

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PASIE NONLINE PADARUMAH SAKIT MUTIARA HATI BERBASIS WEB

Doni Indrius¹, Sidik Rahmatullah², Diana Santi³, Bayu Maftoha⁴

^{1,2,3}Jurusan Sistem Informasi, Institut Teknologi Bisnis dan Bahasa Dian Cipta Cendikia

^{1,2,3}Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung (Palapa) Bandar Lampung

E-mail: doniindrius275@gmail.com¹, sidik@dcc.ac.id², dianadcc88@gmail.com³,
bayumaftoha@gmail.com⁴

ABSTRAK

Rumah Sakit Mutiara Hati yang terletak di Jl. Raya Tambak Sari No. Km. 36, RW. No. 15, Tambak Rejo, Kec. Gading Rejo, Kabupaten Pringsewu, memiliki poli untuk pasien yang memerlukan cuci darah. Sebagai rumah sakit tipe C, fasilitas dan peralatan yang dimiliki tidak sebanyak atau sebaik rumah sakit tipe B atau A. Saat ini, proses pendaftaran pasien masih menggunakan Microsoft Excel, yang mengakibatkan pengolahan data tidak optimal, pencarian data lampau sulit, dan pembuatan laporan memerlukan waktu lama. Untuk mengatasi masalah ini, Rumah Sakit Mutiara Hati membutuhkan sistem informasi pendaftaran pasien yang lebih efisien dan terkomputerisasi. Metode Extreme Programming (XP) dipilih untuk pengembangan sistem ini karena pendekatannya yang fleksibel dan kolaboratif, memungkinkan adaptasi cepat terhadap perubahan kebutuhan selama proses pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan dengan adanya sistem informasi pendaftaran pasien Hemodialisa dapat mengotomatisasi pendaftaran pasien, mempermudah pencarian data, dan mempercepat pembuatan laporan. Implementasi sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengolahan data, mengurangi waktu administrasi, dan bertujuan memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pasien di Rumah Sakit Mutiara Hati.

Katakunci: Aplikasi Pendaftaran, Microsoft Excel, Pasien, Extreme Programming

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sistem informasi sangat berpengaruh dalam berbagai bidang. Dengan adanya sistem informasi dapat mempermudah penulis dalam melakukan pengolahan data sehingga dapat menghemat waktu, ruang, dan biaya. Untuk meningkatkan pelayanan kesehatan yang baik bagi masyarakat, perlu adanya perubahan dalam hal sistem yang digunakan agar lebih efektif dan efisien. Pengolahan data untuk pelayanan kesehatan dalam masyarakat sangat penting. Dengan adanya pengolahan data dapat disusun suatu informasi untuk membantu proses pelayanan kesehatan yang dapat menyajikan segala kebutuhan informasi layanan kesehatan masyarakat.

Begitupun dengan Rumah Sakit Mutiara Hati yang tidak dapat lepas dari permasalahan yang ada, yaitu memberikan layanan informasi yang cepat, tepat, akurat, dan efisien. Dan tentu saja informasi ini

sangat penting dalam pengambilan keputusan, sebagai salah satu instansi yang bergerak dibidang kesehatan dalam melayani masyarakat luas, permasalahan yang dialami pun sangat kompleks, antara lain adalah Pendaftaran Pasien. Dalam Pendaftaran Pasien pada rumah sakit Mutiara Hati masih secara manual menggunakan buku untuk mencatat data pasien sehingga menyebabkan antrian yang menumpuk. Hal itu bisa menyebabkan peningkatan angka covid-19 di Indonesia, dimana sekarang pemerintah mengharuskan semua instansi untuk mematuhi protokol kesehatan salah satunya adalah menjaga jarak dan menjauhi keramaian. Dengan menggunakan buku sebagai pencatat data pasien petugas sering mengalami kesulitan dalam pencarian data pasien, sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan antrian pasien dalam membuat laporan.

Hal ini tentu saja memerlukan sistem pengolahan data yang membutuhkan kecepatan dalam

memproses data menjadi sebuah informasi. Dan juga setiap pasien selalu mengharapkan pelayanan yang maksimal termasuk dalam memperoleh data. Oleh karena itu pembuatan suatu aplikasi yang dapat membantu permasalahan dan mengoptimalkan rumah sakit tersebut. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan yang berjudul: **“Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Online di Rumah Sakit Mutiara Hati Berbasis Web”**.

2. Referensi

Sistem

Sistem secara etimologis atau asal usul kata sistem berasal dari bahasa latin systema atau bahasa Yunani sustema yang memiliki arti suatu kesatuan dimana terdiri dari elemen atau komponen yang dihubungkan secara bersama supaya dapat memudahkan transfer materi, energi atau informasi. Sistem dikenal sebagai kesatuan bagian yang memiliki keterhubungan antara satu dengan yang lainnya dan mempunyai item-item penggerak. Semisal sistem adalah sistem tata surya, sistem pemerintahan Indonesia dan sistem eksresi di manusia serta sistem komputer.

Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari dua atau lebih komponen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan dimana sistem biasanya terbagi dalam sub system yang lebih kecil yang mendukung system yang lebih besar. Terdapat dua kelompok pendekatan, yaitu menekankan pada prosedur dan komponen atau elemennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur pendefinisian sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur yang paling berhubungan, berkelompok dan bekerjasama untuk melakukan kegiatan pencapaian sasaran tertentu. Makna dari prosedur, yaitu urutan yang tepat dari tahapan-tahapan instruksi yang menerangkan apa (what) yang harus dikerjakan, siapa (who) yang mengerjakan, kapan (when) dikerjakan dan bagaimana (how) mengerjakannya. Sedangkan pendekatan yang menekankan pada komponen mendefinisikan “sistem” adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Wibowo & Fajrul Hukmi Poetra, 2023)

Informasi

(Fitri et al., 2024) informasi merupakan data yang sudah diproses menjadi sebuah wujud yang bermanfaat untuk si penerima dalam pengambilan keputusan pada saat ini atau di masa mendatang. Informasi memiliki sumber yaitu data. Data merupakan fakta yang mendeskripsikan suatu insiden-insiden dan integrasi bukti-bukti. Data merupakan bentuk yang belum diolah atau mentah sehingga perlu diproses lebih jelas lagi agar menjadi bermanfaat bagi pemakainya. Kualitas informasi tergantung pada beberapa hal yaitu:

- Accuracy, berarti informasi harus terhalang dari keraguan.
- On time, berarti informasi yang diterima harus tepat waktu.
- Relevant, berarti informasi harus memiliki faedah bagi si penerima.

Sistem Informasi

Sistem informasi yaitu gabungan elemen-elemen yang berguna untuk mengumpulkan, memproses, dan menyebarkan informasi untuk mencapai hasil tujuan tertentu. Sistem informasi terdiri dari enam komponen sumber daya, yaitu prosedur (prosedur), database (basis data) network (jaringan), hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak) dan sumber daya manusia. Dengan kehadiran sistem informasi maka manusia sangat mudah untuk mendapatkan informasi di media elektronik khususnya website. Adapun contoh dari sistem informasi adalah seperti sistem informasi akademik yang memberi informasi kegiatan sekolah maupun perkuliahan, sistem manajemen yang berguna untuk monitoring kerja karyawan. (Lusiana et al., 2024)

Pendaftaran Pasien

Pendaftaran Pasien adalah bagian informasi yang merupakan tempat dimana pengaturan rawat jalan dilakukan. Tata cara penerimaan pasien yang disebut admitting procedure harus wajar sesuai dengan keperluannya, jelas, nyaman, sopan, ramah dan berpedoman pada standar pelayanan kesehatan dan prosedur tetap instansi kesehatan. Salah satu bagian yang melayani pasien rawat jalan dan mendaftarkan pasien baru maupun lama baik pasien umum ataupun asuransi yaitu Tempat Pendaftaran Pasien adalah dimana petugas mempunyai tugas pokok menerima pasien yang berobat dirawat jalan dan mencatat pendaftaran pasien (registrasi). Menyediakan formulir-formulir rekam medis dalam folder dokumen rekam medis, memberi informasi tentang pelayanan-pelayanan di rumah sakit yang

bersangkutan. Tertib administrasi merupakan salah satu faktor yang menentukan dalam upaya pelayanan kesehatan. (Theresia Elen Novia Ziralu et al., 2024)

Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit
Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit adalah suatu tatanan dengan pengumpulan data, penyajian informasi, penyimpulan informasi, dan penyimpanan informasi yang dibutuhkan untuk kegiatan rumah sakit, serta menyederhanakan rangkaian aktivitas di rumah sakit yang tersusun secara rapi dan sistematis melalui sistem komputerisasi sehingga berdampak pada pelayanan yang lebih efisien, cepat dan mudah. (Rizky et al., 2024)

Sistem Antrian

Sistem Antrian merupakan suatu sistem yang mengatur kedatangan dari pelanggan yang memerlukan layanan dari suatu atau lebih pelayanan. Metode pemilihan yang digunakan dalam penelitian ini untuk menentukan pelanggan mana yang akan dilayani terlebih dahulu yaitu dengan menggunakan metode First In First Out (FIFO) atau dikenal juga dengan metode First Come First Served (FCFS). Metode FIFO yaitu metode dimana pelanggan yang datang awal yang dilayani terlebih dahulu, setelah antrian pertama selesai mendapatkan pelayanan, maka antrian dilanjutkan oleh antrian selanjutnya dan berlanjut sampai pada antrian terakhir. (Winahyu, 2022)

Data Manajemen Sistem

DBMS merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk dapat melakukan utilisasi dan mengelola koleksi data dalam jumlah yang besar. DBMS juga dirancang untuk melakukan manipulasi data secara lebih mudah. DBMS merupakan antarmuka antara pengguna basis data (baik pengguna langsung maupun aplikasi) dengan data yang tersimpan. Penyimpanan data oleh DBMS disesuaikan dengan model datanya, beberapa contoh DBMS adalah PostgreSQL, MySQL, DB2, Oracle, SQL Server, dan lain-lain. Sebelum ada DBMS, data pada umumnya disimpan dalam bentuk flat file, yaitu file teks yang adaptasi sistem operasi. Sampai sekarang pun masih banyak aplikasi yang menyimpan dalam bentuk flat file secara langsung. Contoh yang sederhana adalah misalnya dalam sistem operasi Linux terdapat file password yang digunakan untuk menyimpan nama penggunaannya (Rahmah et al., 2022)

1. Bahasa Pemrograman

Programming language (bahasa pemrograman) merupakan suatu sintak untuk mendefinisikan program komputer, bahasa ini memungkinkan seorang programmer dapat membuat suatu program aplikasi (Ramadhan, 2022)

2. Hosting

Hosting merupakan tempat penyimpanan data website dimana didalamnya meliputi kapasitas penyimpanan, bandwidth yang merupakan sebuah kapasitas yang digunakan untuk mengukur jumlah pengunjung website serta database Hosting juga memiliki arti layanan berbasis internet sebagai tempat penyimpanan data atau tempat menjalankan aplikasi di tempat terpusat yang disebut dengan server dan dapat diakses melalui jaringan internet (Muhammad Jibril et al., 2023)

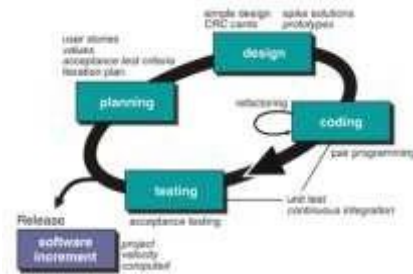
3. Aplikasi Pendukung

Sublime text salah satu kode editor yang biasa digunakan oleh para programmer untuk membuat suatu program. Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau mengedit suatu aplikasi. Sublime text 11 mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer". Selanjutnya, menjelaskan bahwa "Sublime Text 3 adalah editor berbasis python, sebuah teks editor yang elegan, kaya akan fitur, crossplatform, mudah dan simple yang cukup terkenal di kalangan developer (pengembang), penulis dan desainer". (Aqham et al., 2022)

Metode Pengembangan Sistem

(Hidayatulloh & Nur Isnaini, 2024) *Extreme Programming (XP)* mengadopsi pendekatan agile untuk pengembangan perangkat lunak yang diasumsikan dapat membantu meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide sederhana. *Extrem Programming* dipopulerkan oleh Kent Beck pada tahun 2010 sebagai metode atau pendekatan untuk mengembangkan sistem *software engineering*. *Extrem Programming* tidak selalu cocok untuk setiap proyek pengembangan perangkat lunak. Kelebihan *Extrem Programming* adalah sesuai untuk digunakan pada proyek yang memiliki dynamic requirements seperti permintaan dari klien yang sewaktu-waktu mengalami perubahan selama pengerjaan proyek dilakukan. Proyek semacam ini memerlukan adaptasi cepat dalam mengatasi perubahan-perubahan yang terjadi selama proses *software development*. *Extrem Programming* juga cocok untuk proyek dengan jumlah anggota tim tidak terlalu banyak (sekitar 10-20 orang) dan berada pada lokasi yang sama. Kent Beck, Cynthia Andres 2004 (*Extreme Programming*

Explained) Aspek dari Extreme Programming (XP) terdiri dari berbagai teknik atau dapat diamati dari berikut ini :



Gambar 2.1 Extreme Programming (XP)

1. **Planning**
Tahap planning dimulai dengan melakukan analisa alur sistem yang sedang berjalan sehingga dalam pembuatan sistem akan di ketahui bagaimana untuk membuat sistem informasi yang baru dengan usulan yang dapat memenuhi kebutuhan.
2. **Design**
Design di Extreme Programming mengikuti prinsip *Keep It Simple (KIS)*. Untuk design yang sulit, Extreme Programming akan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)* dalam pembuatan design. Extreme Programming juga mendukung adanya refactoring dimana software sistem diubah sedemikian rupa dengan cara mengubah struktur kodedan menyederhanakannya namun hasil dari kode tidak berubah.
3. **Coding**
Proses coding pada Extreme Programming diawali dengan membangun serangkaian unit test. Setelah itu pengembang akan berfokus untuk mengimplementasikannya. Dalam Extreme Programming diperkenalkan istilah *Pair Programming* dimana proses penulisan program dilakukan secara berpasangan. Dua orang programmer saling bekerjasama di satu komputer untuk menulis program. Dengan melakukan ini akan didapat real-time problem solving dan real-time quality assurance.
4. **Testing**
Tahap ini dilakukan pengujian kode pada unit test. Dalam Extreme Programming, diperkenalkan Extreme Programming acceptance test atau biasa disebut Admin. Tes ini dilakukan oleh Admin yang berfokus kepada fitur dan fungsi sistem secara

keseluruhan. Acceptance test ini berasal dari user stories yang telah diimplementasikan.

Alat Pengembangan Sistem

UML singkatan dari Unified Modeling Language yang berarti bahasa pemodelan standar. Chonoles (2003) mengatakan sebagai bahasa, berarti Unified Modeling Language memiliki sintaks dan semantik. Ketika kita membuat model menggunakan konsep Unified Modeling Language, ada aturan aturannya yang harus diikuti. Bagaimana elemen elemen pada model-model 14 yang kita buat berhubungan dengan lainnya harus mengikuti standar yang ada. Unified Modeling Language bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya, ketika pelanggan memesan sesuatu dari sistem, bagaimana transaksinya?, bagaimana sistem mengatasi error yang terjadi? Dan sebagainya dapat di jawab dengan UML. Beberapa literature menyebutkan bahwa Unified Modeling Language menyediakan sembilan jenis diagram, namun kesembilan diagram itu tidak mutlak harus di gunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semua di buat sesuai dengan kebutuhan. Berikut beberapa penjelasan diagram Unified Modeling Language yang di gunakan dalam penelitian ini :

1. Use Case Diagram

use case atau diagram use case merupakan pemodelan untuk tingkah laku sistem informasi yang akan dibuat. Diagram use case mendefinisikan interaksi antara satu atau lebih aktor sesuai sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakan fungsi fungsi tersebut. (Ramdany et al., n.d.)

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2.		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
3.		Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
4.		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
5.		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
		Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi).
		Note	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2. ActivityDiagram

(Ramdany et al., n.d.) Diagram aktifitas atau activity diagram menggambarkan bagaimana aliran kerja atau aktifitas suatu proses bisnis atau sistem. Diagram aktifitas menggambarkan aktifitas sistem, bukan apa yang dilakukan oleh aktor. Diagram aktifitas banyak digunakan untuk hal-hal seperti Perancangan proses bisnis, Urutan atau tampilan dari sistem/user interface, Perancangan pengujian dan Perancangan menu yang ditampilkan pada sistem. Definisi simbol apa saja yang dimiliki pada diagram kelas dan kegunaannya dijelaskan pada table 2.2 berikut ini :

Tabel 2.2 Activity Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2.		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4.		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5.		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

3. ClassDiagram

(Ramdany et al., n.d.) Diagram kelas atau class diagram memodelkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas sesuai dengan sistem yang akan dibuat. Setiap kelas memiliki atribut dan metode operasi. Atribut merupakan variabel yang dimiliki suatu kelas. Sedangkan metode atau operasi merupakan fungsi-fungsi yang dimiliki suatu kelas. Diagram kelas dibuat agar programmer atau pembuat program dapat membuat fungsi dari sebuah sistem sesuai dengan yang ada pada dokumentasi perancangan. Definisi simbol dan kegunaannya dijelaskan pada Tabel 2.3. Susunan struktur diagram kelas yang baik harus memiliki jenis-jenis kelas seperti, Kelas Main, kelas yang memiliki fungsi awal dieksekusi ketika sistem dijalankan, Kelas View, kelas yang menangani tampilan sistem, Kelas Controller, kelas yang menangani fungsi-fungsi yang harus ada dan diambil dari pendefinisian sistem, Kelas Model, kelas yang mewadahi data dari sebuah sistem.

Tabel 2.3 Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
2.		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3.		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4.		Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

PHP (PHP Hypertext Preprocessor)

PHP hypertext preprocessor merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasil compile eksekusinya yang nantinya akan dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser. Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya anda bisa menampilkan isi database ke halaman web. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion, ataupun Perl. Namun perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bias dipakai secara command line. Artinya, skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan web server maupun browser. Kelahiran PHP bermula saat Ramus Lerdo membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang dapat melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut "Personal Home Page". Paket inilah yang menjadi cikal-bakal PHP. Pada tahun 1995, Ramus menciptakan PHP/FI Versi 2. 20 Pada versi inilah pemrograman PHP juga bias berkomunikasi dengan database dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks sambil jalan. PHP bersifat bebas dipakai, anda tidak perlu membayar apapun untuk menggunakan perangkat lunak ini, anda dapat mendownloadnya melalui situs <http://www.php.net>. PHP tersedia dalam bentuk kode biner maupun kode sumber yang lengkap. Anhar, ST. (Buku Panduan Menguasai PHP & MySQL (Sinlae et al., 2024).

XAMPP

MySQL adalah database server relasional yang gratis di bawah lisensi GNU (General Public License). Dengan sifatnya yang open source, memungkinkan juga user untuk melakukan modifikasi pada source codenya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. MySQL dikembangkan oleh MySQL AB, sebuah perusahaan komersial yang membangun layanan bisnisnya melalui database MySQL. MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread dan multiuser.

3. PEMBAHASAN Analisa Sistem

a. Analisa Kebutuhan Sistem

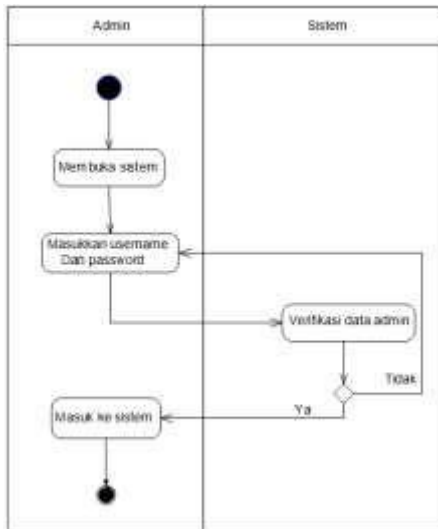
Adapun Analisa kebutuhan adalah Aplikasi yang akan dibuat dan kegunaannya dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Admin dapat masuk ke menu utama

- Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data dokter, data pasien, pada rumah sakit mutiara hati.

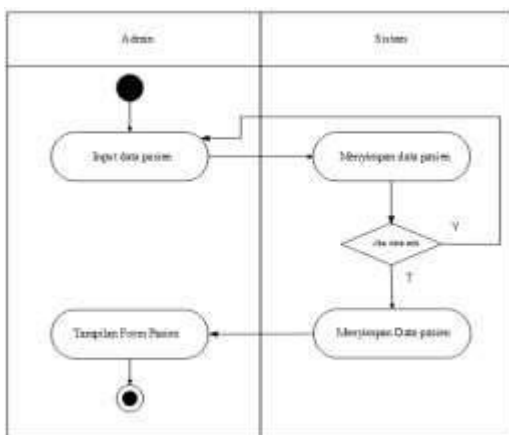
Gambar3.2Classdiagram

3. RancanganActivityDiagramMenuLogin



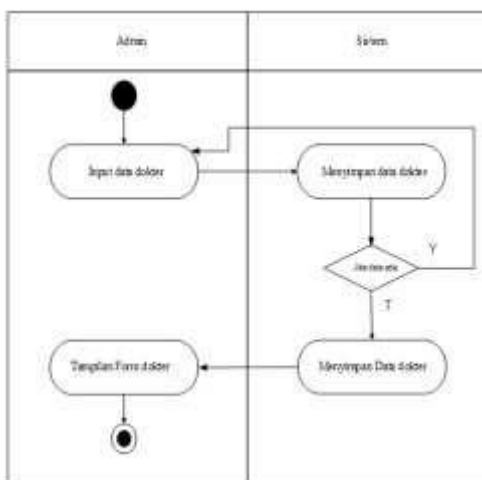
Gambar3.3ActivityDiagramMenu Login

4. ActivityDiagramMengelolaPasien



Gambar3.4 ActivityDiagramMengelolaPasien

5. ActivityDiagramMengelola Dokter



Gambar3.5 ActivityDiagramMengelolaDokter

6 RancanganInput

a. RancanganMenuLogin

Email

Password

Pilih Hak Akses ▼

Login

Registrasi

Gambar 3.9RancanganMenuLogin

b. RancanganInputDataPasien

Username

Data Pribadi

Nama Lengkap

Jenis Kelamin ▼

Tempat Lahir

Alamat

Tanggal Lahir ▼

No Hp

Simpan

Batal

Gambar 3.11RancanganInputDataPasien

c. RancanganInputDokter

Input Dokter

Id Dokter

Nama Dokter

Spesialis

Simpan

Gambar 3.12RancanganInputDokter

d. Rancangan Input Pendaftaran Pasien

Form input pendaftaran pasien yang mencakup:

- Nama Dokter:
- Username:
- Data Pendaftaran: Tanggal Daftar:
- Nama Lengkap:
- Jenis Kelamin:
- Alamat:
- No Hp:
- Booking:
- No RM:
- Simpan Batal

Gambar3.13RancanganInputPendaftaranPasien

e. Rancangan Laporan Pendaftaran Pasien

Laporan Data Pendaftaran Pasien Rumah Sakit Mutiara Hati					
Id Pasien	Nama Pasien	Dokter	No.HP	Jadwal	No.Akt
0001	00000000	00000	0000000000	00000000	000000
0002	00000000	00000	0000000000	00000000	000000

Gambar3.14RancanganLaporanPendaftaran Pasien

4. Hasil Penelitian

a. Tampilan Menu Login

Pada menu login, kita terlebih dahulu memasukan user name berupa email dan password untuk memasuki halaman menu utama lalu klik login. Tampilan menu login sebagai berikut :

Form login yang mencakup:

- email:
- password:
- Pilih Hak Akses:
- Log In
- Registrasi

Gambar4.1TampilanMenuLogin

b. Tampilan Form Menu Utama

Jika pengguna berhasil login maka akan tampil form menu utama Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Online di Rumah Sakit Mutiara Hati. Dalam menu utama terdapat menu beranda dan menu Dokter. Tampilan menu utama sebagai berikut :



Gambar4.2TampilanMenu Utama

c. Tampilan Input Data Pasien

Didalam input data pasien terdapat terlebih dahulu harus melengkapi data pasien seperti nama lengkap, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, no.hp. Tampilan input data pasien sebagai berikut :

Form input data pasien yang mencakup:

- Nama:
- Jenis Kelamin:
- Tanggal Lahir:
- Waktu Lahir:
- Alamat:
- No. HP:
- Simpan Batal

Gambar4.3TampilanInputDataPasien

d. Tampilan Input Dokter

Didalam input dokter terlebih dahulu isikan data dokter berupa nama dokter dan spesialis. Tampilan input dokter sebagai berikut :

Form input dokter yang mencakup:

- Nama Dokter:
- Spesialis:
- Simpan Batal

Gambar4.4TampilanInputDokter

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menghasilkan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien pada Rumah Sakit Mutiara Hati yang dapat membantu manajemen dalam mengolah data pendaftaran pasien.
- b. Dengan adanya Sistem Informasi Pendaftaran Pasien pada Rumah Sakit Mutiara Hati, membantu kinerja pihak manajemen Rumah Sakit Mutiara Hati menjadi lebih cepat dan efisien.

PUSTAKA

- Tiawan, T., Melinda, C., Ariani, R., Maulid, E., Syastra, M. T., Fajari, M. S., ... & Wijayanti, E. K. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pada Tk Al-Huda Berbasis Website. *Sentinel*, 5(1).
- Mathar, I., & Igayanti, I. B. (2022). *Manajemen Informasi Kesehatan (Pengelolaan Rekam Medis) Edisi Revisi*. Deepublish.
- Efendi, E., Pulungan, N. A., Apriliani, P., Ginting, A. F., & Pikardi, R. (2023). Konsep Pengambilan Keputusan Berbasis Sistem Informasi. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 19-32.
- Rustam, A., Afandi, S. A., Fauzan, A., Fujiono, R., Wardani, A. K., Anwar, A. N. R., ... & Kusnadi, I. H. (2022). Prosiding Webinar Nasional Dan Call For Paper "Kebijakan Dan Pengembangan Pariwisata Di Daerah".
- Asworowati, R. D., Mustomi, D., Adawia, P. R., Suhendra, A. D., Natong, A., & Ningrum, M. C. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Pada Rumah Sakit Ibu Dan Anak Gizar Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 542-549.
- Ekadianti, R. Y., Voutama, A., & Ridha, A. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Berbasis Website Di Rumah Sakit Permata. *String (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 8(3), 249-256.
- Ervina, E. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Berbasis Android (Studi Kasus: Puskesmas Pangean). *Jurnal Perencanaan, Sains Dan Teknologi (Jupersatek)*, 4(1), 70-78.
- Salim, R. A., Jayadie, A., & Tahir, T. B. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Berbasis Cloud. *Jurnal Minfo Polgan*, 13(1), 902-909.
- Asworowati, R. D., Mustomi, D., Adawia, P. R., Suhendra, A. D., Natong, A., & Ningrum, M. C. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Pada Rumah Sakit Ibu Dan Anak Gizar Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(4), 542-549.
- Tobing, L. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Yayasan Jaya Manggala School Berbasis Web* (Doctoral Dissertation, Prodi Sistem Informasi).
- Justika, M. (2024). Peran Dinas Komunikasi Dan Informatika Dalam Mewujudkan Informasi Yang Beretika Dan Bertanggung Jawab Pada Masyarakat Pengguna Media Sosial Di Kota Pematang Siantar.
- Winata, K. P. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Online Di Smp Negeri 1 Simpang Hulu Kabupaten Ketapang (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak).
- Fadillah, M. N. (2023). Sistem Penggalangan Dana Zis Menggunakan Metode Crowdfunding Pada Masjid Ar-Ruhaniyah Kabupaten Tangerang, Banten. *Jsi (Jurnal Sistem Informasi)* Universitas Suryadarma, 10(1), 347-352.
- Wahyudi, M., & Pratisko, H. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Website (Studi Kasus: Pelaksanaan Proyek Konstruksi Di Pt. Dwiwahana Delta Megah) (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Sultan Agung (Indonesia)).

- Helmi, A. (2023).Pengembangan SistemInformasi Aset Sekolah Di Smp Negeri 16 Pontianak(Doctoral Dissertation,Ikip PgriPontianak).
- Zattie, F. A. (2022). Perancangan Dan Pengujian Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Website Pada Produk Anti Mikroba Alami.
- Aryani, W., Esabella, S., & Haq, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Avin Laundry Sumbawa Berbasis Web. Hexagon, 2(1), 77-84.
- Suprpto, B., Simanjutak, H., & Setiawan, A. (2022). Siakad Sistem Informasi Akademik (Siakad) Amik Dian Cipta Cendikia Pringsewu Berbasis Web: Sistem Informasi Akademik (Siakad) Amik Dian Cipta Cendikia Pringsewu BerbasisWeb. JurnalInformatika Software Dan Network (Jisn), 3(2).
- Hafizhah, A., Theresiawati, T., & Warsuta, B. (2022). Sistem Informasi Pariwisata Badan Usaha Milik Desa Tirta Sejahtera Pada Masa Pandemi Berbasis Website (StudiKasus:WisataDesaPluneng). Informatik:JurnalIlmu Komputer, 18(2), 113-122.
- Purba, M. M. (2020). Analisa Sistem Informasi Logbook Maintenance Pada Pusat Jaringan Komunikasi Di Bmkg. Jsi (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 7(1), 65-84.
- Maydianto, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point Of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop(Doctoral Dissertation, Prodi SistemInformasi).
- Sani, M. L. N. (2021). Lkp: Rancang Bangun AplikasiAgenda Berbasis Website Pdam Tirta Taman Sari Kota Madiun(Doctoral Dissertation, Universitas Dinamika).