BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang pesat mendorong manusia untuk memanfaatkannya dalam membantu aktivitas kehidupan sehari-hari salah satunya di dalam dunia kesehatan. Teknologi dapat membantu dokter dan pasien dalam perawatan kesehatan. Sistem informasi kesehatan merupakan suatu pengolahan informasi oleh pemerintah di semua tingkatan dalam rangka memberikan pelayanan kepada masyarakat yang terdiri dari aspek manual dan otomatis (Basri dkk., 2020).

Digitalisasi merupakan suatu proses mengalih media informasi analog kemedia digital. Penerapan digitalisasi akan membantu perawatan kesehatan dan membuat pekerjaan lebih mudah untuk mengoptimalkan pencapaian lingkungan kesehatan. Perencannan strategi yang lebih baik melalui pendekatan yang lebih sistematis. beberapa hal yang harus diperhatikan adalah pengolahan organisasi pelayanan kesehatan membutuhkan kemampuan teknis dan desain yang cermat Tri (Yulianti & Tri Prastowo., 2021).

Puskesmas Lamasi adalah salah satu instansi yang bergerak di bidang kesehatan masyarakat. Puskesmas sebagai penanggung jawab penyelenggara upaya kesehatan terdepan, kehadirannya di tengah masyarakat tidak hanya berfungsi sebagai pusat pelayanan bagi masyarakat, tetapi juga sebagai pusat komunikasi masyarakat, (KMK Nomor: 585/Menkes/SK/V, 2007). Pengolahan data pada Puskesmas merupakan salah satu komponen yang sangat penting. Kepuasan pasien atau masyarakat akan pelayanan yang diberikan oleh Puskemas sangat dipengaruhi oleh kecepatan dan ketepatan dari para petugas dalam menangani pasien, dimulai dari pasien mendaftar hingga pasien tersebut diperiksa oleh tenaga medis sampai dengan mendapatkan obat untuk penyakit yang di keluhkannya. Untuk meningkatkan mutu pelayanan terhadap masyarakat di bidang kesehatan, sistem yang terkomputerisasi sangat diperlukan karena pelayanan yang diberikan pada Puskesmas juga harus cepat dan akurat. Informasi ini sangat diperlukan untuk membantu petugas puskesmas didalam mengelola data pasien (Tugiarto dkk., 2019).

Dalam pengolahan data pasien pada Puskesmas Lamasi masih menggunakan sistem manual yaitu pada saat pendaftaran pasien atau menginputkan nama pasien masih di catat di dalam buku, dan pada saat pencarian data pasien lama masih dilakukan pencarian di rak lemari (menunjukan kartu berobat) hal ini membuat mudah terjadinya laporan hilang dan rusak atau ada yang tidak sengaja memindahkan sehingga data tersebut dinyatakan hilang.

Pada puskesmas lamasi salah satu upaya untuk mendukung perawatan kesehatan yang terdigitalisasi dalam proses perawatan kesehatan diperlukan sebuah pengembangan sistem dengan memanfaatkan teknologi *website* untuk dapat memberikan manfaat yang besar untuk puskesmas (Devita Tri Yulianti., 2021).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pelayanan kesehatan pada puskesmas lamasi Salah satu upaya untuk meningkatkan pelayanan kesehatan kepada pasien perlu melakukan pengembangan-pengembangan yang berkaitan dengan pengolahan data pasien agar lebih efektif sehingga dapat menghemat waktu, mengurangi redudansi data dan menghasilkan laporan yang akurat. Dengan diterapkannya sistem digitalisasi ini akan membuat efektif dan efisien dalam mempermudah data pasien, data dokter, data poli dan data antrian poli. diharapkan akan membantu kinerja petugas sehingga dapat meningkatkan pelayanan kesehatan kepada pasien. Maka perlu dibangun suatu sistem berjudul "Rancang Bangun Sistem Digitalisasi Data Pasien pada Puskesmas Lamasi Berbasis *Website*" yang kiranya dapat membantu penyebaran dalam pengelolaan data Puskesmas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sistem digitalisasi data pasien pada puskesmas lamasi berbasis *website*?
2. Bagaimana respon staff puskesmas terhadap aplikasi sistem digitalisasi data pasien pada puskesmas lamasi berbasis *website*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian ini bertujuhan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang sistem digitalisasi data pasien

pada puskesmas lamasi yang memudahkan petugas puskesmas ketika sedang mencari data pasien yang dibutuhkan.

2. Untuk mengetahui respon staf puskesmas terhadap aplikasi sistem digitalisasi data pasien pada puskesmas lamasi berbasis *website*.

1.3 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharap

kan setelah penelitian ini dilaksanakan ialah:

1. Bagi Penulis

Penelitian ini sebagai sarana penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah di dapatkan selama dibangku kuliah.

2. Bagi Universitas Cokroaminoto Palopo

Sebagai referensi yang berguna dalam perkembangan Universitas khususnya dalam penelitian-penelitian yang akan datang.

3. Bagi Puskesmas

Manfaat bagi Puskesmas ialah sebuah solusi atas permasalahan yang sering dialami dalam meningkatkan pelayanan puskesmas dan menjadi terobosan baru dalam penggunaan teknologi.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian yang diperlukan dalam menghindari peluasan masalah pada sebuah pembahasan sehingga di peroleh hasil pembahasan yang sesuai dengan tujuan yang di harapkan,maka yang merupakan Batasan dalam penelitian ini ialah;

1. Sistem data pasien ini dibuat hanya untuk untuk Puskesmas Lamasi.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang Registrasi, data pasien, data dokter, data poli dan data antrian poli .
3. Aplikasi yang digunakan pada perancangan *website* ini yaitu *XAMPP, Sublime Text,* dan *MySQL*. bahasa pemprograman yang digunakan dalam pembuatan sistem ini ialah *HTML* dan *PHP*.
4. Pembuatan desain *Interface* dalam rancangan *UML* yang digunakan dalam merancang sistem menggunakan *software corel* draw
5. Penelitian ini menggunakan pengujian *Black Box* dan pengujian ahli Desain *Web* dan ahli Praktisi.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Kajian teori ini berisi tentang topik-topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini, dimana penulis akan menjelaskan materi yang berhubungan dengan judul "rancang bangun sistem digitalisasi data pasien pada puskesmas lamasi berbasis *website*".

1. Rancang Bangun

Menurut Samania., (2020), rancang bangun merupakan serangkain prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sistem ke dalam bahasa pemograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen system diimplementasikan.

Menurut Mluyati., (2019), rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Berdasarkan penulis diatas dapat menyimpulkan bahwa rancang bangun merupakan suatu sistem untuk menciptakan suatu program yang akan diimplementasikan secara baik.

2. Sistem Digitalisasi

a. Pengertian Sistem

Menurut Rahmat Gunawan dkk., (2021), sistem adalah serangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai tujuhan.

Sistem menurut Erawati, (2019), sistem adalah jaringan proses kerja yang saling terkait dan berkumpul guna untuk mencapai sebuah tujuan serta melakukan suatu kegiatan.

Dari beberapa definisi diatas mengenai pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

b. Pengertian Digitalisasi

Menurut Tri Yulianti & Tri Prastowo, (2021) Digitalisasi merupakan suatu proses mengalih media informasi analog kemedia digital.secara garis besar bahwa digitalisasi adalah proses konversi bentuk tercetak kedalam bentuk elektronik melalui proses pemindaian (*scan*) untuk menciptakan halaman elektronik sesuai dengan penyimpanan yang artinya bahwa digitalisasi adalah proses konversi data kedalam bentuk digital.

Berdasarkan penulis diatas menyimpulkan Digitalisasi merupakan proses konversi dari analog ke digital dengan mengunakan teknologi dan data digital dengan sistem pengoperasian otomatis dan sistem terkomputerisasi.

3. Data Pasien

Data pasien adalah data yang bersangkutan dengan jejak medis pasien. Data pasien yang satu ini harus mencantumkan beberapa poin, termasuk identitas lengkap pasien. Selain itu, data yang harus ada dalam data klinis pasien adalah tanggal dan waktu pengobatan. Pengkajian data sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam proses keperawatan karena dengan mengkaji data pasien, kita akan mengetahui keadaan pasien dan permasalahan pasien. Sehingga kita dapat menyimpulan permasalahan pasien tersebut dan juga pada akhirnya dapat member solusi terhadap permasalahan yang diderita.

4. Puskesmas

Pusat kesehatan masyarakat (puskesmas) adalah suatu kesehatan organisasi kesehatan fungsional yang merupakan pusat pengembangan kesehataan masyarakat yang juga membina peran serta masyarakat di samping memberikan pelayanan secara menyeluruh dan terpadu kepada masyarakat di wilayah kerjanya dalam bentuk kegiatan pokok. Puskesmas mempunyai wewenang dan tanggung jawab atas pemeliharaan kesehatan masyarakat dalam wilayah kerjanya tanpa mengabaikan mutu pelayanan kepada individu (Dinata, 2018). Sedangkan menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indo nesia No.75 tahun 2014 tentang puskesmas, pusat kesehatan masyarakat atau disebut Puskesmas adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan upaya kesehatan masyarakat dan upaya kesehatan perseorangan tingkat pertama, dengan lebih mengutamakan upaya

promotif dan preventif, untuk mencapai derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya di wilayah kerjanya.

5. *Website*

Website atau yang biasanya disebut *web* merupakan sekumpulan halaman yang berhubungan yang berhubungan yang dapat diakses public memalui *wold wide web*. Suatu *website* biasanya mengandung teks, gambar, suara bahkan video interaktif dan mempuyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui *browser*.

WEB adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protocol HTTP (*Hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunkan perangkat lunak yang disebut *browser.*

6. *Xampp*

Menurut Hardiana dkk., (2023), *xampp* merupakan perangkat lunak atau *software* yang tidak terbayar (*open source*). *Xampp* adalah perangkat lunak bebas yang mendukung untuk banyak system operasi, dan merupakan komplikasi dari beberapa program .

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *Xampp* adalah perangkat lunak yang bebas untuk digunakan dan sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari beberapa program yaitu *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl.*

7. *MySQL*

Menurut Fransiskus Akbar & Latifah., (2019), *MySQL* adalah sistem manajemen *database* yang sering digunakan bersama *PHP*. *PHP* juga mendukung pada *Microsoft Access*, *Database Oracle*, *database*, dan sistem manajemen *database* lainnya. SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa terstruktur yang digunakan secara khusus untuk mengolah *database* dan *MySQL* merupakan sebuah sistem manajemen *database*

MySQL adalah aplikasi *DBMS* yang menjalankan fungsi pengelolahan data untuk membangun sebuah aplikasi *web*. Menurut Wahana Komputer (Nirsal dkk., 2020), *MySQL* adalah singkatan dari *Structured Query Language*. *SQL* merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah *database*. *MySQL*

merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat relational. Artinya, data yang dikelola dalam *database* akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat.

8. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut Menurut Riri dan Ardiati (2021:126): "*PHP* atau *Hypertext Preprocessor* merupakan bahasa *scripting* yang dirancang untuk membuat halaman *web* dinamis. *PHP* dapat melakukan pengkodean seperti halnya *Java* dan *C#*, serta dilengkapi infrastruktur *OOP* yang digunakan untuk membuat aplikasi *web* kompleks, modular, dan *reusable* .Menurut Putra, dkk. (2019) *PHP* merupakan suatu bagian terpenting dalam pembuatan *website* dinamis. Hal ini karena dalam *PHP* terhadap *script* yang berisi kode-kode untuk membuat *web*.

9. *Sublime Text*

Sublime Text adalah teks editor berbasis *python*, sebua *text* editor yang elegan, kaya fitur, *cross* platform, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan *developer*. Penulis dan desainer, para *programmer* biasanya mengunakan *sublime text* sudah mencapai versi 3 Suhartono & Susilawatizahraen., (2022).

Menurut Putra, dkk .,(2017), *Sublime Text* adalah *cross platform*, mudah dan simple yang cukup terkenal dikalangan *developer* (pengembang) dan desainer.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *Sublime Text* adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan sebagai editor dari bahasa pemrograman *PHP* dalam melakukan pengelolaan konten di dalam aplikasi *server* yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode tinggi serta fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime packages*.

10. *Corel Draw*

Corel Draw adalah suatu program yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi gambar dan teks secara cepat dan mudah. *Corel Draw* memiliki fitur setting dan layout untuk bermacam-macam produk. *Corel Draw* sangat familiar bagi pekerja desain grafis lantaran menawarkan sejumlah kemudahan, baik dalam fitur maupun kecanggihan kemampuannya.

Corel Draw Graphics Suite 2020 adalah aplikasi desain grafis yang mengesankan dan canggih yang akan memungkinkan para profesional maupun

pemula untuk meningkatkan keterampilan grafis mereka. Telah dilengkapi dengan alat yang diakui industri, sehingga mendukung pembuatan desain yang berkualitas tinggi.

11. *Unified Modeling Language* (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah Bahasa pemodelan untuk system atau perangkat lunak berpradigma berioenterasi objek.pemodelan sesunggunya digunakan penyerderhanan permasalahan yang complex sedemikian rupa sehingga mudah dipelajari dan dipahami. Berikut penjelasan 4 macam yang sering digunakan yaitu use case diagram, *Activity* diagram, sequence diagram dan *Class* diagram.

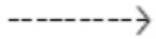
Menurut Teguh dkk, (2018), *Unifield Modeling Language* merupakan salah satu metode pemodelan visual yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan sebuah *software* yang berorientasikan pada objek. *UML* merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. *Diagram UML* yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem, yaitu:

a. *Use Case Diagram*

Use case Diagram menggambarkan kegiatan atau juga interaksi yang saling berkesinambungan (*continue*) antara aktor dan juga sistem. Bisa juga sebagai salah satun teknik secara umum yang digunakan, untuk mengembangkan perangkat lunak (*software)* atau sistem informasi, guna memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang ada Menurut Nirsal dkk, (2021), *Use case Diagram* memperlihatkan hubungan diantara aktor. Aktor merepresentasikan seorang *User* atau subsistem lain yang akan berinteraksi dengan sistem.

Use case merupakan urutan kejadian yang menggambarkan interaksi antara *User* dengan sistem. Didalam *Use case* terdapat aktor yang merupakan gambaran entitas atau representasi dari manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan di sistem.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Actor*	Aktor adalah *abstraction* dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasikan aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas.

No	Gambar	Nama	Keterangan
2		*Include*	Merupakan didalam *Use case* lain *(required)* atau pemanggilan *Use case* oleh Use case lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program
3		*Extend*	Merupakan perluasan dari *Use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.
4		*Association*	Mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.
5		*Use case*	Menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.

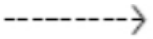
Sumber: Arif (2020)

b. *Class Diagram*

Class Diagram merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari *Class, package,* dan objek yang saling berhubungan seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya.

Tabel 2. *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		*Narcy*	Berusaha menjauhkan diri dari hubungan dengan leis dari 2 (dua) objek.
3.		*Association Class*	Susunan item yang ditawarkan atribut serta operasi yang serupa.
4		*Collaboration*	Penggambaran pengelompokan aktivitas yang dilakukan oleh sistem yang menciptakan hasil terukur untuk semua *actor*.
5		*Realization*	Kegiatan tersebut benar-benar dilakukan oleh sebuah objek.

No	Gambar	Nama	Keterangan
6		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri
7		*Association*	Menghubungkan satu objek ke objek lain.

Sumber: Arif (2020)

c. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan gambaran alur dari aktivitas-aktivitas didalam sistem yang berjalan.

Tabel 3. *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 darisuatu aksi
3		*Start Point*	Diletakkan pada objek kiri atas dan merupakan awal aktivitas
4		*And point*	Akhir aktivitas
5		*Fork Node*	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk mengabungkan dua kegiatan aparalel menjadi satu.

Sumber: Arif (2020)

d. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah menggambarkan interaksi antar objek objek di dalam.

Tabel 4**.** *Squence Diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		*LifeLine*	Objek entity, antarmuka yang saling berkolaborasi.

No	Gambar	Nama	Keterangan
2		*Message*	Spesifikasi dari komonikasi antar objek yang berisi data

			tentang latihan yang terjadi
3		*Message*	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang berisi data tentang latihan yang terjadi.

Sumber: Arif (2020)

12. *Black box Testing*

Menurut Jaya., (2018) *black box testing* merupakan Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. *Black box Testing* bekerja dengan mengabaikan struktur control sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain. Keuntungan penggunaan metode *black box testing* adalah.

Penguji tidak perlu memiliki pengetahuan tentang Bahasa pemrograman tertentu. Penguji dilakukan dari sudut pandang pengguna, ini membantu untuk mengungkapkan ambiguitas atau inkonsistensi dalam spesifikasi persyaratan. Programmer dan tester keduanya saling bergantung satu sama lain.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian ini digunakan untuk membantu dalam mempersiapkan penelitian sebagai acuan dan pengembangan dalam menyusun kerangka pikir.

1. Dian Handayani., (2020) dengan judul ”Rancang Bangun Sistem Informasi Data Pasien Rawat Inap Pada Puskesmas Selajambe Berbasis *Website*. penelitihan ini bertujuhan untuk merancanng aplikasi pengolahan data pasien Puskesmas Lamasi sebagai solusi dari permasalahan pada lokasi penelitihan. Pengumpulan data dalam pengembangan sistem ini penulis mengunakan metode *Black Box Testing* yang mengacu pada model *waterfall*. Metode pengujian sistem yang digunakan yaitu *black box testing* yang berfokus pada hasil eksekusi dan fungsionalitas *Website.* hasil pengolahan dari Rancang Bangun Sistem Informasi Data Pasien ini bertujuhan dapat mempermudah petugas dalam melakukan tugasnya baik dalam pengolahan data pasien rawat

inap, maupun hasil pengolan pencacatan rekam medis sehingga dapat mempersingkat waktu bsgi pelayanan masyarakat.

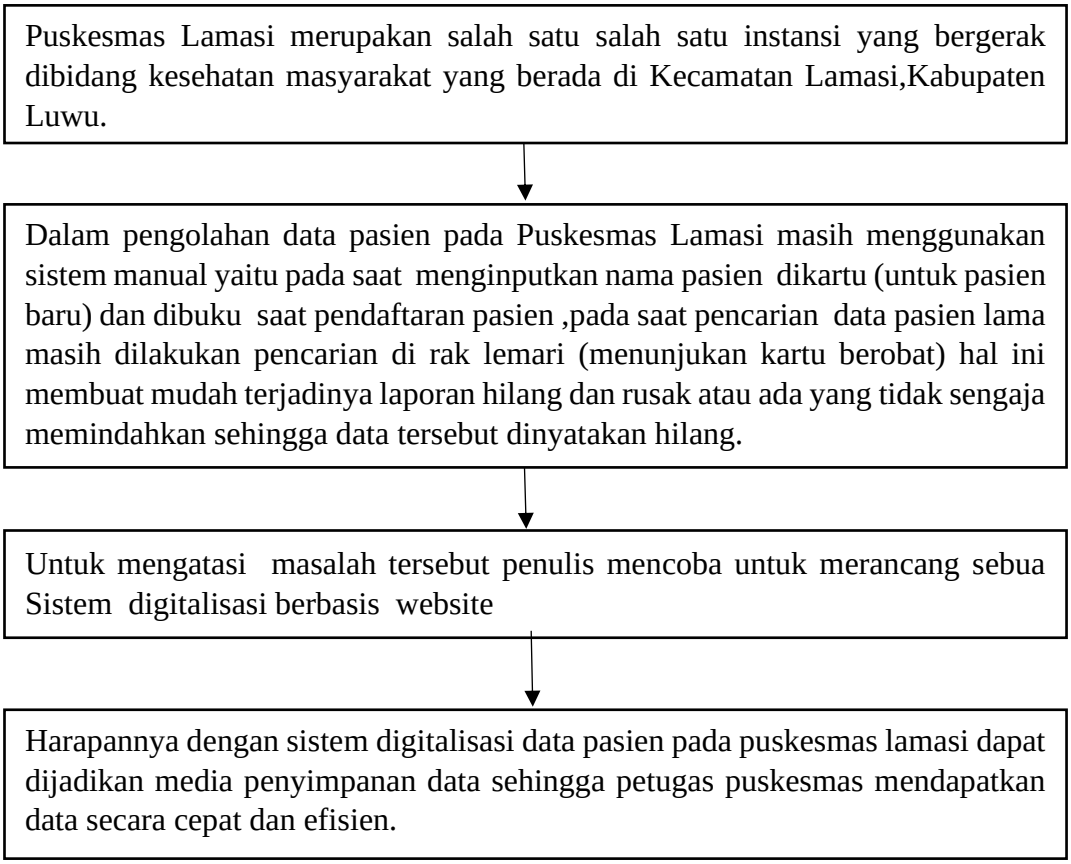
2. Tri Yulianti & Tri Prastowo., (2021) dengan judul ”Pengembangan Digitalisasi Perawatan Kesehatan Pada Klinik Pratama Berbasis *Website*. Penelitihan ini bertujuhan untuk membangun aplikasi perawatan kesehatan pada Klinik Pratama sebagai solusi dari permasalahan pada lokasi penelitihan ini. Pengumpulan data dalam pengembangan sistem ini mengunakan metode prototype yang mengacu pada model *Sequencial Development Life Cycle*. Metode pengujian yang digunakan mengunakan metode *Black Box*. Hasil pengolahan pengembangan digitalisasi perawatan kesehatan ini memperholeh hasil yang sangat baik mempermudah dan mempercepat dalam menangani pengolahan data perawatan kesehatan ini.
3. Qurniawan., (2022) dengan judul” Rancang Bangun Sistem Informasi Rawat Inap Berbasis *Website* Pada Puskesmas Pituruh. Penelitihan ini bertujuhan untuk membuat aplikasi Sistem Informasi pada Puskesmas Pituruh. Pengumpulan data dalam pengembangan sistem ini mengunakan metode *waterfall*. Hasil dari Sistem Informasi tersebut menunjukan lebih baik dari sebelumnya dan mempermudah petugas dalam pelayanannya.
4. Alex dkk., (2023) dengan judul” Rancang Bangun Sistem Informasi Rekam Medis Pasien Rawat Jalan pada Puskesmas kanatang”. penelitihan ini bertujuhan untuk membuat aplikasi Sistem Informasi Rawat Jalan pada Puskesmas Kanatang. Pengumpulan data dalam pengembangan sistem ini mengunakan metode *SDLC*. Metode pengujian yang digunakan yaitu *Usalibity* dengan *Use Questionnare* sehinnga mengasilkan sistem yang berjalan dengan baik dan tepat dalam pengunna petugas Puskesmas.
5. Awalludin & Wulandari, (2020) dengan judul” Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Kesehatan *UPTD* Puskesmas *XYZ*”. Penelitihan ini bertujuhan untuk membuat aplikasi Perancangan Sistem Informasi pada Puskesmas *XYZ* untuk menunjang dibagian pendaftaran dalam memudahkan melakukan pencarian data. Pengumpulan data dalam pengembangan sistem ini mengunakan metode *waterfall*. Dalam pengujian ini mengunakan metode *Black Box testing* sehingga menghasilkan Sistem informasi pelayanan

kesehtan yang sangat membantu dalam mempercepat pengolaan data pasien tersebut.

Berdasarkan penelitihan terdahulu diatas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitihan ini. Persamaan peneliti sebelumnya dengan penelitihan ini yaitu membahas tentang data-data puskesmas seperti data pasien, data dokter, laporan rekaman medis, jadwal puskesmas, dan lainnya. Sedangkan perbedaannya yaitu penelitihan ini bukan hanya membahas tentang data puskesmas yang telah disebutkan tadi tetapi juga membahas tentang surat rujukan,dan laporan data penyakit.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka pikir untuk mengembangkan suatu sistem Digitalisasi pada Puskesmas Lamasi dapat dilihat pada bagan berikut.



Gambar 1. Kerangka pikir