

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

3.1.1. Sistem Informasi

Menurut Hutahaean (2014:13), Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

3.1.2. Rumah Sakit

Pengertian rumah sakit telah diatur dalam undang-undang dan peraturan menteri kesehatan, Menurut Rikomah (2017:2), Rumah Sakit merupakan institusi pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan secara paripurna yang menyediakan pelayanan rawat inap, rawat jalan dan rawat darurat. Rumah sakit sebagai organisasi badan usaha di bidang kesehatan mempunyai peranan penting dalam mewujudkan derajat kesehatan masyarakat secara optimal.

3.1.3. Website

Menurut Yuhefizar dalam penelitian Prayitno dan Yulia (2015:2), *website* adalah keseluruhan halaman-halaman *web* yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi.

Website memiliki banyak fungsi tergantung dari tujuan dan jenis *web* yang dibangun, secara garis besar *website* memiliki fungsi sebagai media promosi, pemasaran, informasi, pendidikan, dan komunikasi.

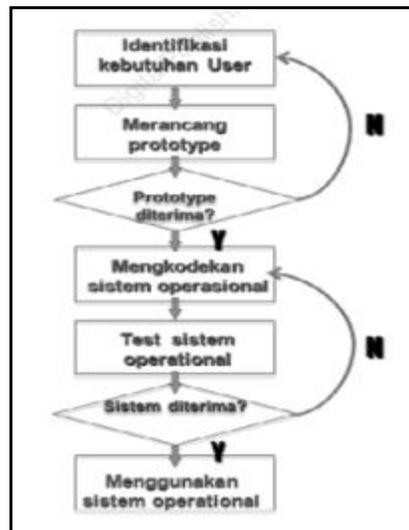
3.1.4. Database

Menurut Winarno dalam penelitian Prayitno dan Yulia (2015:2), *database* atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field*/kolom pada tiap tabel yang ada.

Adapun manfaat dari *database* antara lain mengurangi duplikasi data dan pemborosan tempat penyimpanan, data terintegrasi satu dengan yang lain, pada proses pengambilan data dapat dilakukan secara cepat, serta dapat meningkatkan keamanan data.

3.1.5. Prototyping

Menurut Muharto dan Arisandy Ambarita (2016:107), *Prototyping* adalah proses *iterative* dalam pengembangan sistem dimana *requirement* diubah ke dalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis. *Prototype* juga bisa dibangun melalui beberapa *tool* pengembangan untuk menyederhanakan proses. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan dengan metode *prototype* ini yaitu pengumpulan kebutuhan, membangun *prototyping*, evaluasi *prototyping*, mengkodekan *system*, menguji *system*, evaluasi *system*, dan menggunakan sistem. Berikut tahapan *prototype* dapat dilihat pada gambar 3.1.



Sumber: Sulianta (2019)

Gambar 3.1. Metode *Prototype*

3.2. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis. Penelitian terdahulu dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
1.	Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Rumah Sakit dengan Layanan <i>Intranet</i> Menggunakan Metode <i>Waterfall</i> Jurnal Evolusi, Vol.4, No 2, 2016 ISSN 2338-8161	Mulia Rahmayu 2016	Dengan adanya <i>website</i> ini, petugas rumah sakit dapat berinteraksi dan berbagi semua informasi yang ada dalam ruang lingkup rumah sakit dengan tujuan untuk membantu rumah sakit dalam meningkatkan kualitas pelayanan rumah sakit terutama dalam penggunaan teknologi informasi.

No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
2.	<p><i>QR Code Mobile</i> sebagai Pendukung Rekam Medik Berkas Rawat Jalan RS. St. Elisabeth Semarang</p> <p>Jurnal Informatika, Vol. 03, No. 01 Januari 2018</p> <p>ISSN : 2477-5126</p>	<p>Aldhi Ari Kurniawan, Danang Wahyu Utomo</p> <p>2018</p>	<p><i>QR Code</i> merupakan salah satu alternatif dalam menangani permasalahan kelengkapan berkas, penelusuran berkas dan penyimpanan berkas. Adanya kolaborasi dengan <i>web based</i> dan <i>mobile, QR code</i> mampu menangani masalah yang ada pada penelitian ini. Pengguna hanya menggunakan <i>smartphone</i> untuk menelusuri berkas rekam medik. bagi pasien, <i>QR code</i> dapat digunakan untuk menelusuri riwayat selama pemeriksaan.</p>
3.	<p>Sistem Informasi Pelayanan Puskesmas Berbasis <i>Web</i></p> <p><i>Indonesian Journal on Software Engineering</i> Vol. 2, No.1 2016</p> <p>ISSN 2461-0690</p>	<p>Jenie Sundari</p> <p>2016</p>	<p>Sistem informasi pasien pada puskesmas adalah sistem informasi yang mempunyai kegiatan antrian, registrasi, dan rekam medis pasien. Metode pengembangan sistem pelayanan pasien pada puskesmas menggunakan metode <i>waterfall</i> dengan alat perancangan ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>) dan LRS (<i>Logical Record Structure</i>). Implementasi program menggunakan</p>

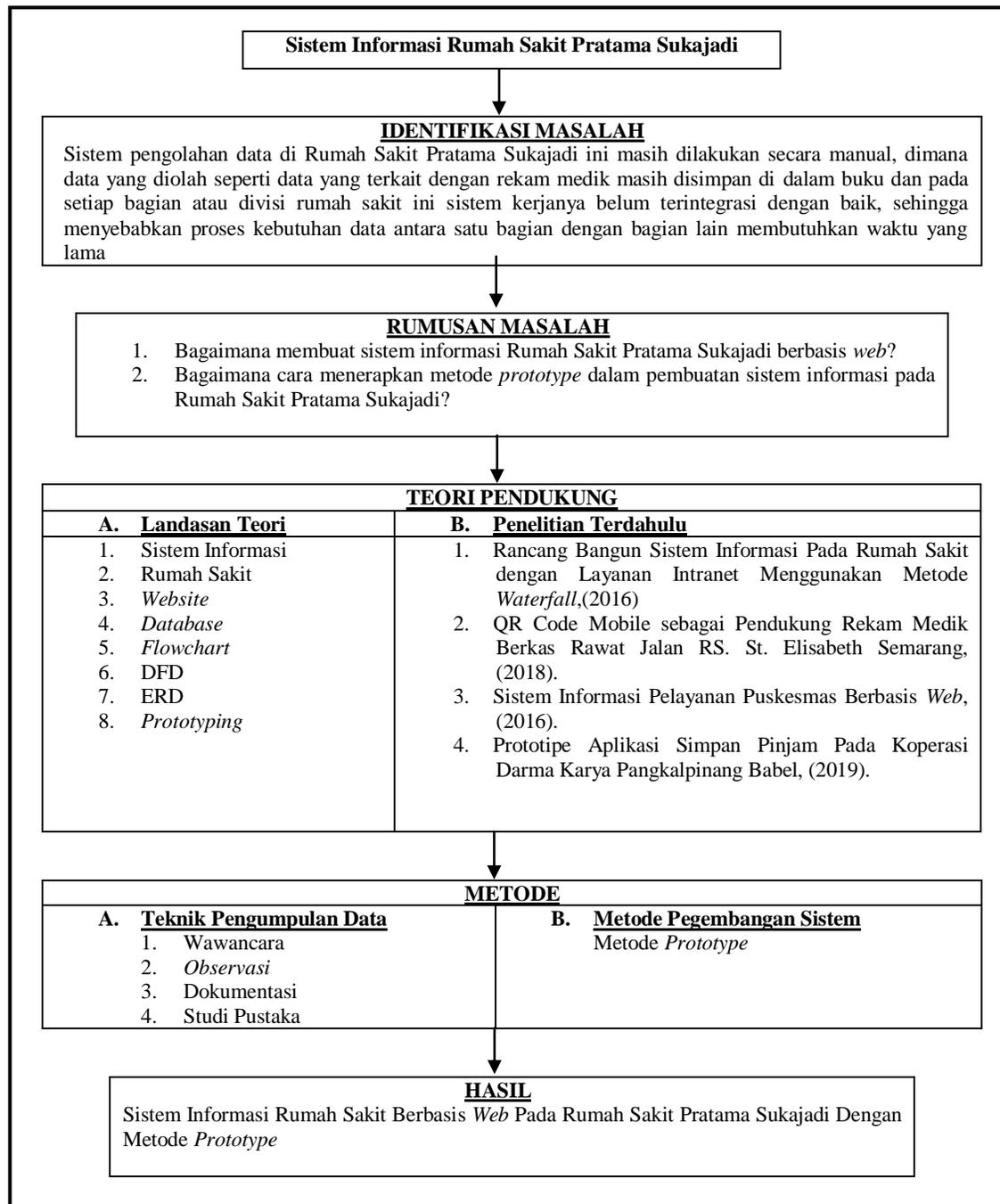
No	Judul	Penulis dan Tahun	Hasil
			bahasa <i>PHP</i> dengan <i>database</i> menggunakan <i>MySQL</i> .
4.	<p><i>Prototipe</i> Aplikasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Darma Karya Pangkalpinang Babel.</p> <p>Jurnal SISFOKOM, Vol 08, No 01, Maret 2019</p> <p>ISSN: 2301-7988</p>	Sujono, dkk 2019	Metode Pengembangan <i>Prototype</i> merupakan suatu paradigma baru dalam metode pengembangan perangkat lunak dimana metode ini tidak hanya sekedar evolusi dalam dunia pengembangan perangkat lunak, tetapi juga merevolusi metode pengembangan perangkat lunak yang lama yaitu sistem sekuensial yang biasa dikenal dengan nama SDLC atau <i>waterfall</i> . Tahapan dalam <i>prototype</i> yaitu: Pengumpulan kebutuhan, membangun <i>prototyping</i> , evaluasi <i>prototyping</i> , mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem, dan menggunakan sistem.

Sumber : Diolah Sendiri (2019)

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, dengan adanya sistem informasi rumah sakit dapat membantu proses pengolahan data yang akan menghasilkan informasi agar proses kerja sistem di rumah sakit dapat terintegrasi dengan baik dan tidak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan pencarian data, pengolahan data, dan menyimpan data. Penulis tertarik mengambil referensi untuk membangun sistem informasi rumah sakit menggunakan metode *prototype* dalam pengembangan sistem.

3.3. Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka pemikiran yang akan dibahas, dapat dilihat pada gambar 3.2.



Sumber : Diolah sendiri (2019)

Gambar 3.2. Kerangka Pemikiran