

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

SISTEM INFORMASI RUMAH SAKIT BHAYANGKARA MATARAM

BERBASIS WEB



Disusun oleh:

INYOMAN TEGAR PRAMUDYA

(F1D017031)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MATARAM

2020

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**SISTEM INFORMASI RUMAH SAKIT BHAYANGKARA MATARAM
BERBASIS WEB**

Disusun oleh:

INYOMAN TEGAR PRAMUDYA

F1D 017 031

Telah Disetujui oleh:

Tanggal:

1. Dosen Pembimbing

1. 29 Juni 2020



Gibran Satya Nugraha, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19920323 201903 1 012

2. Pembimbing Lapangan

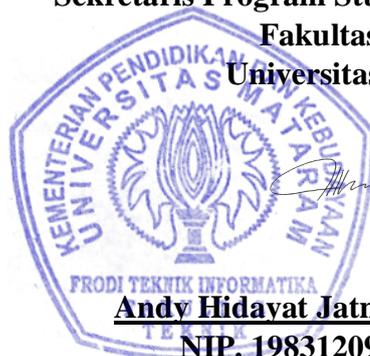
2. 29 Juni 2020



Alfian Chandra, S.Kom.
NIP. -

Mengetahui:

**Sekretaris Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Mataram**



Andy Hidayat Jatmika, S.T., M.Kom.
NIP. 19831209 201212 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan limpahan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan dengan sebagaimana mestinya.

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini penulis laksanakan di Rumah Sakit Bhayangkara Mataram dengan judul yang diambil yakni “Sistem Informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram Berbasis *Web*”. Pembuatan laporan berpedoman pada materi perkuliahan, senior di tempat PKL, dosen pembimbing, hingga referensi dan literatur yang terkait dengan penulisan laporan.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan banyak-banyak terimakasih atas bantuan dari pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini. Harapan saya, semoga kedepannya laporan ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan baru bagi para pembaca, dan semoga laporan ini bisa menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran positif yang bersifat membangun agar dapat memperbaiki segala kekurangan dan dapat menghasilkan karya yang jauh lebih baik lagi dimasa mendatang. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca sekalian. Terima kasih.

Mataram, 29 Juni 2020



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL	5
2.1 Sejarah RS Bhayangkara Mataram	5
2.2 Visi, Misi, dan Motto RS Bhayangkara Mataram.....	5
2.3 Struktur Organisasi.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Sistem	9
3.2 Sistem Informasi	9
3.3 <i>Website</i>	10
3.4 <i>Database</i>	10
3.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	11
3.6 <i>Use Case Diagram</i>	12
3.7 <i>Class Diagram</i>	13
3.8 <i>Sequence Diagram</i>	14
3.9 <i>Activity Diagram</i>	16
3.10 UML	17
BAB IV PEMBAHASAN	18
4.1 Metode Perancangan Sistem.....	18
4.2 Desain Sistem.....	19
4.2.1 <i>Use case Diagram</i>	19
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	21

4.3.1 Implementasi <i>Interface</i> Sistem	26
BAB V PENUTUP.....	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur jabatan KASUBBAG WASINTERN	6
Gambar 2.2 Struktur jabatan KASUBBAG RENMIN.....	7
Gambar 2.3 Struktur jabatan KASUBBAG BIN FUNG.....	7
Gambar 2.4 Struktur jabatan KASUBBID YANMEDDOKPOL.....	7
Gambar 2.5 Struktur jabatan KASUBBID JANGMEDUM.....	8
Gambar 2.6 Struktur Jabatan Keseluruhan	8
Gambar 4.1 Model <i>waterfall</i>	18
Gambar 4.2 <i>Use case diagram</i>	19
Gambar 4.3 <i>Activity diagram</i> proses <i>login</i> admin.....	21
Gambar 4.4 <i>Activity diagram</i> proses tambah data	22
Gambar 4.5 <i>Activity diagram</i> proses <i>edit</i> data.....	23
Gambar 4.6 <i>Activity diagram</i> proses hapus data.....	24
Gambar 4.7 <i>Activity diagram</i> proses membuat berita	25
Gambar 4.8 <i>Activity diagram</i> proses melihat informasi.....	25
Gambar 4.9 Tampilan menu fitur.....	26
Gambar 4.10 Halaman beranda.....	27
Gambar 4.11 Halaman profil menu “UMUM”	28
Gambar 4.12 Halaman profil menu “SEJARAH”	28
Gambar 4.13 Halaman profil menu “VISI, MISI, DAN MOTTO”	29
Gambar 4.14 Halaman profil menu “STRUKTUR ORGANISASI”	29
Gambar 4.15 Halaman kegiatan.....	31
Gambar 4.16 Halaman layanan menu “LAYANAN UNGGULAN”	32
Gambar 4.17 Halaman layanan menu “JENIS LAYANAN”	33
Gambar 4.18 Halaman fasilitas menu “IGD DAN RAWAT JALAN”	34
Gambar 4.19 Halaman fasilitas menu “RAWAT INAP”	35
Gambar 4.20 Halaman fasilitas menu “PENUNJANG”	35
Gambar 4.21 Halaman galeri.....	36
Gambar 4.22 Halaman informasi	37
Gambar 4.23 Halaman hubungi kami.....	37
Gambar 4.24 Halaman informasi kontak dan jam kerja.....	38
Gambar 4.25 Halaman <i>login</i> admin	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol ERD	11
Tabel 3.2 Simbol <i>use case diagram</i>	12
Tabel 3.3 Simbol <i>class diagram</i>	13
Tabel 3.4 Simbol <i>sequence diagram</i>	14
Tabel 3.5 Simbol <i>activity diagram</i>	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan yang semakin serba instan menyebabkan manusia memerlukan sebuah teknologi yang dapat membantu mempermudah aktivitas keseharian mereka, yakni sebuah teknologi informasi. Teknologi informasi sendiri merupakan istilah umum yang biasa disebutkan untuk teknologi apapun yang dapat membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, dan bahkan menyebarkan berbagai informasi. Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama di berbagai sektor kehidupan, dikarenakan telah memberikan peran besar terhadap perubahan-perubahan mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan bahkan penelitian.

Peranan teknologi informasi sekarang ini tidak hanya digunakan oleh perorangan saja, melainkan juga digunakan oleh suatu instansi/organisasi. Sebuah organisasi besar tentu saja memiliki sebuah teknologi informasi berupa sistem pengolahan data dan informasi, dikarenakan cara manual yang masih memiliki banyak kelemahan, sehingga dibuatlah sebuah sistem di suatu instansi atau organisasi untuk menangani masalah tersebut yakni sebuah sistem informasi.

Sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud menata jaringan komunikasi yang penting, proses atas transaksi-transaksi tertentu dan rutin, membantu manajemen dan pemakai intern, ekstern dan menyediakan dasar pengambilan keputusan yang tepat [1]. Dari pengertian sistem informasi di tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi menyediakan informasi untuk membantu pengambilan keputusan manajemen, dan informasi yang layak [1].

Rumah Sakit Bhayangkara Mataram merupakan salah satu institusi pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan pelayanan rawat inap, rawat jalan, dan gawat darurat di kota Mataram. Rumah sakit tentunya memiliki sarana dan prasarana dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, yakni menyediakan pelayanan paripurna (*komprehensif*),

penyembuhan penyakit (*kuratif*) dan pencegahan penyakit (*preventif*) kepada masyarakat.

Berdasarkan kebutuhan yang diperlukan, penulis ingin masyarakat dapat lebih mudah mengakses segala sesuatu mengenai informasi pelayanan yang ada di Rumah Sakit Bhayangkara Mataram, maka penulis akan membuat sebuah sistem informasi berbasis *web* yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat maupun kebutuhan pihak rumah sakit itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat dan mengembangkan sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web* yang dapat digunakan untuk membantu memudahkan penyampaian informasi dan juga membantu pengguna dalam mendapatkan informasi seputar Rumah Sakit Bhayangkara Mataram?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas terdapat batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi yang dapat membantu pihak rumah sakit dalam menyebarkan informasi pelayanan rumah sakit?
2. Sistem informasi yang dibangun dibuat berdasarkan keperluan Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.
3. Sistem yang dibangun hanya dapat dirubah oleh pihak yang memiliki akun (Admin) dan masyarakat umum hanya dapat melihat informasi seputar Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *website* ini adalah untuk memudahkan masyarakat umum maupun pasien yang akan berobat, agar bisa mendapatkan informasi seputar pelayanan yang disediakan oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram, bahkan dapat memudahkan pihak rumah sakit dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram ini antara lain sebagai berikut :

1. Bagi Pihak Instansi

Dengan adanya sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram ini, pihak rumah sakit akan dapat lebih mudah untuk menyampaikan informasi seputar pelayanan yang disediakan oleh rumah sakit.

2. Bagi Masyarakat

Dengan adanya sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram ini, maka segala informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat tentang rumah sakit akan dapat diakses lebih mudah dan efisien.

3. Bagi Mahasiswa

Dengan membuat sistem informasi ini, mahasiswa dapat menambah pengalaman, pemahaman, bahkan meningkatkan kemampuannya dalam pembuatan *website*, dan mampu menerapkan ilmu-ilmu di perkuliahan ke dalam kegiatan praktek kerja lapangan pada instansi pemerintahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan PKL ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan dasar-dasar dari penulisan laporan PKL, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan laporan PKL.

2. Bab II Tinjauan Instansi Tempat PKL

Bab ini menjelaskan tentang instansi tempat PKL. Dimana yang dijelaskan disini yaitu mengenai sejarah, profil, struktur organisasi, Visi, Misi, dan Motto dari Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

3. Bab III Landasan Teori

Bab ini membahas teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi Sistem, Sistem Informasi, *Website*, *Database*, ERD, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*, *Activity Diagram*, dan UML.

4. Bab IV Pembahasan

Bab ini berisi pembahasan tentang metode perancangan sistem, desain sistem, hingga pengimplementasian interface sistem.

5. Bab V Penutup

Bab ini membahas kesimpulan dan saran dari hasil PKL yang telah dilakukan.

BAB II

TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL

2.1 Sejarah RS Bhayangkara Mataram

Rumkit Bhayangkara Mataram yang dulu dikenal dengan nama Rumah Bersalin Kemala Hikmah yang didirikan pada tanggal 16 Januari 1969 oleh Komdak XVI NTB dibawah fungsi Koorkes Polri Mayor Pol dr. Lokananta. Asal bangunannya dari Barak yang dialih fungsikan menjadi Rumah Bersalin Kemala Hikmah.

Pada tahun 1979 terjadi validasi dari Komdak XVI NTB menjadi Polwil NTB, sehingga Rumah Bersalin Kemala Hikmah berubah menjadi Poliklinik Kemala Hikmah yang dipimpin oleh dr. Saipin Prajura NIP 140 159 624. Tahun 1997 terjadi validasi Polwil NTB menjadi Polda NTB, sehingga Poliklinik Kemala Hikmah berubah menjadi TPS (Tempat Perawatan Sementara) Kemala Hikmah yang dipimpin oleh dr. Ode Sitti Muna Iriani Ladamay NIP 140 240 503.

TPS Kemala Hikmah berubah status menjadi Rumkit Bhayangkara TK. IV Polda NTB pada th 2001 dengan dasar :Surat Keputusan Kapolri No. Pol. : Skep/1549/X/2001 tanggal 30 Oktober 2001 tentang Pengesahan Peningkatan/ Penetapan dan Pembentukan Rumkit Bhayangkara Tk. II, III dan IV.

Pada tanggal 13 April 2005, Rumkit Bhayangkara Mataram mendapatkan fasilitas kesehatan tambahan Pemanfaatan Site Preparation Program KE tahun 2001 dengan Surat Kapolri No. Pol. Skep/219/IV/2005 tanggal 13 April 2005.

2.2 Visi, Misi, dan Motto RS Bhayangkara Mataram

Visi RS Bhayangkara Mataram yaitu:

“Rumah Sakit Bhayangkara Mataram Bersih, Nyaman, Terjangkau, Humanis dan Profesional”.

Misi RS Bhayangkara Mataram yaitu:

1. Menyediakan dan Menyiapkan Sumber Daya Manusia yang Kompeten dan Profesional
2. Membangun dan Merenovasi Tampilan Sarana Prasarana Sesuai Kebutuhan, Kemampuan dan Terstandarisasi.

3. Mengembangkan Layanan Humanis Ramah Mengutamakan Kepuasan Prima Pelanggan Berbasis Informasi Teknologi Secara Internal dan External.
4. Membantu Operasional Kedokteran Kepolisian dalam Criminal Justice Investigation Aspek Medis Secara Cepat Tepat Berbasis Ilmiah.
5. Mempertanggung Jawabkan Akuntabilitas Keuangan Secara Transparan, Efektif dan Efisien.
6. Melaksanakan Re-Akreditasi Rumkit Bhayangkara Mataram 2020 dengan Gembira Terprogram dalam Manajemen dan Kepemimpinan yang Berkarakter dengan Target Paripurna.

Motto RS Bhayangkara Mataram yaitu :

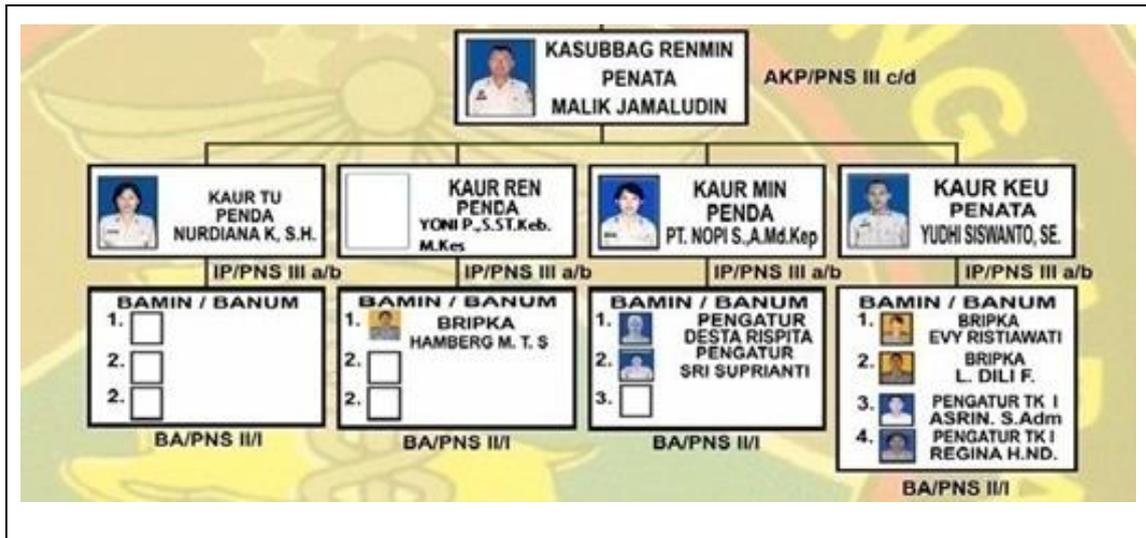
“Komitmen Konsisten dan Ikhlas, Satu Keteladanan Jauh Lebih Berarti dari Seribu Kata-Kata, Kita Bisa Harus Bisa Pasti Bisa”

2.3 Struktur Organisasi

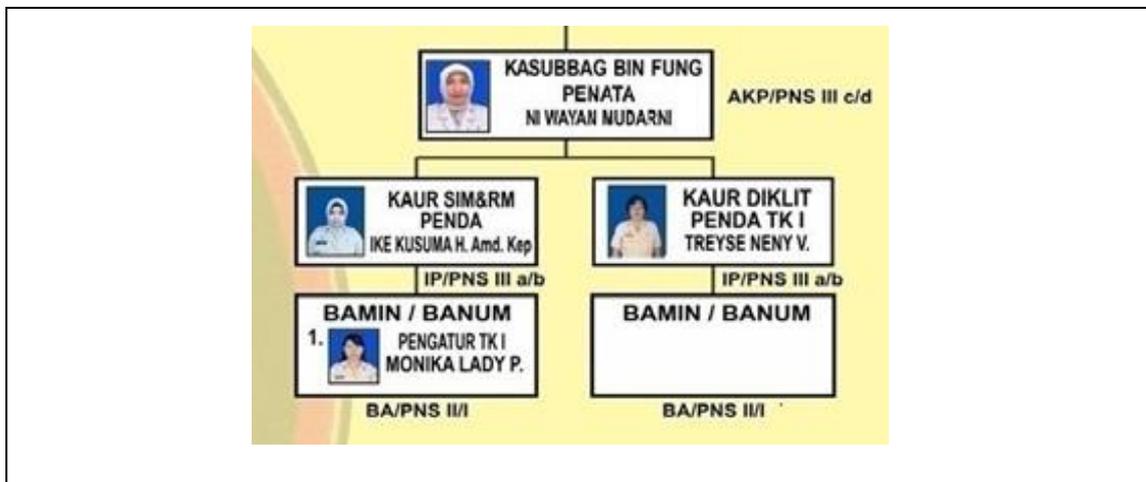
RS Bhayangkara Mataram memiliki struktur jabatan seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.1.



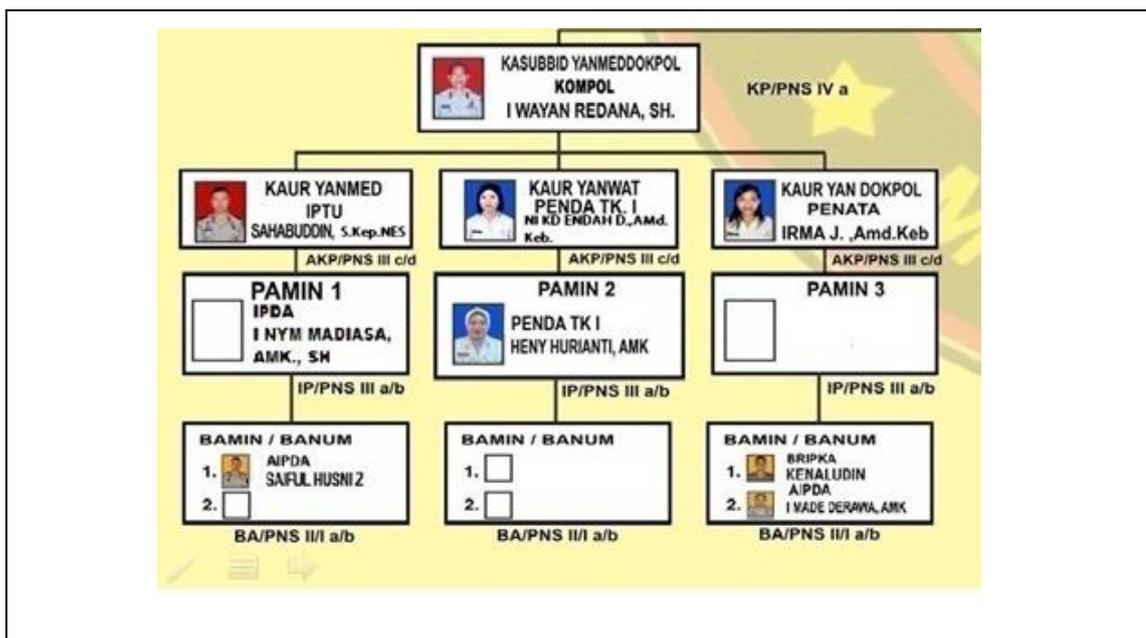
Gambar 2.1 Struktur jabatan KASUBBAG WASINTERN



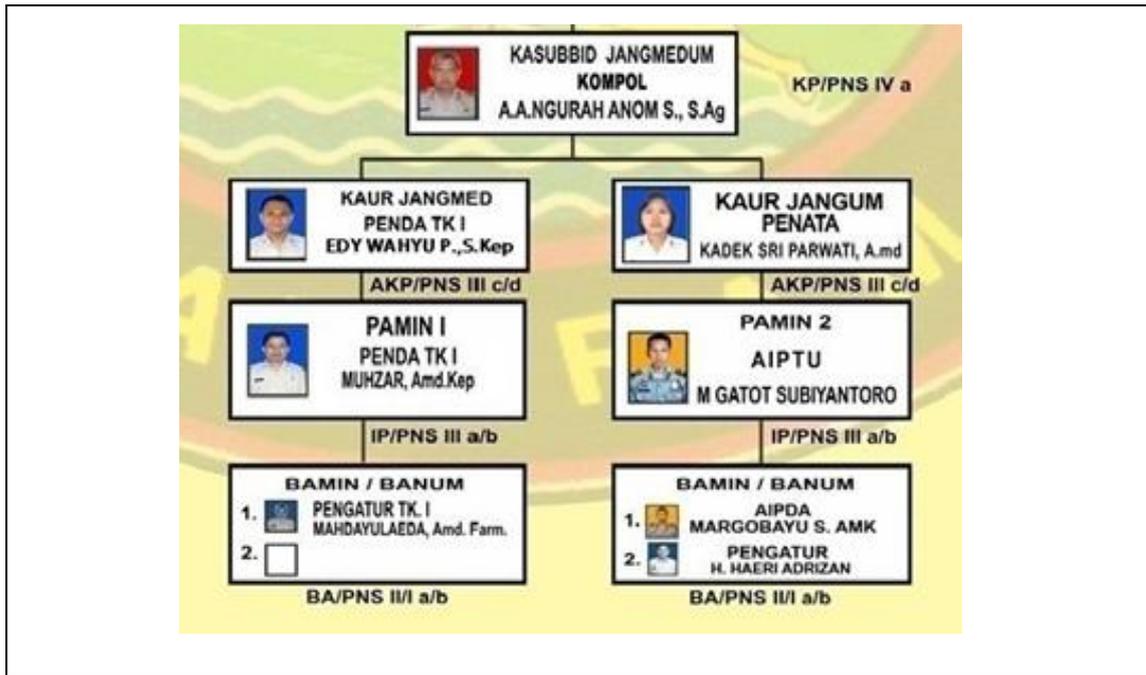
Gambar 2.2 Struktur jabatan KASUBBAG RENMIN



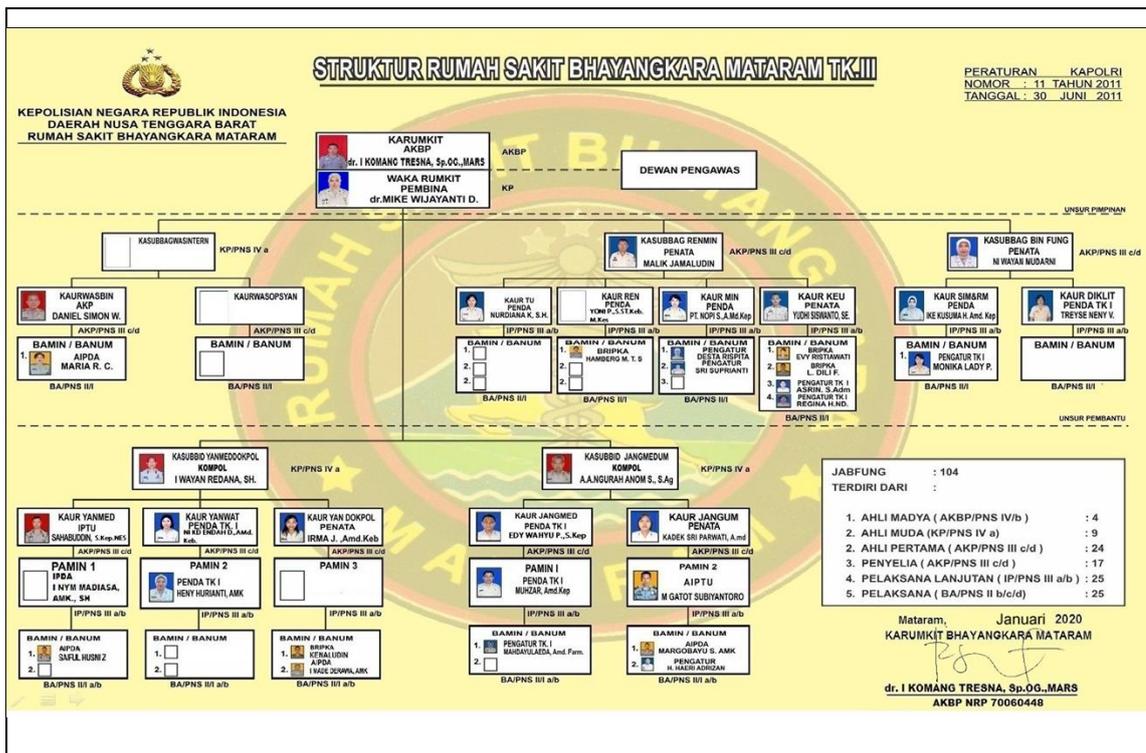
Gambar 2.3 Struktur jabatan KASUBBAG BIN FUNG



Gambar 2.4 Struktur jabatan KASUBBID YANMEDDOKPOL



Gambar 2.5 Struktur jabatan KASUBBID JANGMEDUM



Gambar 2.6 Struktur Jabatan Keseluruhan

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terkait, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, sistem juga dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi, serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan yang telah ditetapkan [1].

Sistem memiliki tiga komponen atau fungsi dasar, antara lain [2]:

1. *Input* (masukan)

Melibatkan penangkapan dan perakitan berbagai elemen yang memasuki sistem untuk diproses. *Input* yang dimaksud dalam hal ini berupa keseluruhan pemasukan data yang berkaitan dengan transaksi dalam siklus pendapatan dan pengeluaran yang dilakukan oleh pihak yang berwenang.

2. Proses

Melibatkan tahap transformasi yang mengubah *input* menjadi *output*. Yang dimaksud tahap disini mencakup penghitungan dan kalkulasi dari data-data transaksi siklus pendapatan dan pengeluaran yang masuk ke sistem.

3. *Output* (keluaran)

Melibatkan perpindahan elemen yang telah diproduksi oleh proses. *Output* yang dimaksud adalah laporan keuangan dan laporan produk yang berhasil dijual yang dihasilkan dari sistem informasi akuntansi *revenue cycle*. Dari berbagai definisi yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah golongan dari komponen dan elemen yang disatukan untuk menggapai tujuan tertentu.

3.2 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari dua kata, yaitu sistem dan informasi. Sistem menurut Fat adalah sebuah himpunan “benda” nyata atau abstrak (*a set of thing*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*Unity*) untuk mencapai suatu tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Menurut Davis, G.B, sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran. Berdasarkan penjelasan di

atas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan dari berbagai macam komponen-komponen atau elemen-elemen yang saling berkaitan satu dengan lainnya yang beroperasi secara bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan pengertian informasi menurut Sutanta yaitu hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah himpunan dari berbagai macam komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan lainnya yang berfungsi untuk melakukan pengolahan data dan informasi [3].

Komponen-komponen sistem informasi adalah :

- a. *Hardware* (perangkat keras)
- b. *Software* (perangkat lunak)
- c. Prosedur: sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data untuk menghasilkan *output*.
- d. Basis data: suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan proses pencarian informasi.
- e. Jaringan komputer dan komunikasi data.
- f. *Brainware*

3.3 Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaring-jaringan halaman [5]. Atau dengan kata lain, *website* adalah sekumpulan folder dan *file* yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb. *Website* bisa digolongkan ke dalam beberapa jenis, seperti *website* pribadi, *website* komersial, *website* pemerintahan, dan *website* lembaga nirlaba [7].

3.4 Database

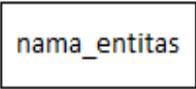
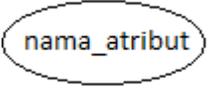
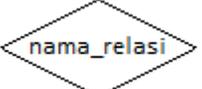
Database merupakan sekumpulan data yang saling terintegrasi satu sama lain dan terorganisasi berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu dan tersimpan pada sebuah *hardware* komputer. *Database* terdiri dari beberapa tabel (lebih dari satu tabel)

yang saling terorganisir. Tabel digunakan untuk menyimpan data dan terdiri dari baris dan kolom. Data tersebut dapat ditampilkan, dimodifikasi dan dihapus dari tabel. Setiap pemakai (*user*) yang diberi wewenang (otorisasi) saja yang dapat melakukan akses terhadap data tersebut [6].

3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (*Entity Relation Diagram*) merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. ERD (*Entity Relation Diagram*) berguna untuk menggambarkan gambaran dari dunia nyata yang akan diterapkan pada suatu *database* sebuah sistem. ERD melihat objek nyata dapat sebagai sebuah entitas-entitas yang memiliki relasi antara entitas yang satu ataupun yang lain. Dengan ERD sendiri dapat membantu mengurangi kesalahan-kesalahan dalam melakukan perancangan *database* dari gambaran dunia nyata dan struktur *database* seperti redundansi data, hubungan-hubungan antara entitas, dan lain sebagainya [4]. Pada ERD terdapat beberapa simbol dengan cara penulisan di antaranya yakni :

Tabel 3.1 Simbol ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas/ <i>Entity</i>	Merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat.
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam satu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan.
	Relasi	Penghubung antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/ <i>Association</i>	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

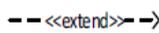
3.6 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, menciptakan sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu [4].

Use case diagram memiliki beberapa simbol beserta penggunaannya, dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3.2 Simbol *use case diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use Case</i>	Use Case mendeskripsikan urutan dari aksi yang memberikan nilai yang terukur dari aktor dan digambarkan sebagai lingkaran lonjong.
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> merupakan orang, organisasi, ataupun sistem eksternal yang melakukan role pada satu atau lebih interaksi dalam sistem. Aktor digambar dalam bentuk orang – orangan
	<i>Association /</i> Asosiasi	Asosiasi merupakan penghubung antara aktor dan <i>use case</i> yang terlihat pada diagram <i>use case</i> dengan bentuk sebagai garis solid. Asosiasi terbentuk jika aktor ikut serta dengan interaksi yang digambarkan lewat <i>use case</i> . Asosiasi dimodelkan sebagai garis yang menghubungkan <i>use case</i> dan aktor antar satu dengan lainnya, dengan kepala panah pada ujung sisinya yang opsional untuk diberikan. Kepala panah

		tersebut sering digunakan untuk menentukan arah dari pelaku yang memicu pada hubungan atau menentukan aktor utama dalam <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	<i>Generalization</i> menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i> .
	<i>Include</i>	<i>Include</i> menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Extend</i>	<i>Extend</i> menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

3.7 Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. *Class* memiliki tiga area pokok yaitu Nama (dan *stereotype*), Atribut, dan Metoda [4].

Pada *class diagram* terdapat beberapa simbol beserta penjelasannya yakni sebagai berikut:

Tabel 3.3 Simbol *class diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem.

	Asosiasi / <i>Association</i>	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Asosiasi berarah / <i>Directed association</i>	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
	Generalisasi	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi spesialisasi (umum khusus)
	Kebergantungan / <i>dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
	Agregasi / <i>Aggregation</i>	Relasi antar kelas dengan makna semuabagian (<i>whole-part</i>)

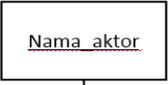
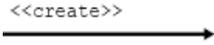
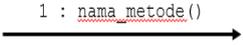
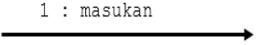
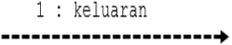
3.8 Sequence Diagram

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Diawali dari apa yang men-trigger aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan [4].

Pada *sequence diagram* terdapat beberapa simbol beserta penjelasannya sebagai berikut:

Tabel 3.4 Simbol *sequence diagram*

Simbol	Deskripsi
<p><i>Actor</i></p> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi belum tentu merupakan orang,

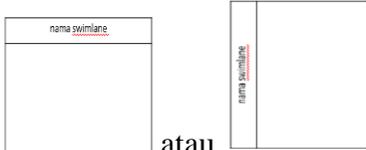
	<p>biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di bawa frase nama aktor.</p>
<p><i>lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek.</p>
<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya</p>
<p>Pesan tipe <i>create</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p>Pesan tipe <i>call</i></p> 	<p>Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri, arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, operasi/ metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
<p>Pesan tipe <i>send</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/ informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
<p>Pesan tipe <i>return</i></p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>

3.9 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum [4].

Pada *activity diagram* terdapat beberapa simbol beserta penjelasannya yakni sebagai berikut :

Tabel 3.5 Simbol *activity diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/ 	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas harus memiliki status akhir
Swimlane  atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3.10 UML

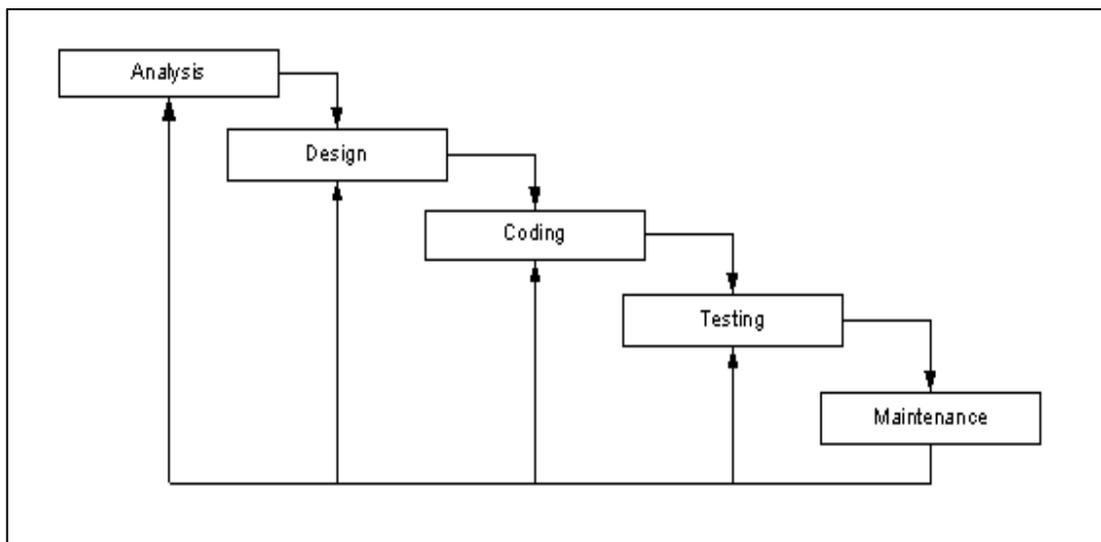
Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasabahasa berorientasi objek seperti C++, Java, C# atau VB.NET. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

Seperti bahasa-bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan *syntax*/semantik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram piranti lunak. Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan [2].

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Metode Perancangan Sistem

Pengembangan perangkat lunak sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram dilakukan dengan menggunakan kaidah *software engineering*. Terdapat berbagai macam model yang dapat digunakan dalam proses pengembangan perangkat lunak, penulis disini akan melakukan perancangan dengan menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* atau yang sering disebut dengan model *classic life cycle* menunjukkan pengembangan perangkat lunak secara terstruktur dan sistematis dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance* [5]. Pemilihan metode *waterfall* dilakukan karena metode ini dirasa sebagai metode yang tepat untuk merancang pengembangan sistem informasi rumah sakit ini, sistem informasi yang *simple* dan tidak terlalu rumit juga menjadi alasan penulis menerapkan model ini.



Gambar 4.1 Model *waterfall*

Berdasarkan Gambar 4.1 Metode *waterfall* dibagi menjadi 5 tahapan, yaitu analisis kebutuhan sistem, desain sistem, implementasi, *testing* dan juga *maintenance*. Untuk detail penerapannya, pada tahap pertama akan dilakukan analisis pada data-data maupun kebutuhan apa yang nantinya akan diperlukan dalam sistem, kemudian hasil dari analisa tersebut akan dijadikan sebagai dasar acuan dalam membuat desain aplikasi, contohnya desain interface. Setelah desain aplikasi selesai dibuat berdasarkan data hasil Analisa yang telah dilakukan, maka pada tahap selanjutnya dilakukan proses implementasi desain yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman, namun penulis disini

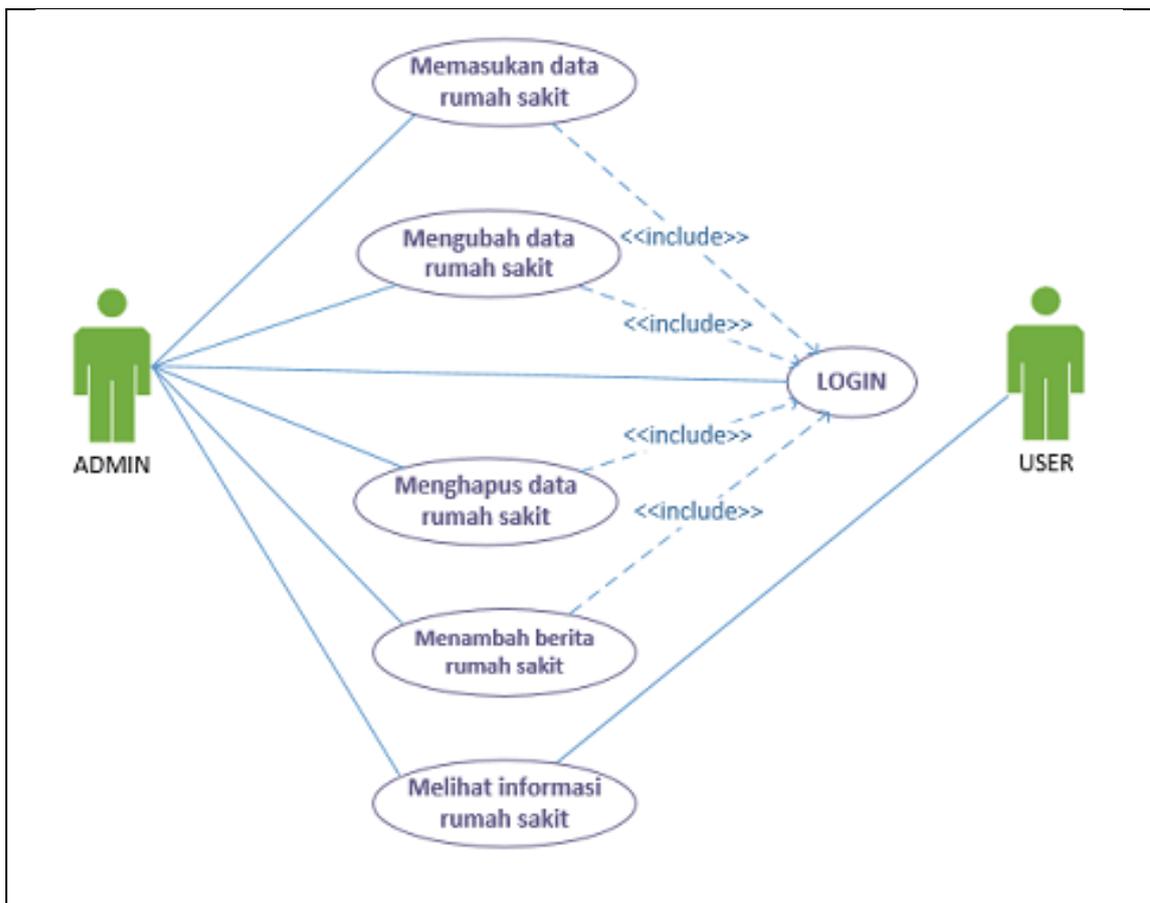
menggunakan Wordpress sehingga desain yang telah dirancang dapat langsung diterapkan kedalam wordpress. Setelah tahap implementasi selesai dilakukan, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan *testing* atau pengujian pada sistem yang telah dibuat, dan terakhir apabila semua tahapan telah dilakukan, maka yang perlu dilakukan adalah tahapan “*maintenance*” dengan secara rutin memberikan perawatan, hal ini dilakukan untuk meminimalisir terjadinya hal yang tidak diinginkan pada sistem yang telah dibuat.

4.2 Desain Sistem

Pada sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web* ini terdapat tiga *diagram* yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*, berikut adalah penjelasannya :

4.2.1 Use case Diagram

Berikut adalah *use case diagram* dari sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram, lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut :



Gambar 4.2 Use case diagram

Gambar 4.2 merupakan diagram *use case* yang digunakan pada sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram. Terdapat 2 aktor yang menggunakan sistem ini yakni Admin dan *User*, diagram tersebut menjelaskan aktivitas apa saja yang dapat dilakukan oleh tiap aktornya.

Berikut adalah rincian proses atau aktivitas yang dapat dilakukan oleh tiap aktor :

1. Admin

- a. *Login*. Admin akan melakukan *login* terlebih dahulu sebelum dapat melakukan pengelolaan data maupun informasi yang ada pada sistem.
- b. Memasukan data rumah sakit. Setelah melakukan *login*, admin dapat memasukan data berupa gambar, tulisan, dan lainnya ke sistem sesuai kebutuhan.
- c. Mengubah data rumah sakit. Setelah melakukan *login*, admin dapat melakukan penyusunan ulang pada data-data yang telah terlanjur diunggah pada *web*, perubahan bisa dilakukan sesuai kebutuhan admin.
- d. Menghapus data rumah sakit. Setelah melakukan *login*, admin dapat menghilangkan data-data tertentu yang ditampilkan pada *web*, penghapusan data dapat dilakukan sesuai kebutuhan admin.
- e. Menambah berita rumah sakit. Setelah melakukan *login*, admin dapat melakukan penambahan konten berita pada *web* sesuai kebutuhan admin.
- f. Melihat informasi rumah sakit. Admin dapat melihat dan menikmati segala fitur yang disediakan pada sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram, hal ini dapat dilakukan admin tanpa perlu *login*.

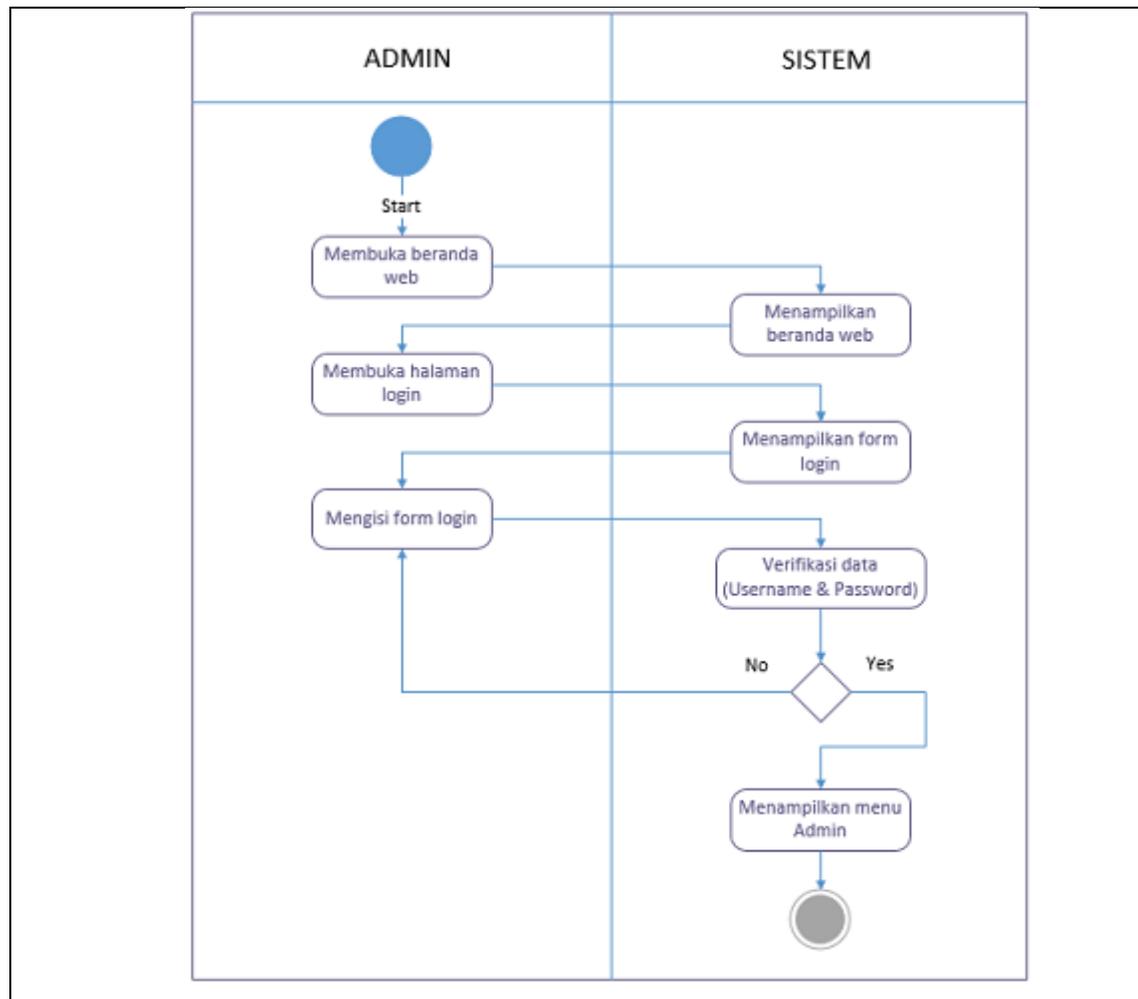
2. *User*

- a. Melihat informasi rumah sakit. *User* juga dapat melihat dan menikmati segala fitur yang disediakan pada sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram, sehingga *user* dapat melihat berbagai informasi pelayanan dengan mudah.

4.2.2 Activity Diagram

1. Login oleh admin

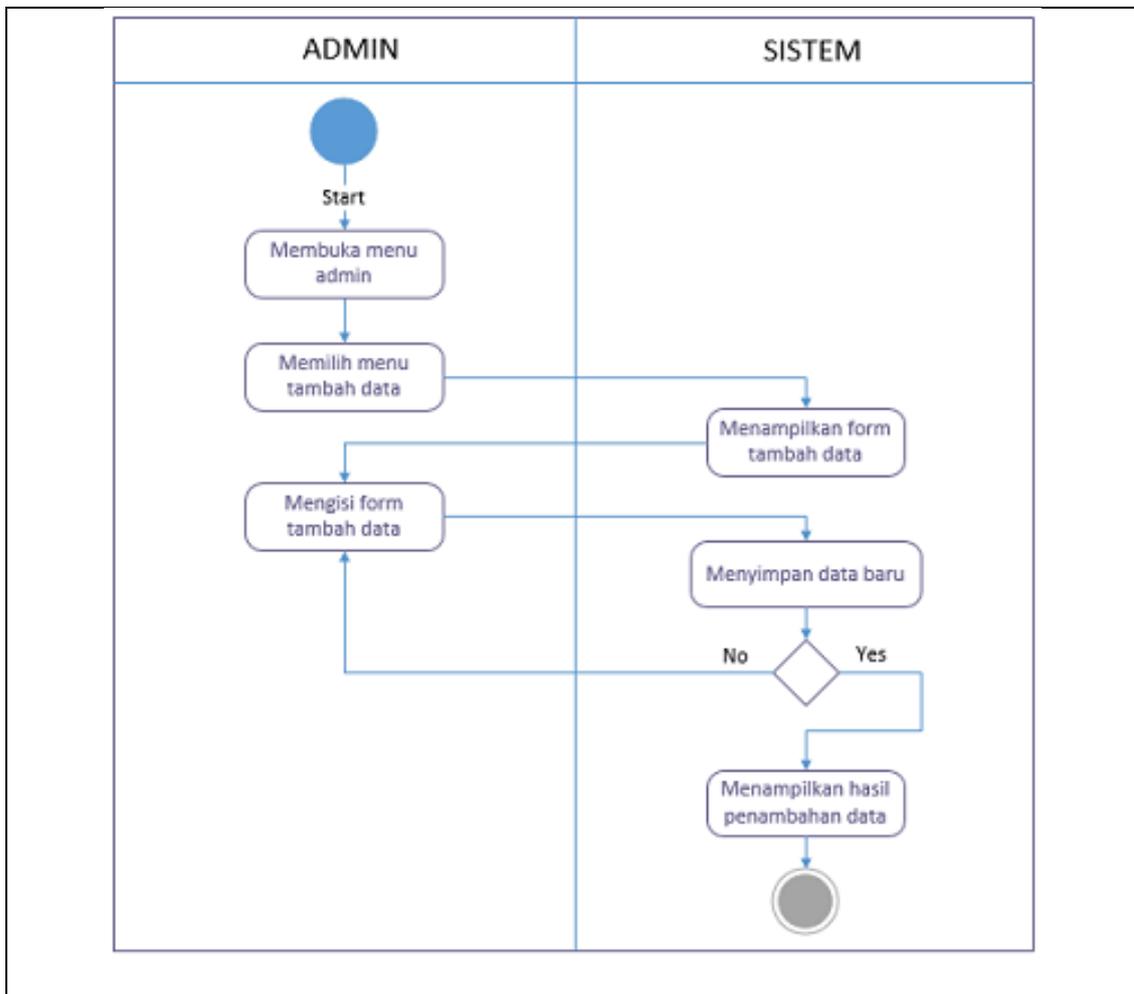
Pada sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram, admin perlu melakukan *login* terlebih dahulu sebelum dapat menggunakan semua layanan pengelolaan data pada sistem. Dapat dilihat pada Gambar 4.3, bagaimana proses aktivitas *login* dapat terjadi hingga admin dapat masuk menikmati menu admin. Prosesnya adalah admin membuka beranda web untuk dapat masuk ke halaman *login*, kemudian sistem akan menampilkan *form login* yang mengharuskan admin memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu, sistem akan melakukan validasi pada data yang dimasukan oleh admin. Apabila data tidak valid, maka admin akan dibawa kembali ke *form login* untuk melakukan pengisian data kembali, dan jika data yang dimasukan sudah valid, maka admin akan dibawa ke menu kelola admin.



Gambar 4.3 Activity diagram proses login admin

2. *Input data data*

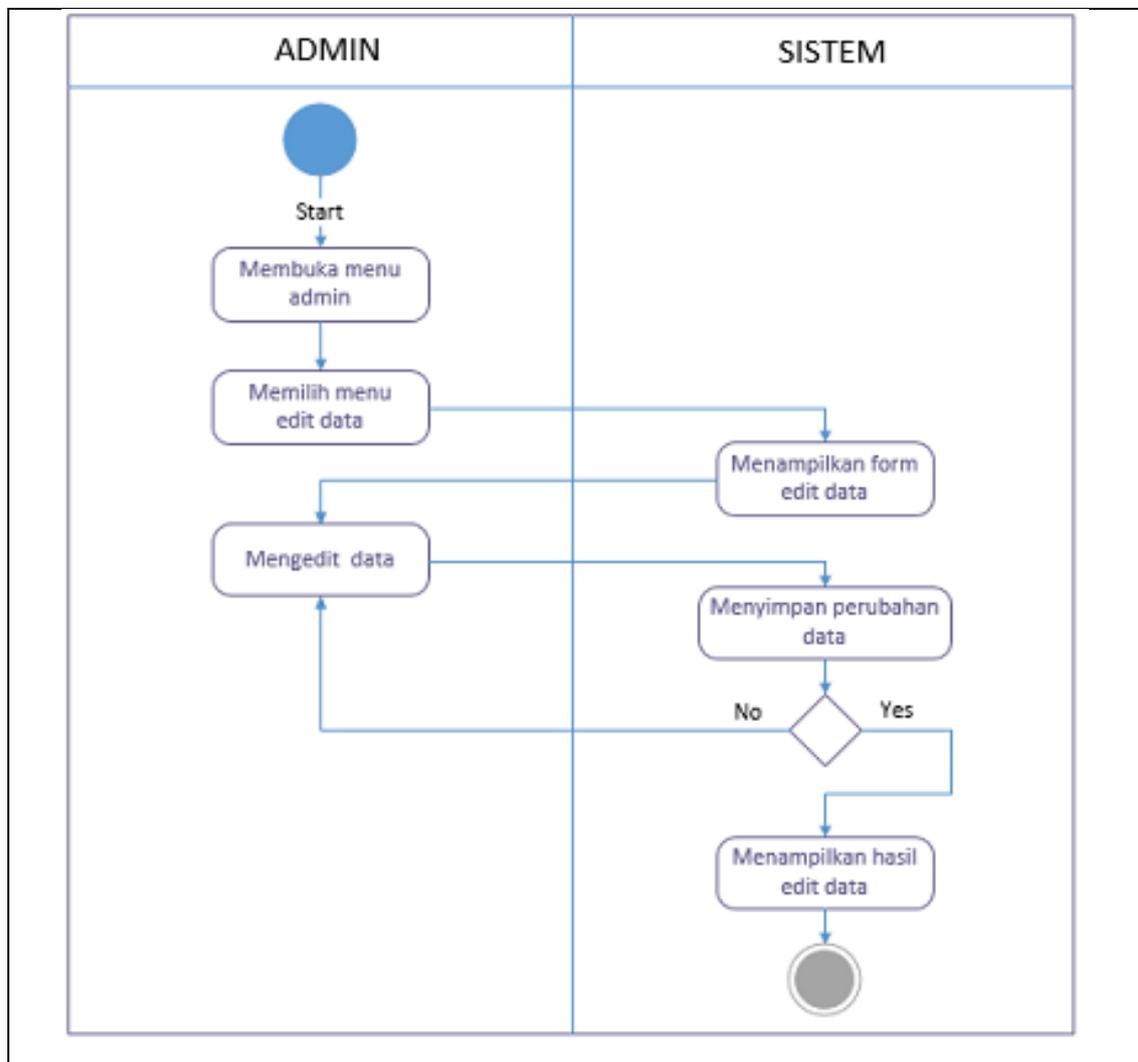
Berikutnya adalah fitur yang hanya dapat dilakukan pada menu admin, admin harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat menikmati layanan ini. Pada Gambar 4.4 dijelaskan bagaimana proses admin untuk dapat melakukan *input data*. Prosesnya adalah admin masuk ke menu admin, kemudian memilih fitur untuk melakukan penambahan data baru, setelah itu sistem akan menampilkan *form* tambah data, disinilah admin dapat memasukan data-data baru yang nantinya akan ditampilkan pada halaman *web*. Sebelum menyimpan pembaruan, sistem akan melakukan validasi pada perubahan yang dilakukan. Apabila admin membatalkan pembaruan, maka admin akan dibawa kembali ke *form* tambah data untuk melakukan penambahan data kembali, dan jika perubahan data yakin disimpan, maka sistem menyimpan perubahan dan kemudian menampilkan hasil penambahan data pada halaman *web*.



Gambar 4.4 *Activity diagram* proses tambah data

3. Mengubah data

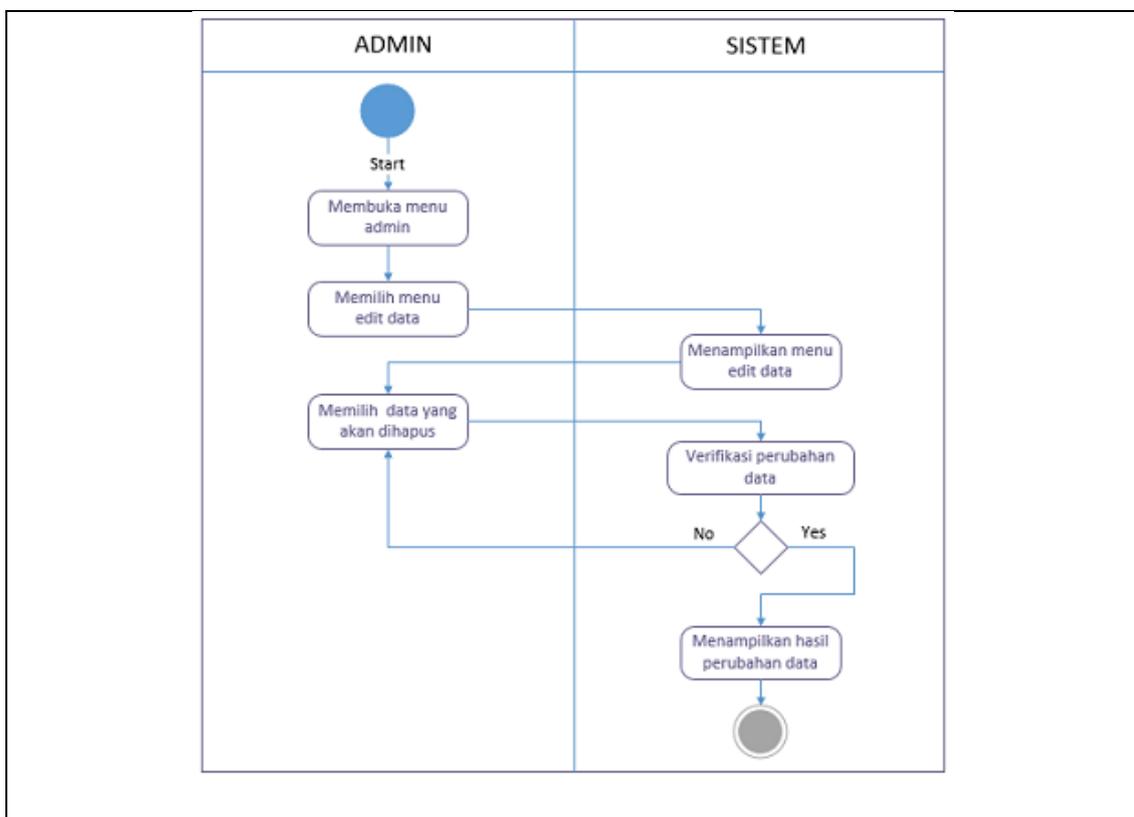
Berikutnya juga fitur yang hanya dapat dilakukan pada menu admin. Pada Gambar 4.5 dijelaskan bagaimana proses admin untuk dapat melakukan perubahan data. Prosesnya adalah admin masuk ke menu admin, kemudian memilih fitur untuk melakukan perubahan pada data yang telah diunggah, setelah itu sistem akan menampilkan *form* perubahan data, disinilah admin dapat merubah data-data maupun konten yang ada pada halaman *web*. Sebelum menyimpan perubahan, sistem akan melakukan validasi pada perubahan yang dilakukan. Apabila admin membatalkan perubahan, maka admin akan dibawa kembali ke *form* perubahan data, dan jika perubahan data yakin disimpan, maka sistem akan menyimpan perubahan dan kemudian akan memperbarui data pada halaman *web* sesuai dengan perubahan yang dilakukan.



Gambar 4.5 Activity diagram proses edit data

4. Menghapus data

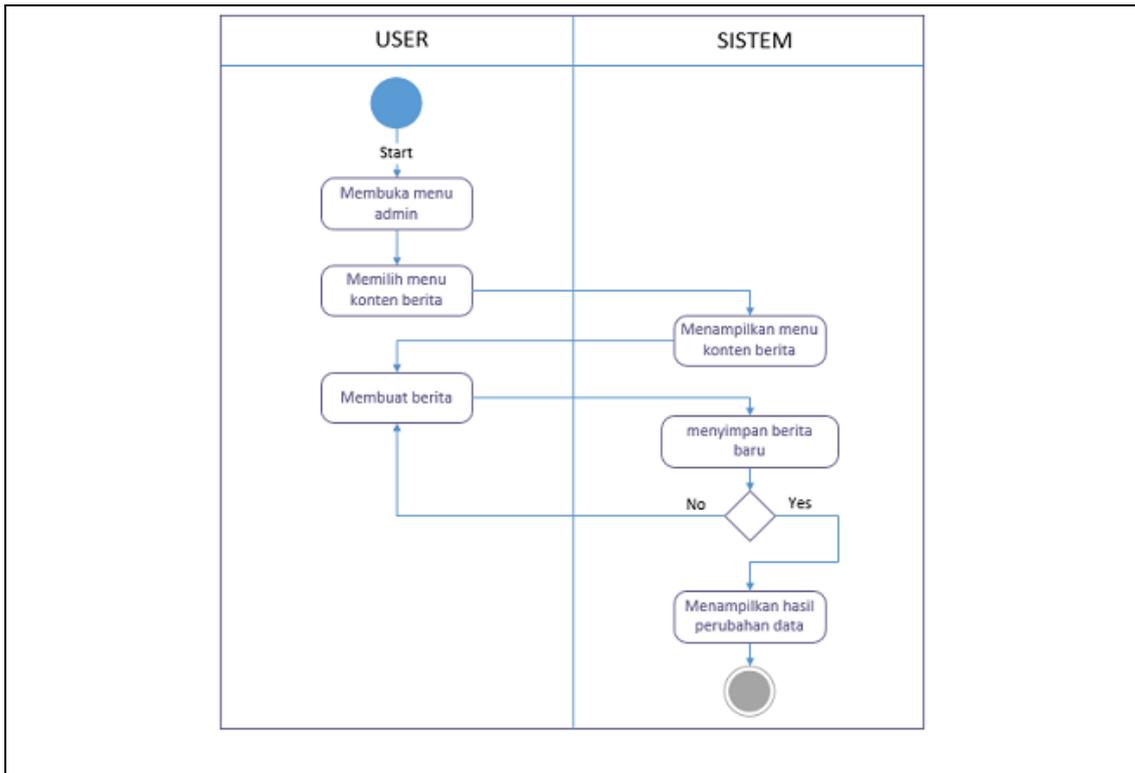
Pada Gambar 4.6 dijelaskan bagaimana proses admin untuk dapat melakukan *input* data. Admin masuk ke menu admin, kemudian memilih fitur untuk melakukan penghapusan data, kemudian sistem akan menampilkan pilihan data yang dapat dihapus. Saat admin memilih data yang akan dihapus, sistem akan melakukan validasi pada permintaan yang dilakukan oleh admin. Apabila admin membatalkan penghapusan data, maka admin akan dibawa kembali ke menu sebelumnya, dan jika admin setuju melakukan penghapusan data, maka sistem menyimpan perubahan dan kemudian menampilkan hasil perubahan data pada halaman *web*.



Gambar 4.6 Activity diagram proses hapus data

5. Membuat berita

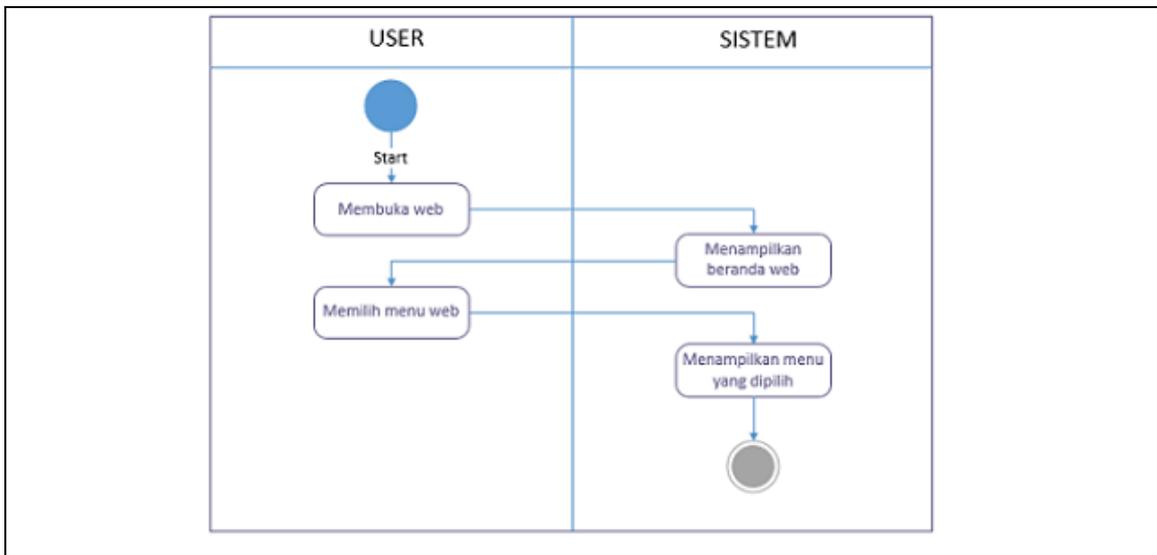
Pada Gambar 4.7 dijelaskan bagaimana proses admin membuat konten berita, yakni admin masuk ke menu admin, kemudian memilih menu membuat berita, setelah itu sistem akan menampilkan menu konten. Pada menu ini admin dapat membuat konten berita baru, apabila admin membatalkan aktivitas, maka admin akan dibawa kembali ke menu sebelumnya, dan jika berita baru yakin disimpan, maka sistem menyimpan perubahan dan menampilkan berita baru pada halaman *web*.



Gambar 4.7 Activity diagram proses membuat berita

6. Melihat informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram

Pada Gambar 4.8 dijelaskan bagaimana proses *user* dalam menikmati layanan yang diberikan oleh *web*. Hal yang perlu dilakukan oleh *User* adalah membuka *web*, kemudian sistem akan menampilkan halaman beranda yang berisi pilihan fitur dan menu yang dapat dipilih sesuai kebutuhan *user*. Saat memilih menu atau fitur pada halaman *web*, maka sistem akan langsung menampilkan menu maupun fitur yang telah dipilih oleh *user*.



Gambar 4.8 Activity diagram proses melihat informasi

4.3 Implementasi Sistem

4.3.1 Implementasi *Interface* Sistem

Terdapat beberapa implementasi *interface* yang telah diterapkan pada sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram. Berikut adalah beberapa gambar hasil tampilan implementasi tersebut, dapat dilihat sebagai berikut :

a. Fitur- fitur

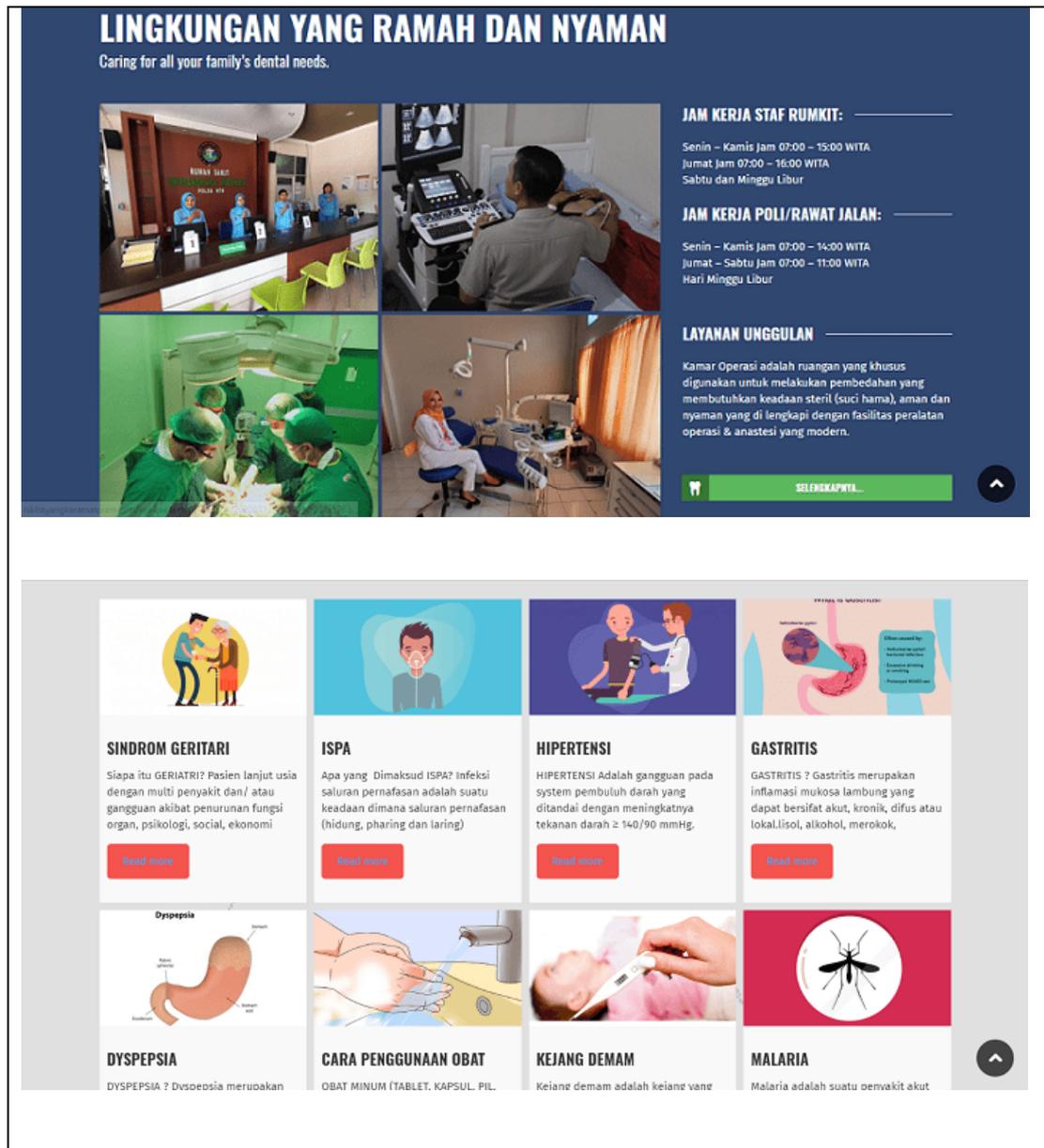


Gambar 4.9 Tampilan menu fitur

Pada Gambar 4.9 merupakan implementasi dari fitur-fitur maupun menu-menu yang ada di halaman *web*, halaman tersebut akan muncul disetiap halaman *web* sehingga pengguna dapat memilih menu sesuai kebutuhannya.

b. Halaman BERANDA





Gambar 4.10 Halaman beranda

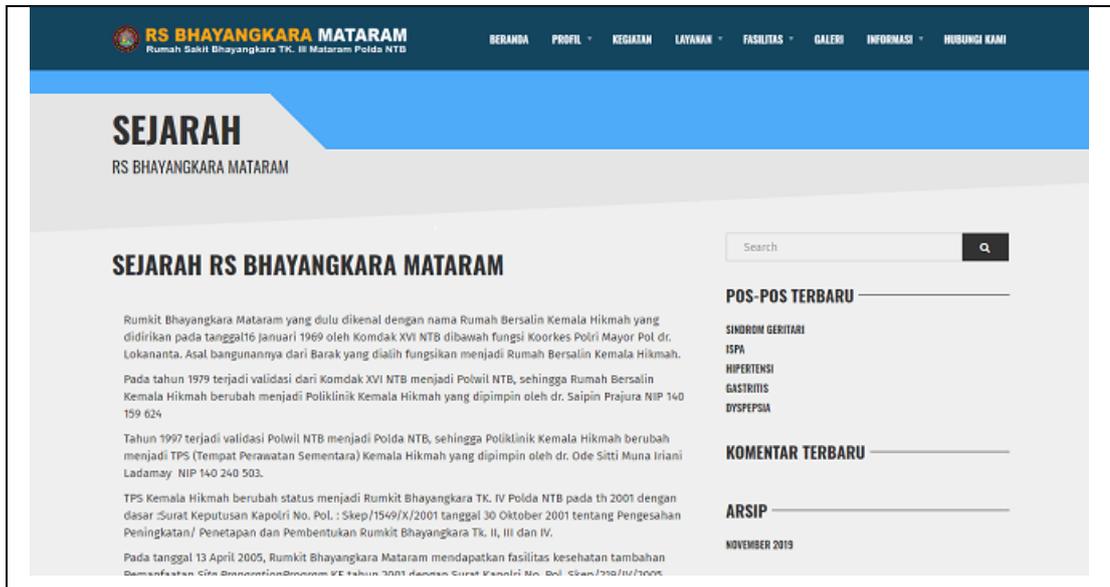
Pada Gambar 4.10 merupakan implementasi dari halaman beranda yang ada pada *web*, halaman ini adalah halaman yang pertama kali muncul saat pengguna membuka *web*, dapat dilihat pada gambar bahwa banyak fitur yang ditampilkan pada halaman beranda ini, pengguna dapat melakukan *scroll* halaman kebawah untuk melihat semua isi dari halaman beranda ini.

c. Halaman PROFIL



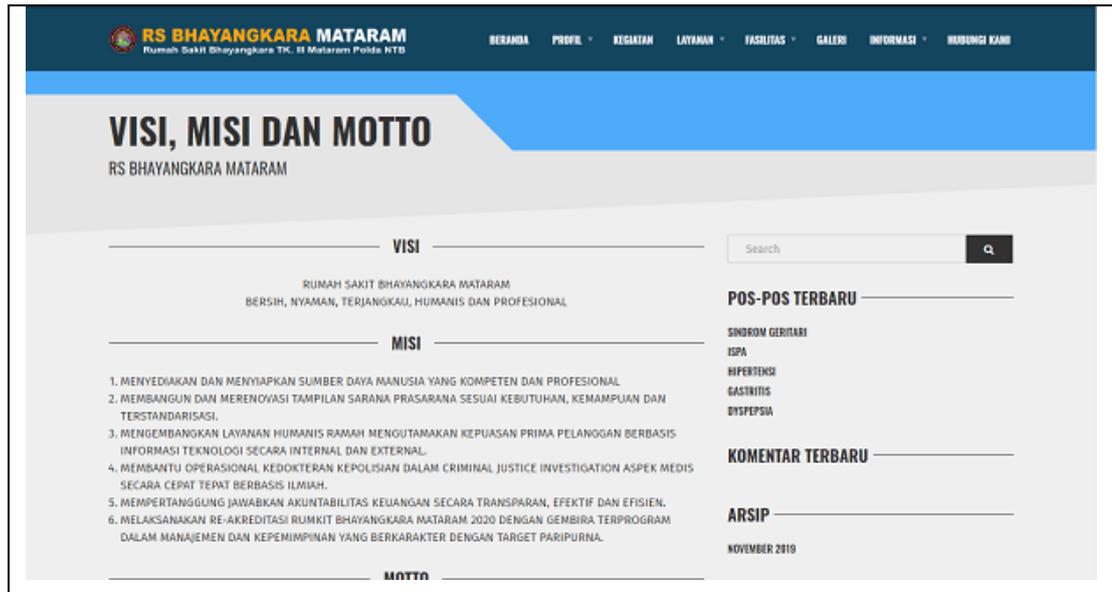
Gambar 4.11 Halaman profil menu “UMUM”

Pada Gambar 4.11 merupakan implementasi dari beberapa menu profil yang ada, yakni menu “UMUM”. Disini pengguna dapat melihat profil umum yang dimiliki oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.



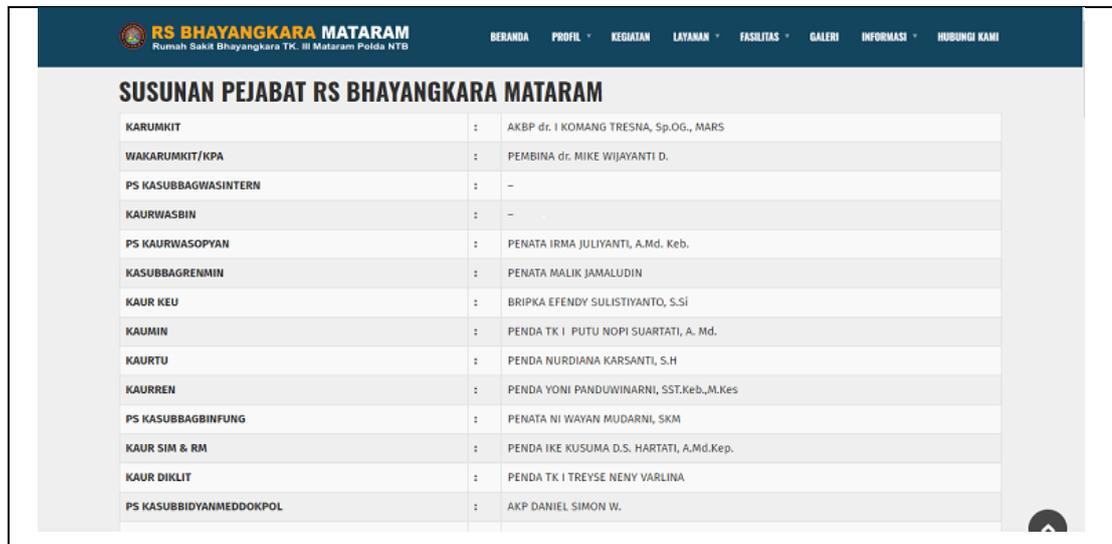
Gambar 4.12 Halaman profil menu “SEJARAH”

Pada Gambar 4.12 merupakan implementasi dari menu profil yang lain, yakni menu “SEJARAH”. Disini pengguna dapat melihat profil sejarah yang dimiliki oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.



Gambar 4.13 Halaman profil menu “VISI, MISI, DAN MOTTO”

Pada Gambar 4.13 merupakan implementasi dari menu profil yang lain, yakni menu “VISI, MISI, DAN MOTTO”. Disini pengguna dapat melihat visi, misi, dan motto yang dimiliki oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.



Gambar 4.14 Halaman profil menu “STRUKTUR ORGANISASI”

Pada Gambar 4.14 merupakan implementasi dari menu profil yang lain, yakni menu “STRUKTUR ORGANISASI”. Disini pengguna dapat melihat susunan struktur organisasi yang dimiliki oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

d. Halaman KEGIATAN

RS BHAYANGKARA MATARAM
Rumah Sakit Bhayangkara TK. III Mataram Poldas NTB

BERANDA PROFIL **KEGIATAN** LAYANAN FASILITAS GALERI INFORMASI HUBUNGI KAMI

THE BLOG

Articles & News

SINDROM GERITARI

25 November 2019 Kegiatan Leaflet

ISPA

17 November 2019 Kegiatan Leaflet Pengumuman

Apa yang Dimaksud ISPA? Infeksi saluran pernafasan adalah suatu keadaan dimana saluran pernafasan (hidung, pharing dan laring)

[READ MORE](#)

STROKE

13 November 2019 Kegiatan Leaflet Pengumuman

Stroke

Stroke (Penyakit Serebrovaskuler) adalah kematian jaringan otak (infark serebral) yang terjadi karena berkurangnya aliran darah dan oksigen ke otak.

[READ MORE](#)

1 2 Next

Search

POS-POS TERBARU

SINDROM GERITARI
ISPA
HIPERTENSI
GASTRITIS
DYSPEPSIA

KOMENTAR TERBARU

ARSIP

NOVEMBER 2019

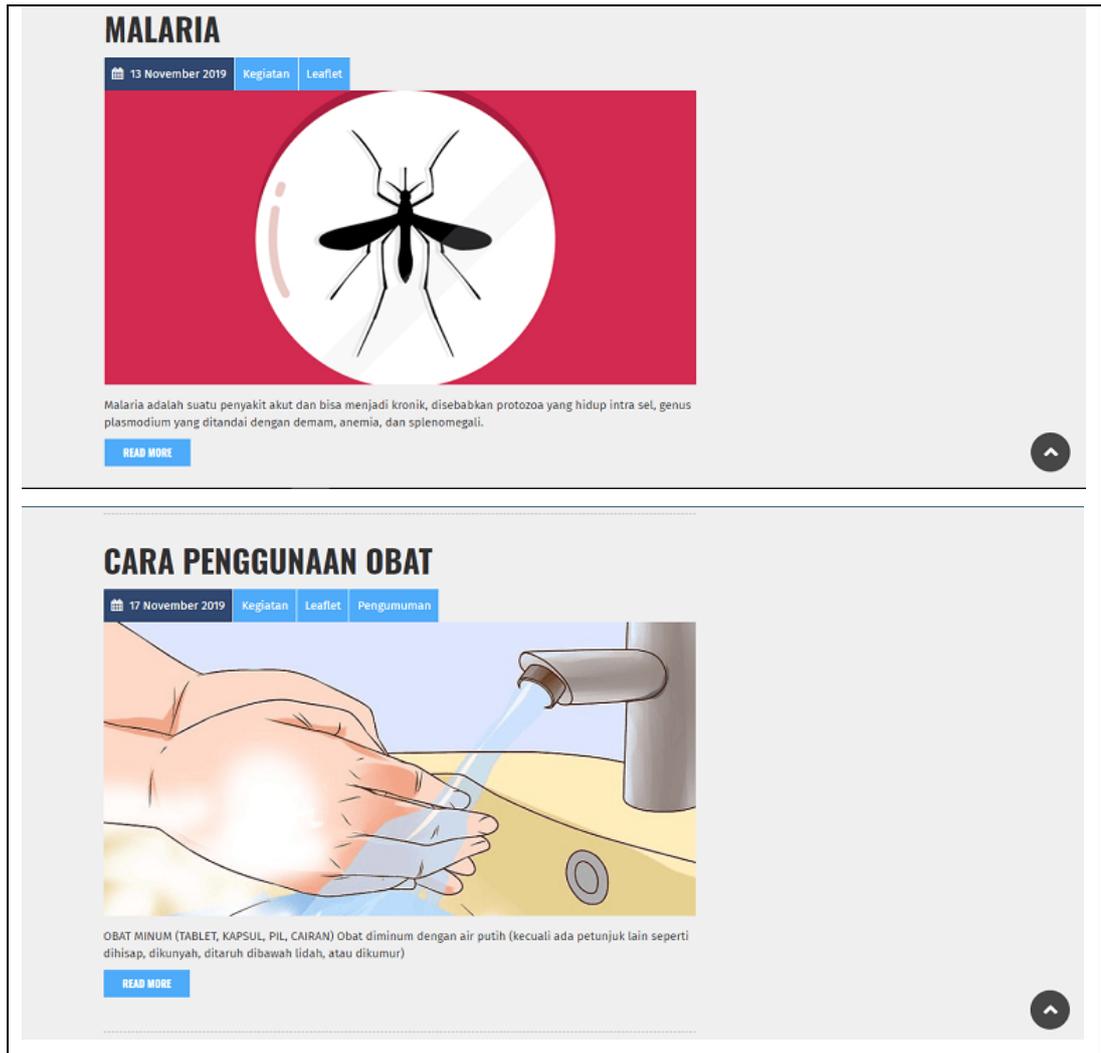
KATEGORI

META

MASUK
FEED ENTRI
FEED KOMENTAR
WORDPRESS.ORG

10 TIPS FOR KEEPING A HEALTHY SMILE!
[Read my new e-book](#)

LATEST ARTICLES



Gambar 4.15 Halaman kegiatan

Pada Gambar 4.15 merupakan implementasi dari halaman kegiatan yang ada pada *web*, halaman ini adalah halaman yang muncul apabila pengguna memilih menu kegiatan, dapat dilihat pada gambar bahwa halaman ini menyediakan berbagai informasi, pengguna dapat melakukan *scroll* halaman kebawah untuk melihat semua informasi yang disediakan pada halaman ini.

e. Halaman LAYANAN


RS BHAYANGKARA MATARAM
Rumah Sakit Bhayangkara TK. III Mataram Poldas NTB

[BERANDA](#) | [PROFIL](#) | [KEGIATAN](#) | [LAYANAN](#) | [FASILITAS](#) | [GALERI](#) | [INFORMASI](#) | [HUBUNGI KAMI](#)

LAYANAN UNGGULAN

RS BHAYANGKARA MATARAM

KAMAR OPERASI

Kamar Operasi adalah ruangan yang khusus digunakan untuk melakukan pembedahan yang membutuhkan keadaan steril (suci hama), aman dan nyaman yang di lengkapi dengan fasilitas peralatan operasi & anestesi yang modern.




Pelayanan Kamar Operasi RS.Bhayangkara melayani dengan ramah, mudah dan cepat. Kamar Operasi RS. Bhayangkara terdiri dari 3 (tiga) kamar operasi, yang dapat melayani pasien dari IGD, instalasi rawat jalan, instalasi rawat inap dan ruang bersalin. Di dukung oleh dokter spesialis bedah umum, dokter spesialis orthopedi, dokter spesialis urologi, dokter spesialis obstetri & ginekologi (kandungan),dokter spesialis anestesi serta paramedis yang terlatih & kompeten.

Kamar Operasi Rumah Sakit Bhayangkara juga memiliki ruangan pemulihan (Recovery Room). Pengertian Recovery room adalah suatu ruang pemulihan pasien pasca operasi, yang terletak di dekat kamar operasi, sehingga apabila timbul keadaan gawat pasca operasi pasien dapat segera di berikan pertolongan.

ALUR PELAYANAN OPERASI

```

graph TD
    A[Pasien Datang] --> B[Loket Pendaftaran]
    B --> C[IGD]
    B --> D[POLI SPESIALIS]
    C --> E[Rawat Inap]
    D --> E
    E --> F[Pemeriksaan Penunjang  
(Laboratorium,Rontgen,EKG)]
    F --> G[Ruang Persiapan]
    G --> H[Ruang Operasi]
    H --> I[Ruang Pemulihan]
    I --> J[Ruang Rawat Inap]
    J --> K[Loket Pembayaran]
    K --> L[Pasien Pulang]
                    
```

DAFTAR NAMA DOKTER SPESIALIS

Dokter Spesialis Bedah

1. Nanang Widodo,Sp.B,FINACS
2. Kurniawan Eko Widodo,Sp.B

Dokter Spesialis Kandungan

1. I Komang Tresna,Sp.OG,,MARS
2. Dony Rosmana Bimantara,Sp.OG
3. I Ketut Sepidiartha,Sp.OG

Dokter Spesialis Orthopedi

1. Rudi Febrianto, Sp.OT
2. Dyah Purnaning, Sp.Ot

Dokter Spesialis Urologi

1. H. Suhajendro,Sp.U
2. Pebrian Jauhari,Sp.U

Dokter Spesialis Penyakit Dalam

1. I Ketut Adi Suryana, Sp.PD
2. Mochammad Dilliawan,Sp.PD

Dokter Spesialis Anak

1. I Wayan Gde Sugiharta,Sp.A
2. Titi Pambudi Karuniawaty,M.Sc.,Sp.A

Dokter Spesialis Anestesi

1. Sig'it Kusdaryono,Sp.An
2. dr. Sherliyanah,M.SI,Med.,Sp.An

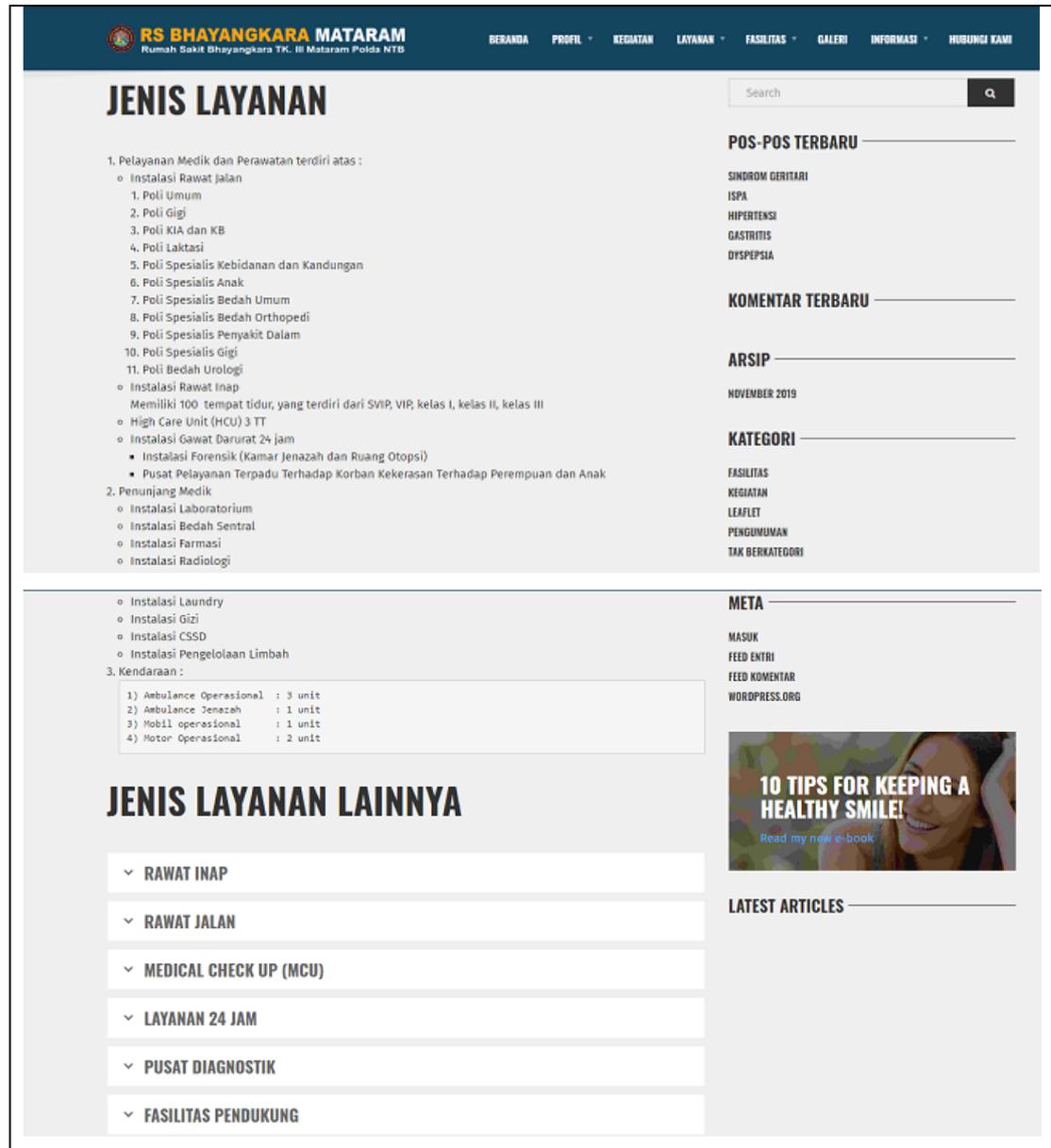
JENIS OPERASI

1. Berdasarkan Pemilihan Waktu
 - Bedah Darurat / Cito
 - Bedah Elektif
 - Bedah Semi Elektif
2. Berdasarkan Bagian Tubuh
 - Bedah Tulang
 - Bedah Saluran Pencernaan
 - Bedah Obstetri & Ginekologi
3. Berdasarkan Prosedur
 - Reseksi
 - Amputasi
 - Bedah Rekonstruktif
4. Berdasarkan jenis Sayatan



Gambar 4.16 Halaman layanan menu “LAYANAN UNGGULAN”

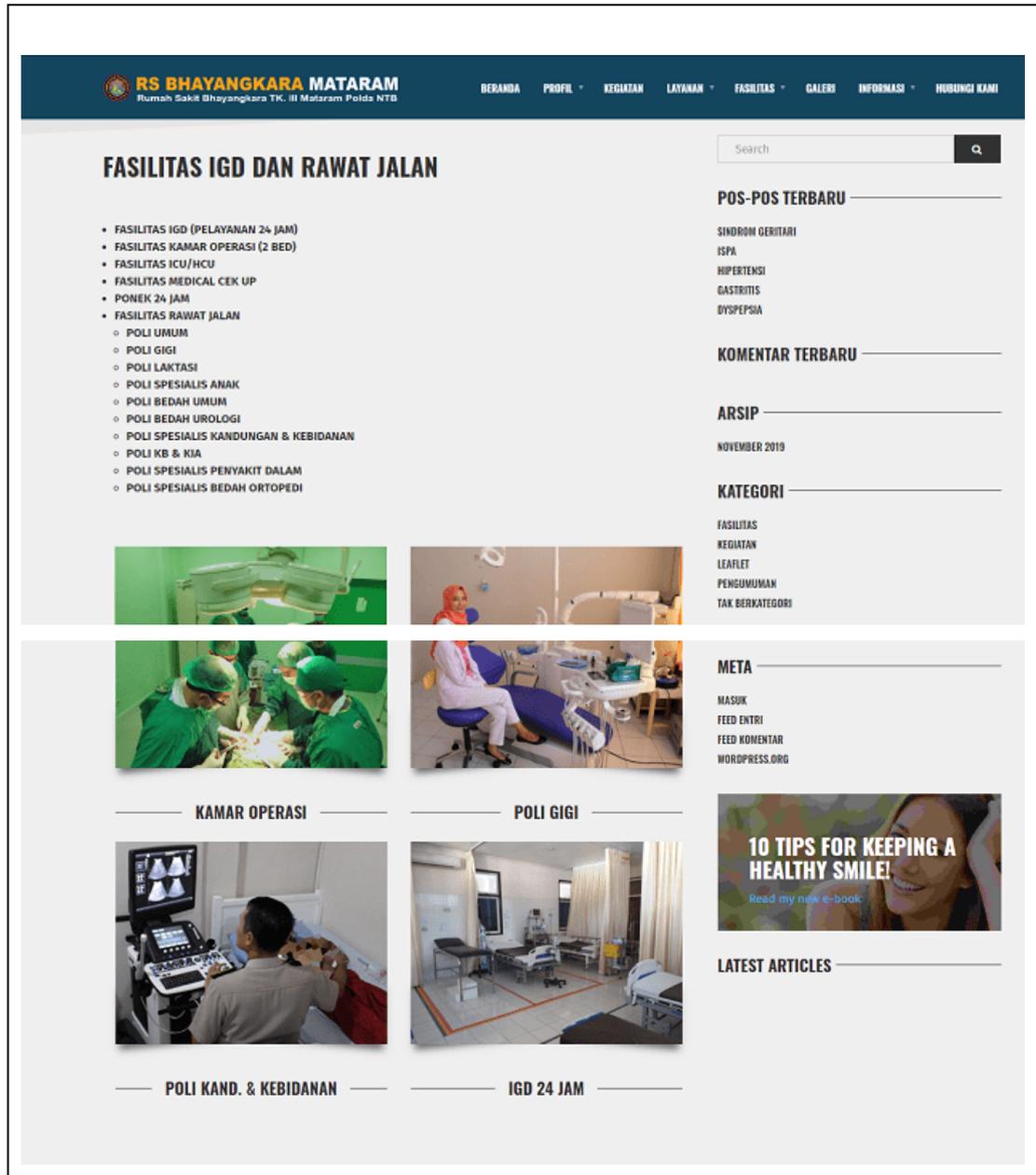
Pada Gambar 4.16 merupakan implementasi dari menu layanan, yakni menu “LAYANAN UNGGULAN”. Disini pengguna dapat melihat informasi mengenai layanan unggulan yang dimiliki oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.



Gambar 4.17 Halaman layanan menu “JENIS LAYANAN”

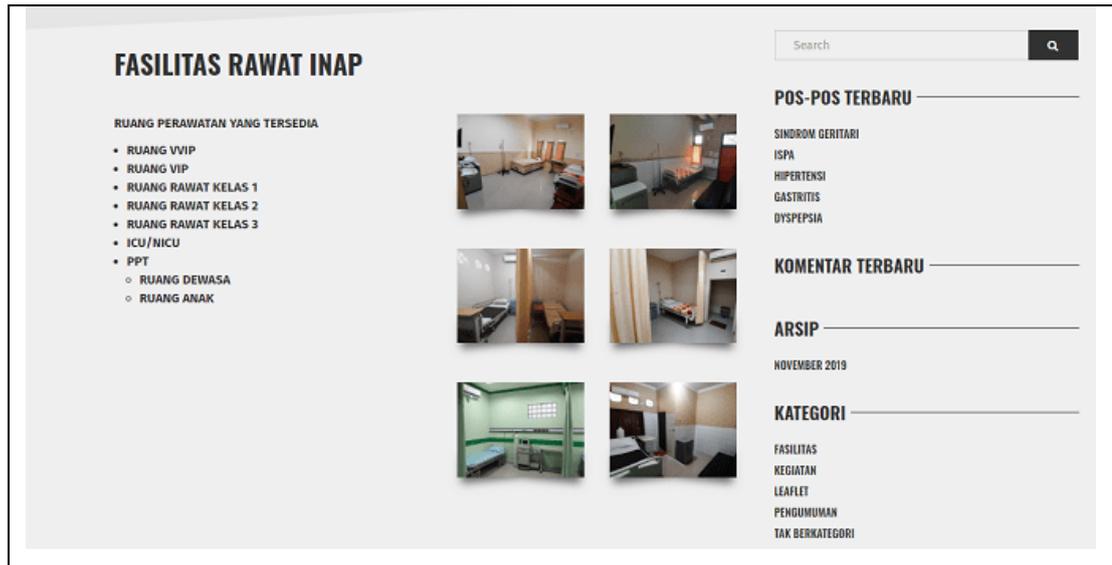
Pada Gambar 4.17 merupakan implementasi dari menu layanan yang lain, yakni menu “JENIS LAYANAN”. Disini pengguna dapat melihat informasi mengenai jenis-jenis layanan yang disediakan oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

f. Halaman FASILITAS



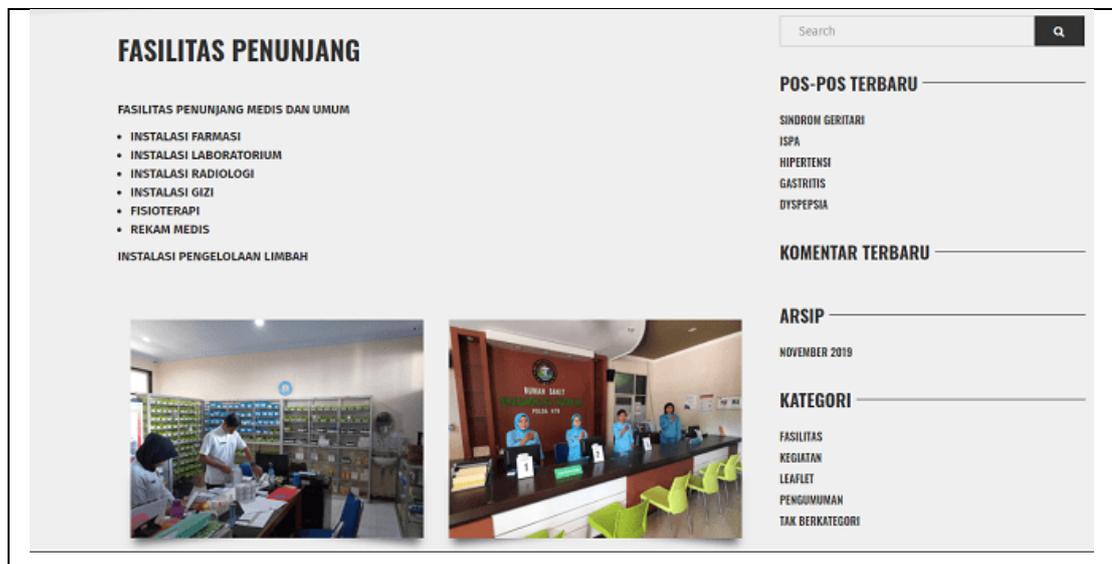
Gambar 4.18 Halaman fasilitas menu “IGD DAN RAWAT JALAN”

Pada Gambar 4.18 merupakan implementasi dari menu fasilitas, yakni menu “IGD DAN RAWAT JALAN”. Disini pengguna dapat melihat berbagai informasi mengenai layanan fasilitas IGD dan rawat jalan yang disediakan oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.



Gambar 4.19 Halaman fasilitas menu “RAWAT INAP”

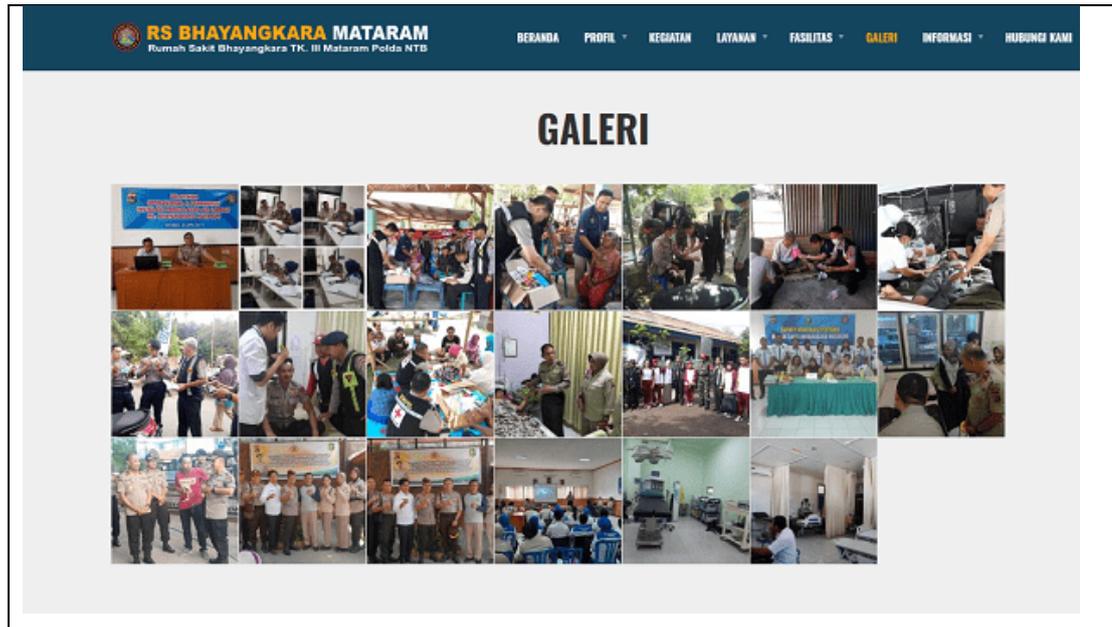
Pada Gambar 4.19 merupakan implementasi dari menu fasilitas yang lain, yakni menu “RAWAT INAP”. Disini pengguna dapat melihat berbagai informasi mengenai layanan fasilitas rawat inap yang disediakan oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.



Gambar 4.20 Halaman fasilitas menu “PENUNJANG”

Pada Gambar 4.20 merupakan implementasi dari menu fasilitas yang lain, yakni menu “PENUNJANG”. Disini pengguna dapat melihat berbagai informasi mengenai layanan fasilitas penunjang yang disediakan oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

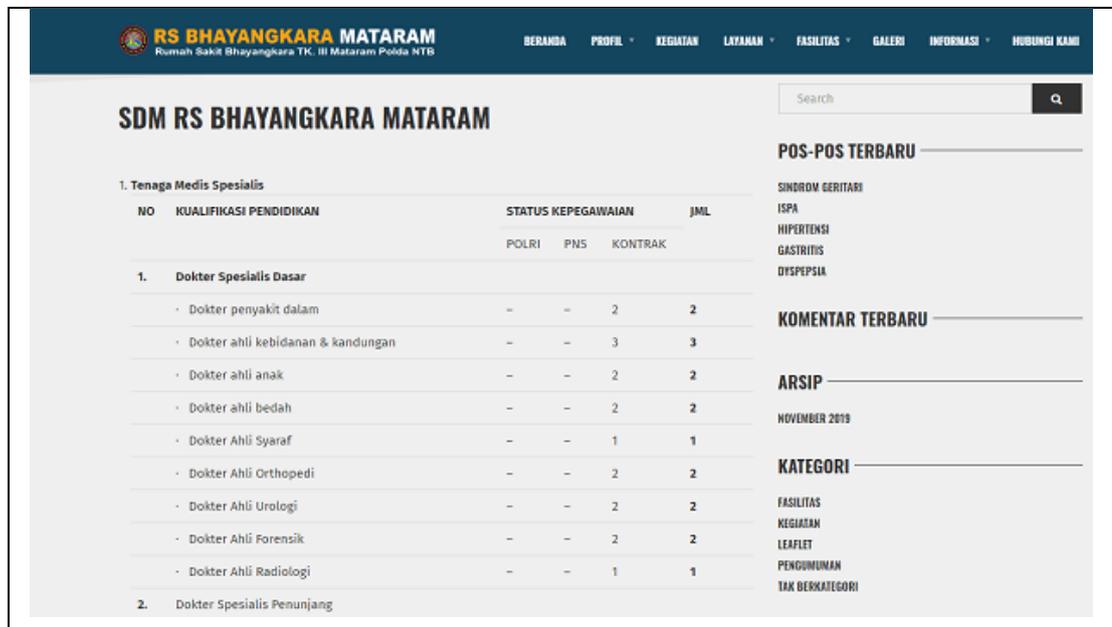
g. Halaman GALERI



Gambar 4.21 Halaman galeri

Pada Gambar 4.21 merupakan implementasi dari halaman galeri. Disini pengguna dapat melihat galeri yang berisi berbagai foto-foto kegiatan yang dilakukan oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

h. Halaman INFORMASI



		STATUS KEPEGAWAIAN			JML
		POLRI	PNS	KONTRAK	
Dokter Ahli Anestesi		-	-	3	3
J U M L A H		-	-	21	21
2. Tenaga Medis					
		STATUS KEPEGAWAIAN			JML
		POLRI	PNS	KONTRAK	
1.	Dokter Umum	1	1	8	10
2.	Dokter Intersip	0	0	16	16
J U M L A H		1	1	24	26
3. Tenaga Dokter Gigi					
		STATUS KEPEGAWAIAN			JML
		POLRI	PNS	KONTRAK	
1.	Dokter Gigi	-	-	3	3
J U M L A H		-	-	3	3

Gambar 4.22 Halaman informasi

Pada Gambar 4.22 merupakan implementasi dari halaman informasi. Disini pengguna dapat melihat informasi tenaga medis yang dimiliki oleh Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

i. Halaman HUBUNGI KAMI

Gambar 4.23 Halaman hubungi kami

Pada Gambar 4.23 merupakan implementasi dari halaman hubungi kami. Disini pengguna dapat mengirim pesan kepada admin, pesan yang dikirim dapat berupa pertanyaan, keluhan, maupun kritik dari pengguna ke Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

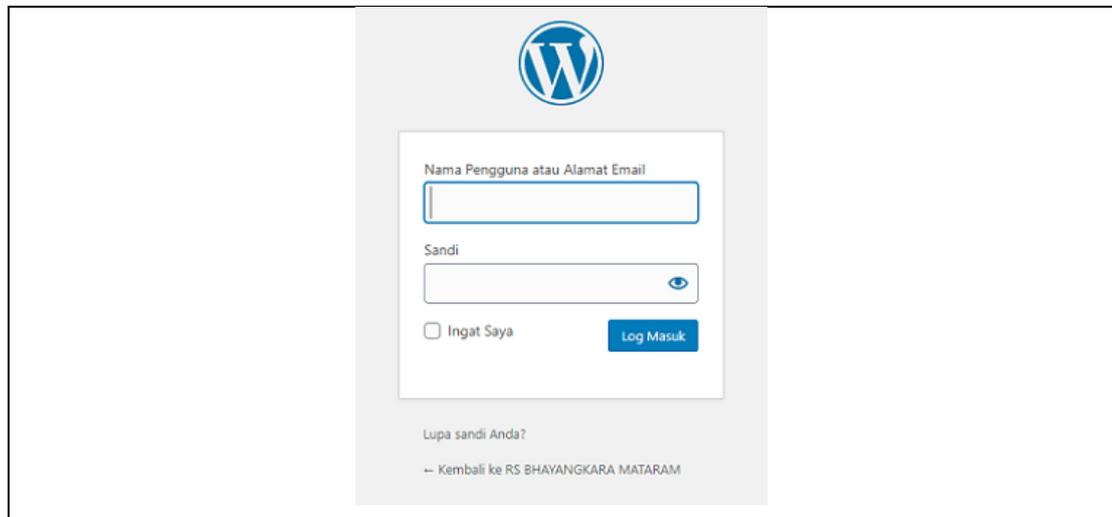
j. Halaman informasi kontak dan jam kerja



Gambar 4.24 Halaman informasi kontak dan jam kerja

Pada Gambar 4.24 merupakan implementasi dari halaman informasi kontak dan jam kerja. Pengguna dapat menemukan ini di setiap bagian bawah halaman *web*, disini pengguna dapat melihat informasi seputar kontak seperti facebook dan jam kerja yang ada di Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

k. Halaman *login admin*



Gambar 4.25 Halaman *login admin*

Pada Gambar 4.25 merupakan implementasi dari halaman *login*. Disini adalah tempat *login* bagi admin untuk dapat masuk dan mengelola *web* sesuai kebutuhan Rumah Sakit Bhayangkara Mataram.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Praktek Kerja Lapangan yang telah dilakukan berupa sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web*, dibuat berdasarkan kebutuhan pihak rumah sakit untuk dapat menyebarkan informasi seputar layanan kesehatan yang disediakan, sehingga penyebaran informasi yang dilakukan melalui *web* dapat dilakukan lebih cepat, mudah, dan efisien kepada masyarakat.
2. Sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web*, dirancang untuk menyediakan menu yang memberikan berbagai informasi-informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat, sehingga masyarakat hanya perlu membuka *web* untuk dapat mengetahui segala informasi layanan yang disediakan oleh rumah sakit tanpa perlu susah payah mendatangi lokasi rumah sakit.
3. Sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web* ini dibangun dengan menggunakan metode *waterfall*. Metode ini digunakan untuk memudahkan pengembang dalam merancang sistem berdasarkan tahapan analisa, desain, *coding*, *testing*, dan *maintenance*.

5.2 Saran

Sistem informasi ini masih belum bisa dikatakan sempurna, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi dasar pengembangan yang lebih baik di masa yang akan datang, beberapa sarannya yaitu :

1. Sistem informasi Rumah Sakit Bhayangkara Mataram berbasis *web* ini hanya dikembangkan dengan menggunakan Wordpress, dikarenakan pihak rumah sakit sendiri yang meminta untuk mengembangkan dan memperbaiki *web* Wordpress yang sudah ada sebelumnya. Pengembang berharap kedepannya *web* yang dimiliki oleh rumah sakit dapat diperbarui dan diganti menjadi *web* yang menggunakan *framework* untuk menambah kualitasnya.
2. Diharapkan beberapa informasi yang ada pada sistem di *update* secara berkala, mengingat fasilitas ruangan yang tersedia di rumah sakit berubah setiap 6 jam, dan informasi mengenai jadwal dokter yang dapat berubah sewaktu-waktu. Hal ini perlu dilakukan untuk menjaga kualitas informasi yang disediakan oleh sistem.
3. Pengembangan sistem memerlukan analisa yang lebih mendalam dan mendetail untuk mendapatkan hasil sistem yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang diharapkan oleh instansi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Raharjo, *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Informatika, 2011.
- [2] Fowler Martin. 2005. *UML Distilled Edisi 3*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [3] Hutahaean, Jeperson. 2015. *Konsep Sistem Informasi*. Sleman: Deepublish.
- [4] H. Hartono, “Pengertian Website Dan Fungsinya,” *Ilmu Teknol. Inf.*, pp. 2–7, 2014.
- [5] H. Tohari, *Astah - Analisis serta perancangan sistem Informasi melalui pendekatan UML*. Yogyakarta: ANDI, 2014.
- [6] J. Hartono, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [7] Wahana, Komputer. 2008. *Membuat Aplikasi Database dengan Java dan MySQL*. Yogyakarta: Andi offset.