

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Sistem Informasi

2.1.1 Sistem

Sistem merupakan suatu rangkaian komponen-komponen yang memiliki kaitan satu sama lain untuk membentuk suatu kesatuan dan bekerjasama untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan yang sama [1]. Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terikat atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [2]. Sistem adalah seperangkat komponen-komponen atau elemen-elemen yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan [3]

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, antara lain sebagai berikut [4] :

a. Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa suatu bentuk subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batasan Sistem (*Boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau sistem dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisah-pisahkan.

c. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar ruang lingkup atau batasan yang mempengaruhi operasi sistem tersebut disebut dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan dapat juga merugikan

sistem tersebut. Lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi bagi sistem tersebut, yang dengan demikian lingkungan luar tersebut harus selalu dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, jika tidak akan mengganggu kelangsungan hidup sistem.

d. Penghubung Sistem (*Interface*)

Media yang menghubungkan sistem dengan yang lain disebut dengan penghubung sistem atau *interface*. Penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lain. Keluaran subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem yang lain dengan melewati penghubung. Dengan demikian terjadi suatu integrasi yang membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem (*Input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem, yang dapat berupa pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*).

f. Keluaran Sistem (*Output*)

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna bagi subsistem yang lain.

g. Pengelola Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dari sasaran yang pasti dan bersifat deterministik. Kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran, maka operasi sistem tidak ada gunanya. Suatu sistem akan dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2 Sistem Informasi

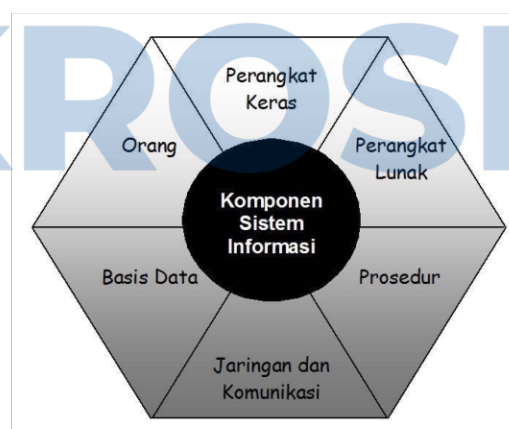
Sistem informasi merupakan komponen dalam sebuah organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan aliran informasi [3].

Sistem informasi dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja),

ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan [2].

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen seperti berikut [2]:

- a. Perangkat keras (*hardware*), yaitu yang mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat lunak (*software*) atau program, yaitu sekumpulan intruksi yang diberikan kepada komputer yang memungkinkan perangkat keras memproses data.
- c. Prosedur, yaitu sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembaktian dan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang, yakni semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis Data (*Database*), yaitu sekumpulan tabel, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan menyimpan data.
- f. Jaringan Komputer dan Komunikasi data, yaitu sistem penghubung yang memungkinkan sumber (*resources*) dipakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.



Gambar 2. 1 Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data, dan blok kendali. Sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran [5].

Berikut ini adalah komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan yang terdiri dari [5]:

a. Blok Masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Yang dimaksud dengan input disini termasuk metode dan media yang digunakan untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model (*model block*)

Blok model terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematis yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran (*Output block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi (*technology block*)

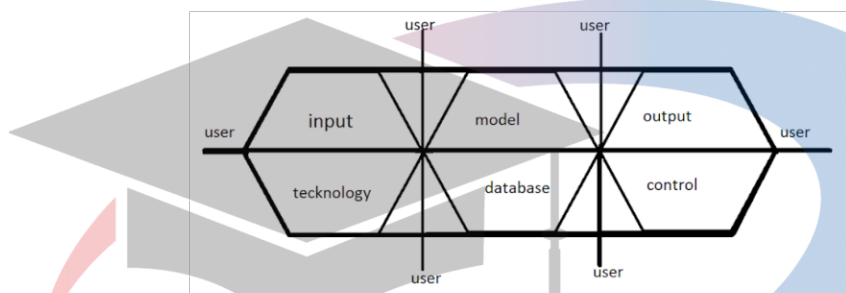
Teknologi merupakan *tool box* dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan, dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran sari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (*brainware*, perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*).

e. Basis Data (*database block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan perangkat lunak digunakan untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (*control block*)

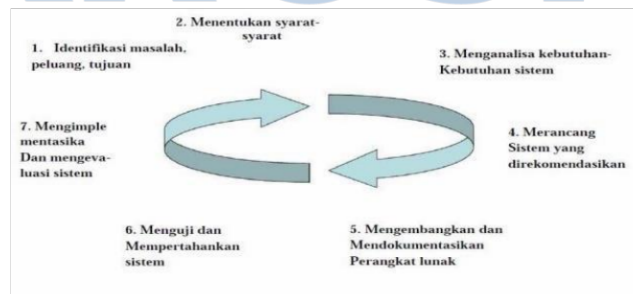
Banyak hal dapat merusak sistem informasi seperti bencana alam, api, temperatur, air, debu, kecurangan-kecurangan, kegagalan pada sistem itu sendiri, ketidak-efisienan, sabotase, dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk meyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dicegah dan bila terlanjur terjadi maka kesalahan-kesalahan dapat dengan cepat diatasi.



Gambar 2. 2 Komponen Sistem Informasi

2.2. *System Development Life Cycle (SDLC)*

Siklus hidup pengembangan sistem adalah pendekatan melalui beberapa tahap untuk menganalisis dan merancang sistem yang dimana sistem tersebut telah dikembangkan dengan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara pesifik. Gambar berikut adalah gambar siklus hidup pengembangan sistem [6]



Gambar 2. 3 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

Berikut adalah tahapan yang ada dalam siklus hidup pengembangan sistem.

1. Identifikasi Masalah, Peluang dan Tujuan

Di tahap pertama dari siklus hidup pengembangan sistem ini, penganalisis mengidentifikasi masalah, peluang, dan tujuan yang hendak dicapai. Tahap ini sangat penting bagi keberhasilan proyek, karena tidak seorang pun yang ingin membuang-buang waktu kalau tujuan masalah keliru. Tahap pertama ini berarti bahwa penganalisis melihat dengan jujur pada apa yang terjadi didalam bisnis. Kemudian bersama-sama dengan anggota organisasional lain, penganalisis menentukan dengan tepat masalah-masalah tersebut. Peluang adalah situasi dimana penganalisis yakin bahwa peningkatan bisa dilakukan melalui pengguna sistem informasi yakni bahwa peningkatan bisa dilakukan melalui penggunaan sistem informasi terkomputerisasi. Mengukur peluang memungkinkan bisnis untuk mencapai sisi kompetitif atau menyusun standar-standar industri.

2. Menentukan Syarat-Syarat Informasi

Dalam tahap berikutnya, penganalisis memasukkan apa saja yang menentukan syarat-syarat informasi untuk pemakai yang terlibat. Di antara perangkat-perangkat yang digunakan untuk menetapkan syarat-syarat informasi didalam bisnis diantaranya ialah menentukan sampel dan memeriksa data mentah, wawancara mengamati perilaku pembuat keputusan dan lingkungan kantor, dan *prototyping*.

Rapid application development (RAD) adalah suatu pendekatan yang berorientasi objek untuk pengembangan sistem yang mencakup metode pengembangan (meliputi syarat-syarat informasi) serta perangkat-perangkat lunak.

3. Menganalisis Kebutuhan Sistem

Tahap berikutnya ialah menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem. Perangkat yang dimaksud ialah penggunaan diagram aliran data untuk menyusun daftar *input*, proses dan *output* fungsi bisnis dalam bentuk grafik terstruktur. Dari diagram aliran data, dikembangkan suatu kamus data berisikan daftar seluruh item data yang digunakan dalam sistem, berikut spesifikasinya, apakah berupa *alphanumeric* atau teks, serta berapa banyak spasi yang dibutuhkan saat dicetak.

4. Merancang Sistem yang Direkomendasikan

Dalam tahap desain dari siklus hidup pengembangan sistem, penganalisa sistem menggunakan informasi yang terkumpul sebelumnya untuk mencapai desain sistem informasi yang logika. Penganalisis merancang prosedur *data-entry* sedemikian rupa sehingga data yang dimasukkan kedalam sistem informasi benar-benar akurat. Selain itu, penganalisis menggunakan teknik-teknik bentuk dan perancangan layar tertentu untuk menjamin keefektifan input sistem informasi.

5. Mengembangkan dan Mendokumentasikan

Dalam tahap ini penganalisis bekerja bersama dengan pemakai untuk mengembangkan suatu perangkat lunak awal yang diperlukan dan pendokumentasian perangkat lunak yang efektif.

6. Menguji dan Mempertahankan Sistem

Sebelum sistem informasi dapat digunakan, maka harus dilakukan pengujian terlebih dahulu. Akan bisa menghemat biaya bila dapat menangkap adanya masalah sebelum sistem tersebut ditetapkan. Sebagai pengujian dilakukan oleh pemogram itu sendiri, dan lainnya dilakukan oleh penganalisis sistem.

Rangkaian pengujian ini pertama-tama dijalankan bersama-sama dengan data contoh serta dengan data aktual dari sistem yang telah ada. Mempertahankan sistem dan mendokumentasikannya mulai di tahap ini dan dilakukan secara rutin selama sistem informasi dijalankan.

7. Mengimplementasikan dan Mengevaluasi Sistem

Ditahap terakhir dari pengembangan sistem, penganalisis membantu untuk mengimplementasikan sistem informasi, Tahap ini melibatkan pelatihan bagi pemakai untuk mengendalikan sistem. Evaluasi ditujukan sebagai bagian dari tahap terakhir dari siklus hidup pengembangan system biasanya dimaksudkan untuk pembahasan. Sebenarnya, evaluasi dilakukan disetiap tahap. Kriteria utama yang harus dipenuhi adalah pemakai yang dituju benar-benar menggunakan sistem.

2.3 Alat Bantu Perancangan Sistem

2.3.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram digunakan untuk sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir misalnya lewat telepon, surat, dan sebagainya. Saat penganalisa sistem berupaya memahami syarat – syarat informasi pengguna, yaitu harus mampu mengkonseptualisasikan bagaimana data – data berpindah didalam organisasi, proses – proses atau transformasi dimana data – data dilalui dan apa keluarannya. Jadi penganalisa menggunakan kombinasi dari empat simbol, penganalisa sistem dapat menciptakan suatu gambaran proses – proses yang bisa menampilkan dokumentasi sistem yang solid [6].

Langkah – Langkah dalam penggambaran *Data Flow Diagram* (DFD) adalah sebagai berikut [6]:

1. Ketentuan yang digunakan dalam Diagram Aliran Data

Beberapa simbol dasar yang digunakan untuk memetakan gerakan aliran diagram data adalah kontak rangkap dua, tanda panah, bujur sangkar dengan sudut membuka dan bujur sangkar dengan ujung terbuka (tertutup pada sisi sebelah kiri dan terbuka pada sebelah kanan). Penyimpanan data menandakan penyimpanan manual, seperti lemari *file* atau sebuah *file* atau basis data terkomputerisasi. Karena penyimpanan data mewakili seorang, tempat atau sesuatu maka diberi nama sebuah kata benda, penyimpanan data sementara seperti kertas catatan atau sebuah *file* komputer sementara tidak dimasukkan ke diagram aliran data.

2. Menciptakan Diagram Konteks

Dengan pendekatan atas – bawah untuk membuat diagram pengalihan data, diagram berganti dari umum ke khusus. Meskipun diagram pertama membantu penganalisis sistem memahami pengalihan data, sifat umumnya membatasi kegunaannya. Diagram konteks awal harus berupa suatu pandangan, yang mencakup masukan – masukan dasar, sistem umum dan keluaran. Diagram ini akan menjadi diagram yang umum, benar – benar mengamati pengalihan data didalam sistem dan melebarkan konseptualisasi sistem yang memungkinkan. Diagram konteks adalah tingkatan tertinggi dari diagram aliran dan hanya membuat satu

proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor nol. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan diagram konteks, serta data utama mengalir dari mereka.


3. Menggambar diagram 0 (level berikutnya setelah level konteks)

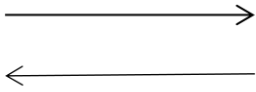
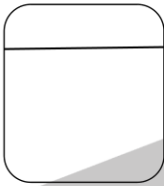

Lebih mendetail dibanding diagram konteks yang diperbolehkan, bisa dicapai dengan “mengembangkan diagram”. Masukan dan keluaran yang ditetapkan dalam diagram yang pertama tetap konstan dalam semua diagram. Sisa diagram asli dikembangkan kedalam gambaran terperinci yang melibatkan tiga sampai sembilan proses dan menunjukkan penyimpanan data, dan aliran data baru pada level yang lebih rendah. Dampaknya ialah untuk mengikuti diagram aliran data asli. Setiap diagram yang dikembangkan hanya boleh menggunakan selembar kertas tunggal. Dengan menggunakan DFD menjadi subproses – subproses, penganalisis sistem bisa dimulai mengisi detail – detail pengalihan data. Pengecualian diabaikan untuk dua atau tiga level pertama dari pendiagraman aliran data. Diagram 0 adalah pengembangan diagram konteks dan bisa mencakup sampai sembilan proses. Memasukkan lebih banyak proses pada level ini akan terjadi dalam suatu diagram yang kacau dan sulit dipahami. Setiap nomor bulat, umumnya dimulai dari sudut sebelah kiri atas diagram dan mengarah ke sudut sebelah kanan bawah. Penyimpanan data utama dari sistem (mewakili file – file master) dan semua entitas eksternal dimasukan kedalam diagram 0.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Dalam pembuatan DFD dapat digambarkan dengan menggunakan simbol-simbol berikut [6] :

Tabel 2. 1 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Arti	Keterangan
	Entity	Entitas adalah keluaran yang dapat berupa orang, organisasi, objek atau sistem lain yang dapat mengirimkan data dari sistem

	<i>Data Flow</i>	Aliran Data (arus data) adalah perpindahan data dari satu titik ketitik yang lain,dengan kepala tanda panah mengarah ketujuan.
	<i>Process</i>	Proses yaitu suatu proses transformasi yang mengubah input menjadi <i>output</i> .
	<i>Data Store</i>	<i>Data Store</i> yaitu tempat penyimpanan data, dapat berupa file atau dokumen.

2.3.2 Aturan Main Data Flow Diagram (DFD)

Bentuk rambu-rambu atau aturan main yang baku dan berlaku dalam penggunaan *data flow diagram* untuk membuat model sistem adalah sebagai berikut [7] :

1. Di dalam *data flow diagram* tidak boleh menghubungkan antara satu *external entity* dengan *external entity* lainnya secara langsung.
2. Di dalam *data flow diagram* tidak boleh menghubungkan *data store* yang satu dengan *data store* lainnya secara langsung.
3. Di dalam *data flow diagram* tidak boleh menghubungkan *data store* dengan satu *external entity* secara langsung.
4. Setiap proses harus ada memiliki *data flow* yang masuk dan ada juga *data flow* yang keluar.

2.3.3 Kamus Data

Kamus data adalah suatu aplikasi dari jenis-jenis kamus yang digunakan sebagai referensi kehidupan setiap hari. Kamus data merupakan hasil dari referensi data yang disusun oleh penganalisis sistem untuk membimbing mereka selama

melakukan analisis dan desain. Sebagai suatu dokumen, kamus data mengumpulkan dan mengkoordinasikan istilah-istilah data tertentu dan menjelaskan apa arti setiap istilah yang ada. [5]

Sebagai tambahan untuk mendokumentasikan serta mengurangi redundansi, kamus data bisa digunakan untuk :

1. Memvalidasi diagram aliran data dalam hal kelengkapan dan keakuratan.
2. Menyediakan suatu titik awal mengembangkan layar dan laporan – laporan.
3. Menentukan muatan data yang disimpan dalam *file – file*.
4. Mengembangkan logika untuk proses – proses diagram aliran data.

Berikut ini beberapa simbol yang digunakan dalam kamus data yaitu [5]:

Tabel 2. 2 Simbol-simbol Kamus Data

No	Notasi	Keterangan
1.	=	Terdiri dari
2.	+	Dan
3.	}	Pilih salah satu pilihan
4.	*	Keterangan
5.	()	Pilihan (boleh ada, boleh tidak)
6.	[]	Digunakan untuk keduanya atau situasi

2.3.4 Basis data

Basis data adalah pusat sumber data yang caranya dipakai oleh banyak pemakai untuk berbagai aplikasi. Inti dari basis data adalah *Database Management Sistem (DBSM)*, yang membolehkan pembuatan modifikasi, pembaharuan basis data, mendapatkan kembali data dan membangkitkan laporan.

Tujuan basis data yang efektif termuat dibawah ini :

1. Memastikan bahwa data dapat dipakai di antara pemakai untuk berbagai aplikasi.

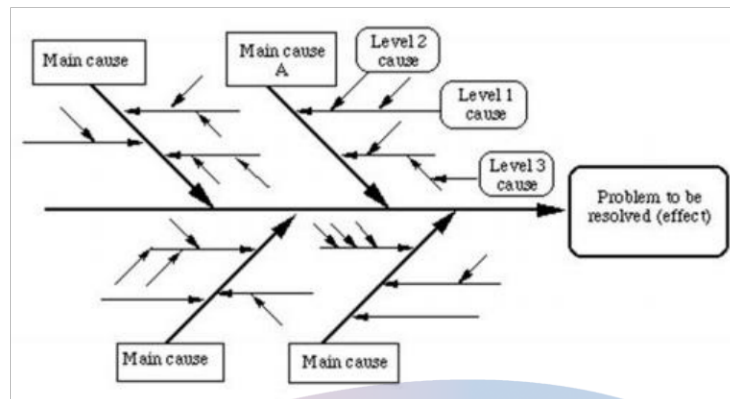
2. Memelihara data baik keakuratan maupun kekonsistennannya.
3. Memastikan bahwa semua data yang diperlukan untuk aplikasi sekarang dan yang akan datang akan disediakan dengan cepat.
4. Membolehkan basis data untuk berkembang dan kebutuhan pemakai untuk berkembang.
5. Membolehkan pemakai untuk membangun pandangan personalnya tentang data tanpa memperlihatkan cara data disimpan secara fisik.

Tujuan yang telah disebutkan diatas memberikan keuntungan dan kerugian pendekatan basis data. Pemakai data berarti data perlu disimpan hanya sekali. Membantu mencapai integritas data, karena mengubah data yang diselesaikan lebih mudah dan dapat dipercaya jika data muncul hanya sekali dalam banyak file berbeda [8].

2.3.5 *Diagram Fishbone (Ishikawa)*

Ishikawa diagram adalah sebuah alat grafis yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengeksplorasi dan menggambarkan suatu masalah, sebab dan akibat dari masalah itu. Sering juga disebut diagram sebab-akibat atau diagram tulang ikan (*fishbone diagram*) karena menyerupai tulang ikan. Konsep dasar dari diagram *fishbone* adalah nama masalah yang mendapat perhatian dicantumkan di sebelah kanan diagram (atau pada kepala ikan) dan penyebab masalah yang mungkin digambarkan sebagai tulang-tulang dari tulang utama. Secara khusus “tulang-tulang” ini mendeskripsikan empat kategori dasar material, mesin, kekuatan manusia dan metode.

Kategori alternatif atau tambahan meliputi tempat, prosedur, kebijakan, dan orang (empat P: *place, procedure, policy, people*) atau lingkungan sekeliling, pemasok, sistem dan keterampilan (empat S: *surrounding, supplier, sistem, skill*). Kuncinya adalah memiliki tiga sampai enam kategori utama yang mencakup semua area penyebab yang mungkin [9].



Gambar 2. 4 Contoh Diagram Fishbone

2.3.6 PIECES

Proses dan teknik yang digunakan oleh analisis sistem untuk mengidentifikasi, menganalisis dan memahami persyaratan sistem disebut *requirements discovery* penemuan persyaratan. Sesuatu yang harus dilakukan sistem informasi atau perlengkapan yang harus dimiliki oleh sistem sering disebut persyaratan non fungsional [9].

Kerangka-kerangka PIECES adalah :

P : Kebutuhan untuk mengoreksi atau memperbaiki *Performance/Performa*.

I : Kebutuhan untuk mengoreksi atau memperbaiki *Information/informasi*

E : Kebutuhan untuk mengoreksi atau memperbaiki *Economics/ekonomi*, mengendalikan biaya, atau meningkatkan keuntungan

C : Kebutuhan untuk mengoreksi atau memperbaiki *Control/kontrol* atau keamanan

E : Kebutuhan untuk mengoreksi atau memperbaiki *Efficiency/efisiensi* orang atau proses

S : Kebutuhan untuk mengoreksi atau memperbaiki *Service/layanan* ke pelanggan, pemasok, rekan kerja, dan lain-lain.

2.3.7 Normalisasi

Normalisasi adalah teknik pendesaian secara luas yang digunakan untuk mengarahkan kita dalam merancang *relational databases*. Tujuan dari normalisasi data adalah membuat kumpulan dari tabel relasional terbebas dari duplikasi (*redundant*) data, data dapat konsisten dan dapat dimodifikasi secara benar [10].

Bentuk-bentuk normalisasi adalah sebagai berikut [11] :

1. Bentuk tidak normal (*Unnormalized Form*)

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja tidak lengkap dan terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai keadaannya.

2. Bentuk normal pertama (*First Normal Form*)

Bentuk normal kesatu mempunyai ciri yaitu bahwa setiap data dibentuk dalam *flat file* (file datar/rata), data dibentuk dalam satu *record* demi *record* dan nilai dari *field* berupa *atomic value*. Tidak ada set atribut yang berulang atau atribut bernilai ganda (*multivalue*). Tiap *field* hanya mempunyai satu pengertian, bukan merupakan kumpulan kata yang mempunyai arti mendua, hanya satu arti saja dan bukanlah pecahan kata sehingga memiliki arti yang lain. Atom adalah zat terkecil yang masih memiliki sifat induknya. Bila dipecah lagi, maka ia tidak akan lagi memiliki sifat induknya.



Gambar 2. 5 Contoh Normalisasi bentuk pertama

3. Bentuk normal kedua (*Second Normal Form*)

Bentuk normal kedua mempunyai syarat, yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci haruslah bergantung secara fungsi pada kunci utama/*primary key*. Dengan demikian, untuk membentuk normal kedua harus

dinormalisasi, penghapusan suatu informasi hanya perlu dilakukan dalam satu tempat dalam *database* tersebut.

- c. *Update anomaly*, yaitu kesalahan dalam melakukan *update* keseluruhan tempat yang menyimpan informasi tersebut.

2.3.8 Administrasi (*Administration*)

Menu administrasi berfungsi untuk membantu pengelolaan proses administrasi di rumah sakit serta sistem informasi rumah sakit pada [12]:

- a. Laporan (*reports*)

Menu laporan (*reports*) berfungsi untuk membantu menyediakan laporan terkait dengan pelayanan didalam sistem informasi rumah sakit.

- b. Pasien (*Patient*)

Menu pasien digunakan untuk mengelola data pasien di rumah sakit. Proses pengelolaan meliputi melihat, menambah, menghapus, dan mengedit data pasien. Data lengkap pasien terdiri atas nama lengkap, telepon, tanggal lahir, dan lain-lain. Data rangkuman terdiri atas demografi, riwayat, laporan, dokumen, dan transaksi.

- c. Biaya (*Fess*)

Menu biaya berfungsi melakukan proses tambah, edit, hapus, dan melihat total biaya untuk setiap pasien sesuai dengan layanan yang diberikan.

- d. Pembayaran

Opsi menu pembayaran menampilkan detail biaya yang harus dibayar oleh pasien berdasarkan layanan yang digunakan. Sistem akan menyajikan nama pasien, metode pembayaran (tunai/kredit), dan total biaya.

- e. Pemeriksaan

Opsi menu pemeriksaan berfungsi melakukan pemeriksaan pembayaran yang dilakukan oleh pasien/konsumen di dalamnya termasuk nama pasien, tanggal transaksi, jumlah barang, harga, metode pembayaran yang digunakan (tunai, kredit), normal referensi pembayaran, dan tanggal posting data.

2.3.9 Puskesmas

Puskesmas adalah Unit Pelaksana Teknis (UPT) dari Dinas Kesehatan Kabupaten/Kota yang bertanggung jawab menyelenggarakan pembangunan kesehatan di suatu wilayah kerja.

Tiga fungsi yang harus diperankan oleh Puskesmas, yaitu :

1. Puskesmas merupakan pusat penggerak pembangunan berwawasan kesehatan
2. Puskesmas merupakan pusat pemberdayaan masyarakat
3. Puskesmas merupakan pusat pelayanan kesehatan strata pertama, yang terdiri atas pelayanan kesehatan individu dan pelayanan kesehatan masyarakat [13].



UNIVERSITAS
MIKROSKIL