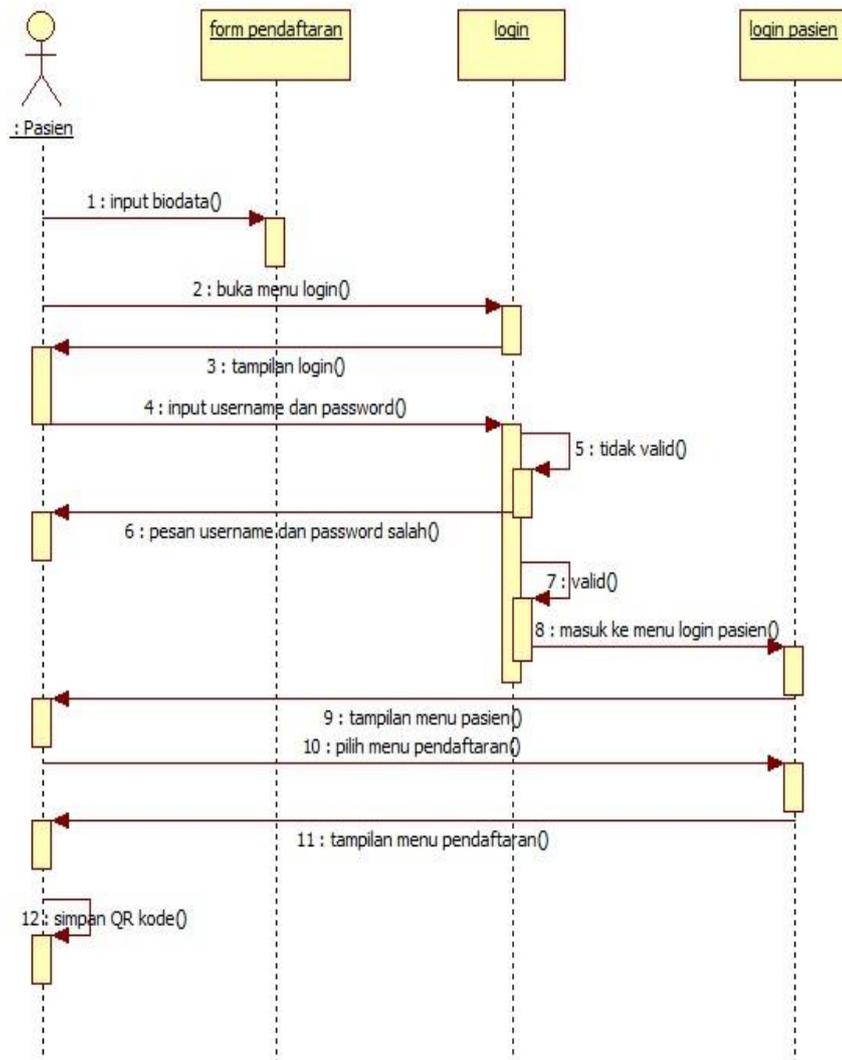


Gambar 3.35 Activity Diagram pada Pembayaran

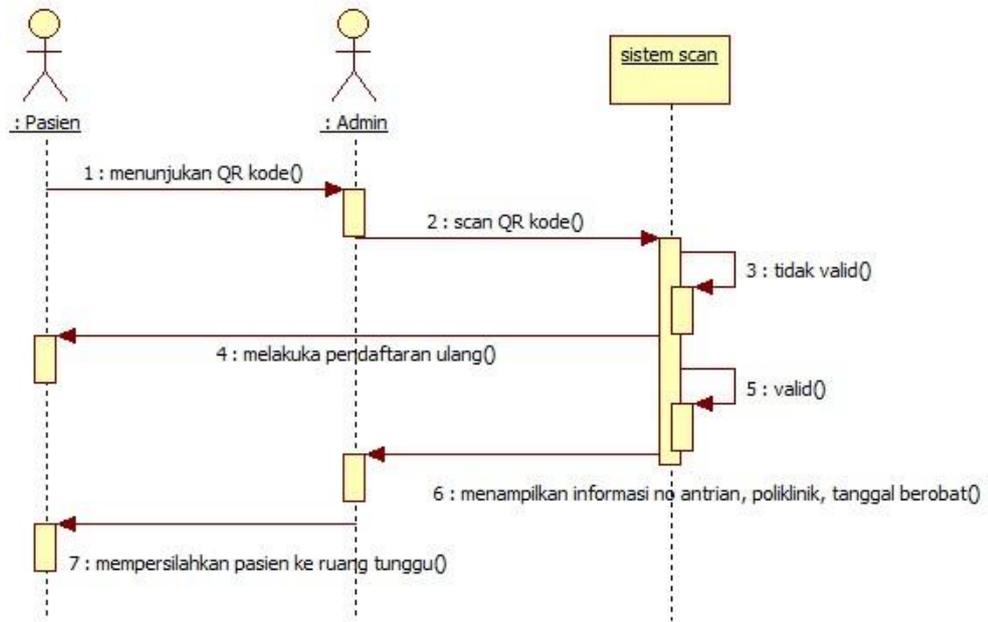
3.5.6 Sequence Diagram

3.5.6.1 Penggunaan Sistem Aplikasi

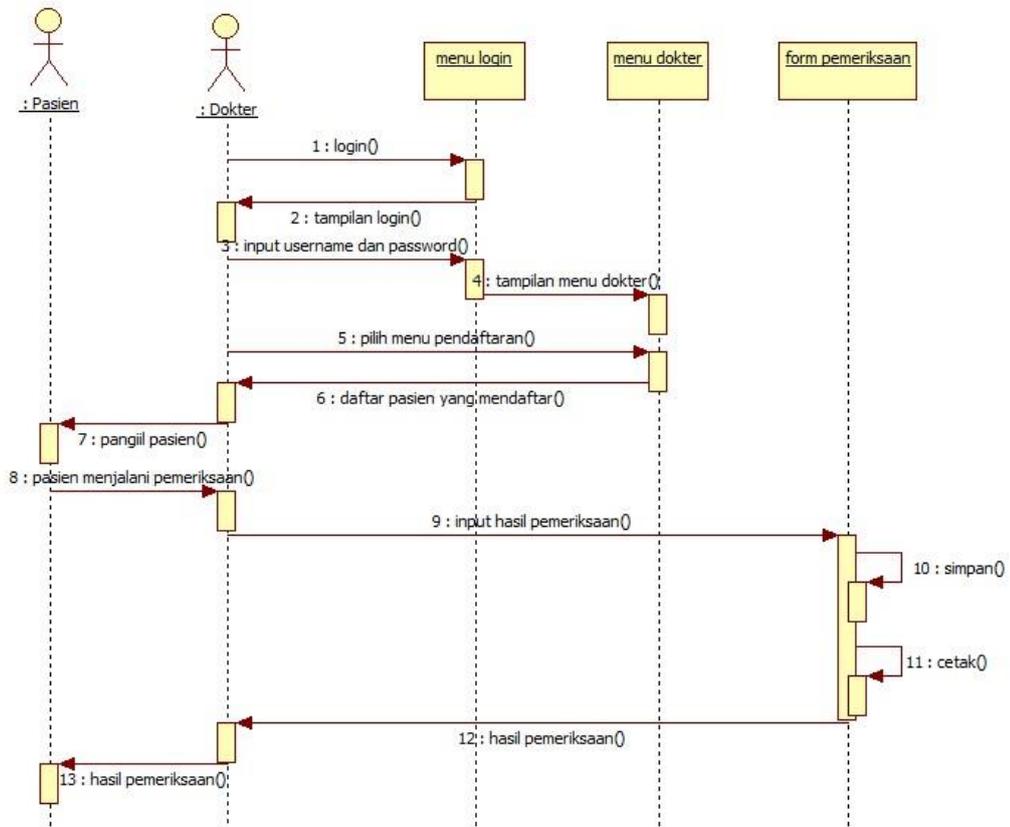
Adapun desain sistem penggunaan sistem aplikasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *Sequence diagram* penggunaan sistem aplikasi seperti pada gambar berikut :



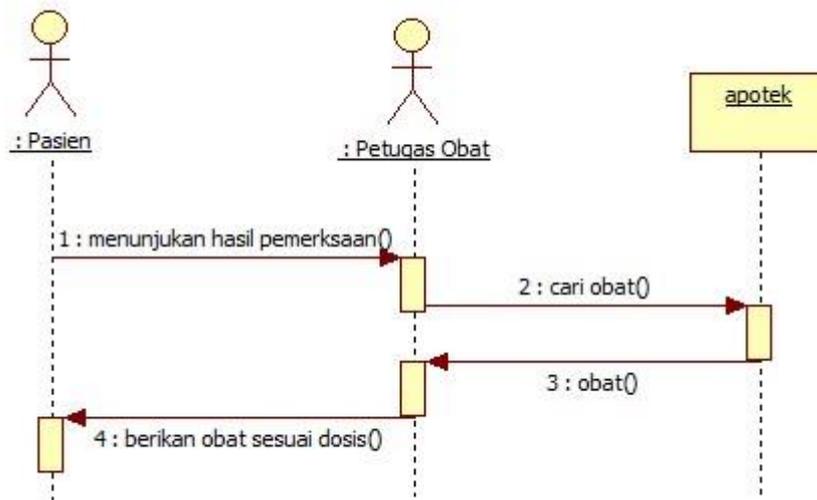
Gambar 3.36 Sequence Diagram Pendaftaran



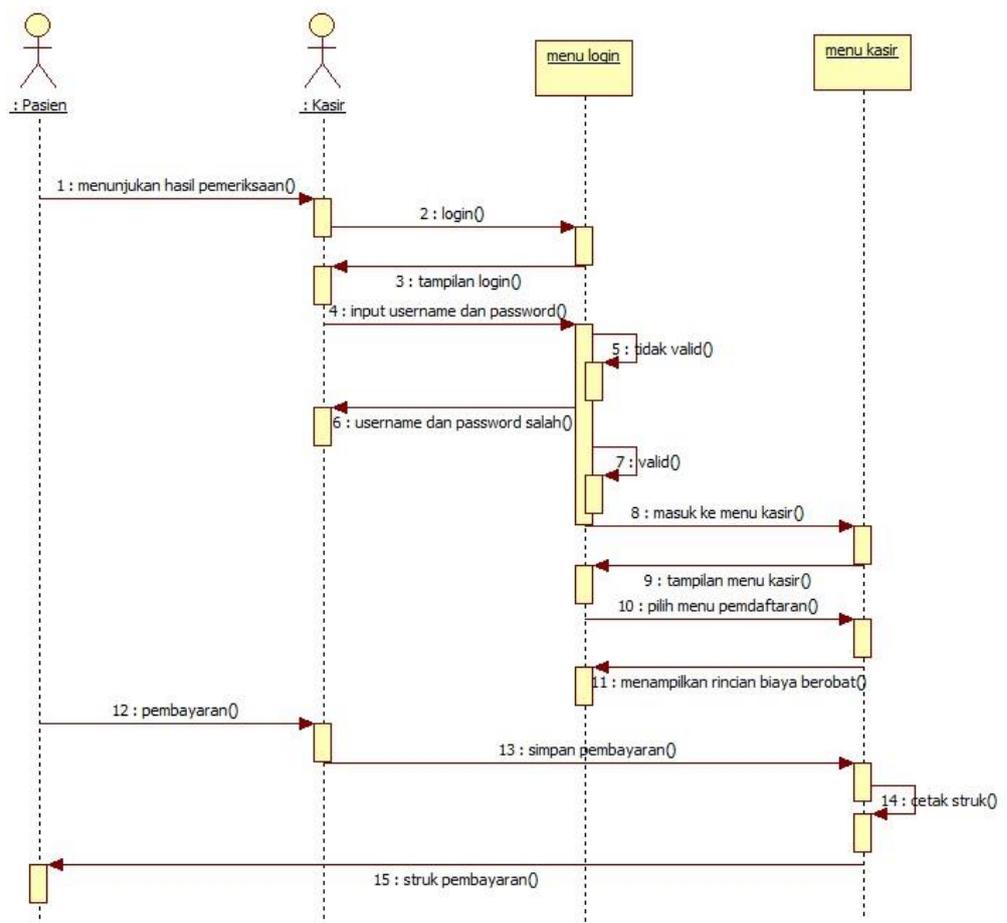
Gambar 3.37 Sequence Diagram Verivikasi QR Kode



Gambar 3.38 Sequence Diagram Pemeriksaan



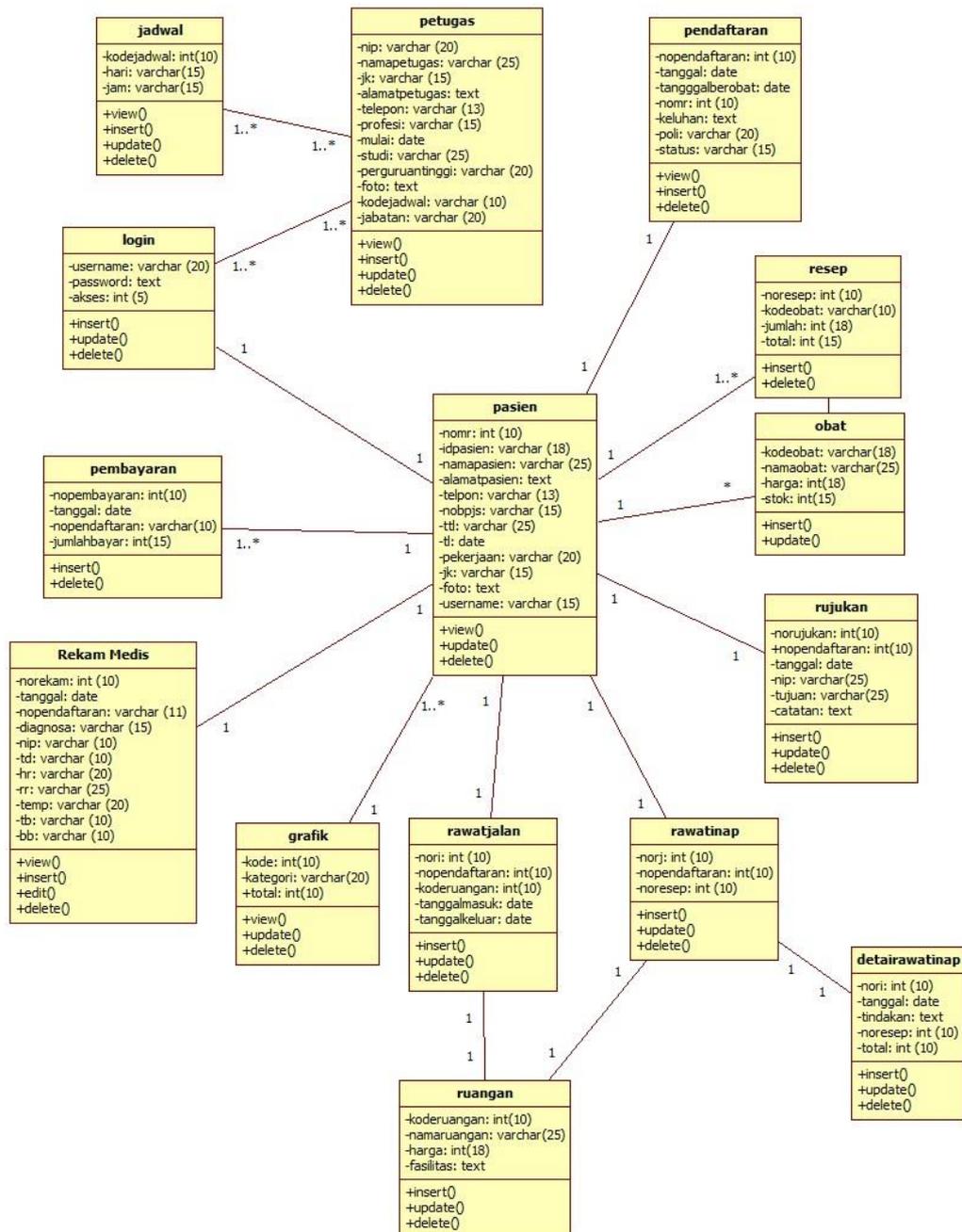
Gambar 3.39 Sequence Diagram Pengambilan Obat



Gambar 3.40 Sequence Diagram Pembayaran

3.5.7 Class Diagram

Adapun desain aplikasi yang diusulkan dapat dijelaskan menggunakan *class diagram*, adalah sebagai berikut :



Gambar 3.41 Class Diagram Sistem Yang Diusulkan

3.5.8 Kamus Data

3.5.8.1 Kamus Data Pasien

Nama Tabel : pasien

Primary Key : nomr

Size : 10

Tabel 3.42 Kamus Pasien

Field Name	Type	Size	Description
nomr	INT	10	Nomor rekam medis
idpasien	Varchar	18	Id pasien
namapasien	Varchar	25	Nama pasien
alamatpasien	Text	-	Alamat pasien
telpon	Varchar	13	Nomor telepon pasien
nobpjs	Varchar	15	Nomor bpjs
ttl	Varchar	25	Tempat tanggal lahir
tl	Date	-	Tempat lahir
pekerjaan	Varchar	20	Pekerjaan
jk	Varchar	15	Jenis kelamin
foto	Text	-	Foto pasien/bpjs/ktp
username	Varchar	15	Username pasien

3.5.8.2 Kamus Data Login

Nama Tabel : Login

Primary Key : username

Size : 20

Tabel 3.43 Kamus Data Login

Field Name	Type	Size	Description
username	Varchar	20	Username
password	Text	-	Password
akses	Int	5	Akses

3.5.8.3 Kamus Data Petugas

Nama Tabel : Petugas

Primary Key : nip

Size : 20

Tabel 3.44 Kamus Data Petugas

Field Name	Type	Size	Description
nip	Varchar	20	Nip petugas
namapetugas	Varchar	25	Nama petugas
jk	Varchar	15	Jenis kelamin
alamatpetugas	Text	-	Alamat
telpon	Varchar	13	Nomor telepon
profesi	Varchar	15	Profesi petugas
mulai	Date	-	Mulai bekerja
studi	Varchar	25	Pendidikan petugas
perguruantinggi	Varchar	20	Perguruan tinggi
foto	Text	-	Foto petugas
kodejadwal	Varchar	10	Kode jadwal
jabatan	Varchar	20	Jabatan

3.5.8.4 Kamus Data Pendaftaran

Nama Tabel : Pendaftaran

Primary Key : nopendaftaran

Size : 10

Tabel 3.45 Kamus Data pendaftaran

Field Name	Type	Size	Description
nopendaftaran	INT	10	Nomor pendaftaran
tanggal	Date	-	Tanggal pendaftaran
tanggalberobat	Date	-	Tanggal berobat
nomr	Varchar	18	Nomor rekam medis
keluhan	Text	-	Keluhan
poli	Varchar	20	Poliklinik
status	Varchar	15	Status pasien

3.5.8.5 Kamus Data Rekam Medis

Nama Tabel : rekammedis

Primary Key : norekam

Size : 10

Tabel 3.46 Kamus Data User

Field Name	Type	Size	Description
norekam	INT	11	Nomor rekam medis
Tanggal	Date	-	Tanggal
nopendaftaran	Varchar	18	Nomor pendaftaran
diagnosa	Varchar	15	Diagnosa pasien
nip	Varchar	20	Nip petugas
td	Varchar	18	Tekanan darah
hr	Varchar	25	Detak jantung
rr	Varchar	18	Frekuensi pernapasan
tb	Varchar	10	Tinggi badan
bb	Varchar	10	Berat badan

3.5.8.6 Kamus Data Resep

Nama Tabel : resep

Primary Key : noresep

Size : 10

Tabel 3.47 Kamus Data Resep

Field Name	Type	Size	Description
noresep	INT	10	Nomor resep
kodeobat	Varchar	10	Kode obat
jumlah	INT	18	Jumlah obat
total	INT	15	Total obat

3.5.8.7 Kamus Data Obat

Nama Tabel : obat

Primary Key : kodeobat

Size : 18

Tabel 3.48 Kamus Data Obat

Field Name	Type	Size	Description
kodeobat	Varchar	18	Kode obat
namaobat	Varchar	25	Nama obat
harga	INT	18	Harga obat
stok	INT	15	Stok obat

3.5.8.8 Kamus Data Ruangan

Nama Tabel : ruangan

Primary Key : koderuangan

Size : 10

Tabel 3.49 Kamus Data Ruangan

Field Name	Type	Size	Description
koderuangan	INT	10	Kode ruangan
namaruangan	Varchar	25	Nama ruangan
harga	INT	15	Harga ruangan

fasilitas	Text	-	Fasilitas
-----------	------	---	-----------

3.5.8.9 Kamus Data Rawat Inap

Nama Tabel : rawatinap

Primary Key : nori

Size : 10

Tabel 3.50 Kamus Data Rawat Inap

Field Name	Type	Size	Description
nori	INT	10	Nomor rawat inap
nopendaftaran	INT	10	Nomor pendaftaran
koderuangan	INT	10	Kode ruangan
tanggalmasuk	Date	-	Tanggal masuk
tanggalkeluar	Date	-	Tanggal keluar

3.5.8.3 Kamus Data Detail Rawat Inap

Nama Tabel : detailrawatinap

Primary Key : nori

Size : 10

Tabel 3.50 Kamus Data Detail Rawat Inap

Field Name	Type	Size	Description
nori	INT	10	Nomor rawat inap
tanggal	Date	-	Tanggal
tindakan	Text	-	Tindakan
noresep	INT	10	Nomor resep obat
total	INT	10	Total

3.5.8.3 Kamus Data Rawat Jalan

Nama Tabel : rawatjalan

Primary Key : norj

Size : 10

Tabel 3.50 Kamus Data Rawat Jalan

Field Name	Type	Size	Description
norj	INT	10	Nomor rawat jalan
nopendaftaran	INT	10	Nomor pendaftaran
noresep	INT	10	Nomor resep obat

3.5.8.3 Kamus Data Rujukan

Nama Tabel : rujukan

Primary Key : norujukan

Size : 10

Tabel 3.50 Kamus Data Rujukan

Field Name	Type	Size	Description
norujukan	INT	10	Nomor rujukan
nopendaftaran	INT	10	Nomor pendaftaran
tanggal	Date		Tanggal
nip	Varchar	25	Nip petugas
tujuan	Varchar	25	Tujuan rujuk
catatan	Text	-	Catatan rujukan

3.5.8.3 Kamus Data Jadwal

Nama Tabel : Jadwal

Primary Key : kodejadwal

Size : 10

Tabel 3.50 Kamus Data Jadwal

Field Name	Type	Size	Description
kodejadwal	INT	10	Kode jadwal
hari	Varchar	15	Hari

jam	Vrchar	15	Jam
-----	--------	----	-----

3.5.8.3 Kamus Data Pembayaran

Nama Tabel : pembayaran

Primary Key : nopembayaran

Size : 10

Tabel 3.50 Kamus Data Detail Rawat Inap

Field Name	Type	Size	Description
nopembayaran	INT	10	Nomor pembayaran
tanggal	Date	-	Tanggal
nopendaftaran	Varchar	10	Nomor pendaftaran
jumlahbayar	INT	15	Jumlah pembayaran

3.6 Desain

Desain adalah tahap merancang tampilan (*Interface*) aplikasi dan kebutuhan atau bahan yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi tersebut.



Gambar 3.5 Desain Interface Haaman Home

LOGIN

Username

Password

Gambar 3.5 Desain Interface Halaman Login

PENDAFTARAN PASIEN UMUM	
NIK	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>
Email	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>
Nama	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>
Alamat	<input style="width: 95%; height: 40px;" type="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="checkbox"/> Laki-Laki <input type="checkbox"/> Perempuan
Upload KTP	<input type="button" value="Browser"/> No File Selected
Pekerjaan	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>
Telpon	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/>
Tempat / Tanggal Lahir	<input style="width: 40%; height: 20px;" type="text"/> / <input style="width: 15%; height: 20px;" type="text"/> mm/dd/yyyy
Tanggal Berobat	<input style="width: 40%; height: 20px;" type="text"/> mm/dd/yyyy
Poli	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/> Gigi
Username	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="text"/> Harap simpan user name dan password untuk login !!
Password	<input style="width: 95%; height: 20px;" type="password"/> Harap simpan user name dan password untuk login !!
Keluhan	<input style="width: 95%; height: 40px;" type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

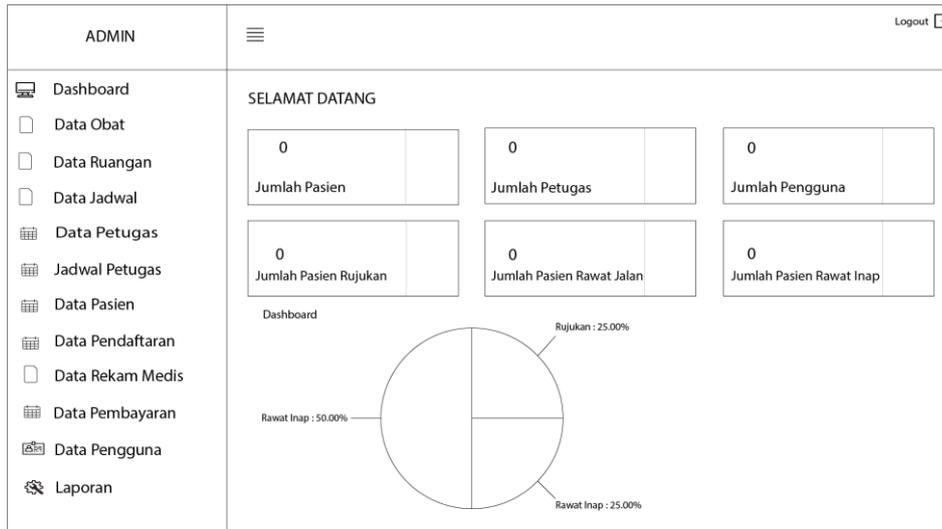
Gambar 3.5 Desain Interface Pendaftaran Pasien Umum

PENDAFTARAN PASIEN BPJS	
NIK	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>
Nama	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Jenis Kelamin	<input type="checkbox"/> Laki-Laki <input type="checkbox"/> Perempuan
No BPJS	<input type="text"/>
Pekerjaan	<input type="text"/>
Telpon	<input type="text"/>
Tempat / Tanggal Lahir	<input type="text"/> / <input type="text"/> mm/dd/yyyy
Tanggal Berobat	<input type="text"/> mm/dd/yyyy
Poli	<input type="text"/> Gigi
Username	<input type="text"/> <small>Harap simpan user name dan password untuk login !!</small>
Password	<input type="text"/> <small>Harap simpan user name dan password untuk login !!</small>
Keluhan	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/>	

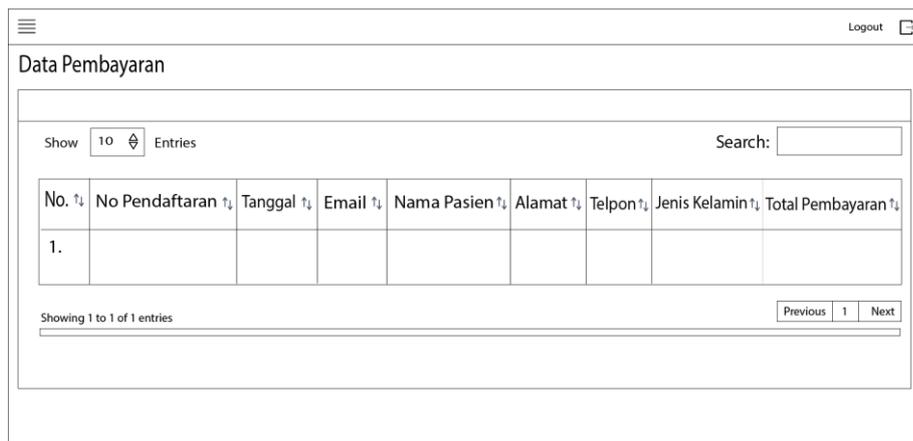
Gambar 3.5 Desain Interface Pendaftaran Pasien Umum



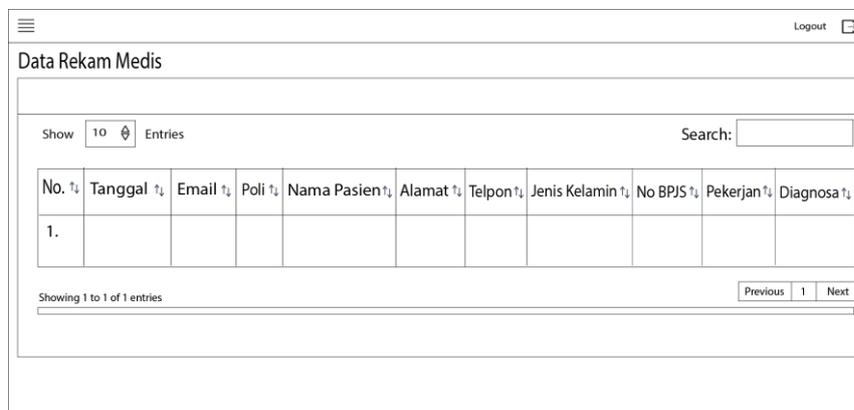
Gambar 3.5 Desain Interface QR Kode



Gambar 3.5 Desain Interface QR Kode



Gambar 3.5 Desain Interface Data Pembayaran



Gambar 3.5 Desain Interface Data Pembayaran

PEMERIKSAAN PASIEN

No. Pendaftaran	<input type="text"/>
Nama Pasien	<input type="text"/>
Telpon	<input type="text"/>
Nomor BPJS	<input type="text"/>
Keluhan	<input type="text"/>
Vital Sign Sensorium :	
TD	<input type="text"/>
	mmhg
HR	<input type="text"/>
	x/menit
RR	<input type="text"/>
	x/menit
Temperatur	<input type="text"/>
	Celcius
Tinggi Badan	<input type="text"/>
	Cm
Berat Badan	<input type="text"/>
	Kg
Diagnosa Penyakit	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Bersih"/>	

Gambar 3.5 Desain Interface Pemeriksaan