BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan manusia semakin meningkat. Sistem yang bersifat *online* meningkatkan efisiensi dan kinerja proses dibandingkan dengan proses manual yang membutuhkan lebih banyak waktu serta tenaga, pada era globalisasi teknologi informasi ini berkembang pesat salah satunya di bidang kesehatan seperti klinik. Dimana yang kita ketahui di era modern saat ini segala jenis bidang membutuhkan sebuah sistem agar dapat mendukung kinerja tidak terkecuali dalam bidang kesehatan.

Di Indonesia sendiri, dalam bidang kesehatan khususnya klinik Kesehatan masih banyak yang belum menggunakan sistem informasi berupa Aplikasi untuk beberapa kegiatan seperti melakukan pendaftaran antrean secara *online*, dimana para pasien sangat kesulitan dalam mengambil kartu antrean dengan mendatangi langsung klinik tersebut. Proses pendaftaran maupun pengambilan antrean pada beberapa klinik umumnya masih menggunakan pendaftaran secara manual yang dimana kurang efisien, dan membuat petugas klinik kesulitan dalam melakukan pendataan pasien serta mengurangi efisiensi pelayanan. Pelayanan pendaftaran adalah jenis pelayanan *front office* yang menjadi ujung tombak pelayanan karena merupakan pelayanan yang pertama dan secara langsung berinteraksi dengan pasien, sehingga dapat memberikan kesan kepada pasien terhadap mutu pelayanan secara umum. (Fitrianto, dkk., 2022).

Pelayanan Kesehatan merupakan sebagai suatu usaha atau upaya untuk membantu orang lain dalam mendapatkan pelayanan Kesehatan sehingga orang lain tersebut mendapatkan kepuasan dalam bidang Kesehatan. Oleh karena itu, setiap proses untuk memenuhi kebutuhan orang lain di bidang Kesehatan, bisa diartikan sebagai pelayanan Kesehatan (Nishbahuddin, 2020).

Kepuasan pasien adalah ungkapan perasaan yang menyatakan kesenangan maupun kekecewaan seseorang dengan hasil atau kinerja yang dirasakannya. Dengan demikian kualitas dari suatu pelayanan Kesehatan sangat erat kaitannya dengan kepuasan pengguna jasa Kesehatan. Di dalam suatu pelayanan khususnya

pada pelayanan Kesehatan dapat di nilai dengan melihat apakah pelayanan sudah menghasilkan kepuasan atau tidak.

Klinik Kesehatan gigi dalam memberikan pelayanannya berpedoman pada peraturan Menteri Kesehatan RI nomor 284/MENKES/SK/IV/2006 tentang standar asuhan Kesehatan gigi dan mulut. Peraturan Menteri Kesehatan tersebut menyebutkan pelayanan asuhan Kesehatan gigi dan mulut merupakan pelayanan profesional yang dilakukan oleh perawat gigi kepada perorangan atau masyarkat. Klinik Kesehatan gigi adalah sarana yang digunakan untuk memberikan layanan perawatan gigi dan mulut kepada Masyarakat (Lestari, 2021).

Klinik gigi adalah tempat yang dibangun untuk melakukan perawatan gigi pada seluruh Masyarakat yang meliputi usaha-usaha pencegahan, pengobatan dan pemulihan. Klinik gigi biasanya dikelola oleh dokter gigi yang memiliki keahlian dan lisensi untuk melakukan berbagai prosedur perawatan gigi. Selain itu, klinik gigi juga seringkali memiliki staf pendukung seperti perawat gigi dan asisten dokter gigi yang membantu dalam memberikan perawatan kepada pasien.

Klinik Drg. Sri Mariati adalah salah satu klinik gigi yang berada di Kecamatan Larompong Kabupaten Luwu. Klinik ini merupakan salah satu tempat Masyarakat untuk mendapatkan perawatan gigi dan mulut yang dimana dibangun oleh Drg. Sri Mariati pada tahun 2018 dengan visi & misi “kepuasan pasien adalah tujuan kami dalam merawat pasien dengan maksimal sehingga pasien yang pulang tersenyum dengan bangga”. klinik ini memiliki 2 petugas yang dimana satu di bagian Administrasi, dan satu Asisten Dokter. Tujuan dari klinik ini yaitu untuk memenuhi kebutuhan serta kepuasan Masyarakat dalam bidang Kesehatan khususnya pada perawatan gigi dan mulut. Untuk pelayanan pasiennya, Dokter melayani pasien sebanyak rata-rata 10-20 orang. Namun, ada beberapa kendala yang mengurangi keefektifan pelayanan dari klinik tersebut diantaranya pada pendaftaran dan pengambilan nomor antrean yang masih dilakukan secara manual yang dimana pasien harus mendatangi langsung klinik untuk mengambil kartu nomor antrean. Hal ini menyebabkan ketidak nyamanan pada pasien karena mereka harus menunggu lama sampai nomor antrean atau nama mereka di panggil. Dan dalam masalah antrean, kadang pasien mengatakan dia baru datang padahal sudah memiliki kartu jadi kartunya *double*.

Dengan adanya permsalahan tersebut, maka perlu dibuatkan aplikasi pendaftaran dan antrean pasien secara *online* yang bertujuan untuk memudahkan serta membantu pasien dalam melakukan pendaftan dan pengambilan antrean tanpa mengunjungi langsung klinik tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Besrdasarkan latar belakang di atas mengenai aplikasi pendaftaran dan antrean maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Pendaftaran dan Antrean *Online* Untuk Pasien Klinik Drg. Sri Mariati?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditemukan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Merancang Aplikasi Pendaftaran Pasien Serta Pengambilan Nomor Antrean Secara *Online.*
b. Membangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Serta Pengambilan Nomor Antrean Secara *Online.*

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin di capai dalam penulisan proposal penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Penulis

   Sebagai media implementasi pembelajaran dan pengembangn ilmu yang didapatkan baik dari dunia perkuliahan maupun diluar dunia perkuliahan
2. Manfaat Bagi Masyarakat

   Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi Masyarakat agar pelayanan cepat serta dapat memuaskan pasien
3. Manfaat Terhadap Dunia Akademik

   Diharapkan penelitian ini bermanfaat dan berguna bagi civitas akademik khususnya pada Fakultan Komputer Teknik Informatika Cokroaminoto Palopo.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya, maka Batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada klinik Drg.Sri Mariati
2. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi pendaftaran dan antrean pada pasien secara *online* untuk mempermudah pasien dalam mendaftar dan mengambil antrean serta mengurangi waktu tunggu pasien, membantu petugas dalam mengelola data pasien dan antrean.
3. Pembuatan sistem dibuat dengan mengguanakan tools UML (*Use case Diagram*, *Diagram Activity*, *Diagram sequence*, *Class Diagram*.
4. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman Laravel dan Laragon sebagai struktur basis datanya.
5. Pengujian sistem ini menggunakan metode *Black Box.*
6. Sistem operasi yang di gunakan *windows* 11

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini pengertian dan teori-teori dari beberapa sumber yang menjadi referensi yang akan digunakan pada pembahasan dalam penulis.

1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan sebuah program perangkat lunak untuk keperluan tertentu. Aplikasi tidak hanya program yang terdapat di ponsel. Program-program yang berada di dalam komputer pun dapat disebut aplikasi (Putra, 2022)

Perancangan adalah Proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya (Adiguna,dkk., 2018).

Aplikasi berasal dari kata *Aplication* yang menurut kamus Komputer Eksekutif (1993:9), *Aplication* adalah masalah yang memakai teknik pemrosesan data aplikasi biasanya mengacu pada komputasi yang diinginkan, atau pemrosesan data.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis menyimpulkan bahwa pengertian Perancangan Aplikasi adalah proses untuk sesuatu yang dikerjakan dengan yang bervariasi untuk membuat tampilan antarmuka program.

2. Pengertian Pendaftaran *Online*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pendaftaran berasal dari kata dasar daftar. Pendaftaran adalah sebuah homonim karena arti-artinya memiliki ejaan dan pelafalan yang sama tetapi maknanya berbeda. Pendaftaran memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pendaftaran dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

Pendaftaran dapat sangat penting tergantung pada konteksnya. Beberapa layanan dan bisnis memerlukan pendaftaran untuk mengakses layanan atau produk, sementara yang lain mungkin tidak. pendaftaran seringkali merupakan bagian penting dari pengelolaan akun atau bisnis, dan dapat membantu organisasi

untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk mengoptimalkan layanan mereka.

Pendaftaran online dimaksudkan untuk memudahkan pasien, karena pasien dapat melakukan pendaftaran tanpa harus mengunjungi rumah sakit atau klinik secara langsung (Rohman,dkk., 2022).

Dari beberapa pengertian mengenai Pendaftaran Online dapat disimpulkan bahwa, pendaftaran online merupakan suatu layanan atau produk yang dapat di akses dalam mendapatkan suatu informasi yang di perlukan.

3. Pengertian Klinik Gigi

Menurut peraturan dari pemerintah RI No 9 Tahun 2014, pengertian klinik gigi merupakan fasilitas perawatan kesehatan masyarakat yang menyediakan layanan kesehatan memberikan pelayanan medis dasar atau professional. Klinik gigi merupakan tempat dimana menangani pasien yang memiliki keluhan mengenai mulut atau gigi yang memberikan pelayanan kesehatan gigi meliputi upayah pencehagan, pengobatan dan pemulihan. Adanya klinik gigi pasien dengan mudahnya untuk konsultasi mengenai mulut dan gigi langsung kepada dokter gigi dan mendapatkan penangan sesuai keluhan tiap pasien.

Klinik adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan pelayanan kesehatan perorangan yang menyediakan pelayanan medis dasar dan atau spesialistik, diselenggarakan oleh lebih dari satu jenis tenaga kesehatan (perawat dan atau bidan) dan dipimpin oleh seorang tenaga medis (dokter, dokter spesialis, dokter gigi atau dokter gigi spesialis). (Mukarramah, 2019).

Jadi, dapat di simpulkan bahwa klinik gigi merupakan salah satu tempat untuk menangani pasien yang memiliki keluhan bagian gigi dan ditangani oleh dokter gigi atau dokter gigi spesialis, dan di bantu oleh tenaga Kesehatan lainnya seperti perawat atau bidan.

4. Pengertian Antrean *Online*

Pengertian Antrean menurut Heizer & Render (2006: 418) dalam bukunya *operation* manajemen yang diterjemahkan oleh Setyoningsih dan Almahdy adalah: “Antrean adalah orang-orang atau barang dalam sebuah barisan yang sedang menunggu untuk dilayani”.

Antrean *online* adalah software berbentuk aplikasi atau web yang dapat diakses

melalui gadget pasien. Alih-alih melakukan registrasi *offline* yang harus dilakukan di rumah sakit, pendaftaran online dapat dilakukan pasien di rumah masing-masing dan akan mendapatkan nomor antrean setelahnya. Dengan itu, antrean akan berkurang karena pasien akan langsung masuk ke tahap verifikasi singkat pendaftaran kemudian masuk langsung ke tahap konsultasi dokter (Juliana, 2023).

Dari beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa Antrean merupakan layanan antrean yang dapat membantu pasien dalam melakukan pendaftaran dan mendapatkan nomor antrean.

5. Pengertian Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* PHP yang dirilis di bawah lisensi MIT, dibangun dengan konsep MVC (*model view controller*). Laravel adalah pengembangan website berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan pengalaman bekerja dengan aplikasi dengan menyediakan sintaks yang ekspresif, jelas dan menghemat waktu. (Hermanto, dkk., 2019).

Laravel adalah sebuah kerangka kerja *open source* yang diciptakan oleh *Taylor Otwell*. Laravel merupakan *framework bundle*, migrasi dan artisan CLI (*Command Line Interface*) yang menawarkan seperangkat alat dan arsitektur aplikasi yang menggabungkan banyak fitur terbaik dari kerangka kerja seperti *Codeigniter*, Yii, ASP.NET MVC, *Ruby on Rails*, Sinatra dan lainlain. (Euaggelion, 2022)

Jadi, dapat di simpulkan bahwa Laravel merupakan pengembangan *website* yang memiliki banyak fitur – fitur terbaik dari beberapa kerangka kerja.

6. Laragon

Laragon adalah perangkat lunas yang bersifat *open source* (terbuka) yang dapat mendukung banyak sekali sistem operasi dimana laragon bertugas sebagai server virtual atau sering disebut sebagai *localhost*.

aragon sendiri bias menggunaklan domain sesuai dengan keinginan atau bias disebut dengan *pretty url's*, Aplikasi ini sangat baik untuk pengelolaan aplikasi berbasis *website* (Andarsyah, dkk., 2022).

7. *Website*

Dalam penelitianya, Arthalia dan Prasetyo (2021) mengemukakan bahwa *website* merupakan sebuah layanan yang mempunyai informasi dengan menggunakan konsep *Hyperlink*. Menurut Syabania dan Rosmawarni (2022) *website* merupakan sebuah halaman yang berisi informasi sehingga dapat diakses menggunakan internet.

Website adalah kumpulan informasi yang diakses melalui internet, sehingga dimana pun dan kapan pun semua orang dapat mengaksesnya selama masih terhubung dengan internet. Secara teknis, *Website* adalah kumpulan informasi, yang tergabung kedalam suatu domain tertentu(Hamdan,dkk.,2021).

Penulis menyimpulkan bahwa sebuah *website* adalah suatu layanan yang mengandung informasi yang dapat diakses melalui internet. *Website* ini memiliki struktur informasi yang tersusun dengan konsep *Hyperlink*, dan informasi ini dikemas dalam halaman-halaman yang dapat diakses melalui domain tertentu. Sebagai akibatnya, *website* dapat diakses oleh siapa saja yang terhubung dengan internet, kapan saja dan di mana saja. Ini menjadikan *website* sebagai sumber informasi yang sangat luas dan dapat diakses secara global.

8. *Black Box*

Secara umum, *black box* Merujuk pada suatu sistem atau komponen yang dianggap sebagai entitas yang terlindungi, di mana Anda hanya mengetahui apa yang dimasukkan dan apa yang dikeluarkan, tanpa memiliki pengetahuan mendalam tentang bagaimana proses internalnya berlangsung.

Menurut buku yang berjudul *The Art of Testing* yang ditulis oleh Glenford J. Myers (2004) menyebutkan bahwa *black box* testing muncul pada tahun 1979. Di dalam buku tersebut menyebutkan bahwa black box testing tidak berkonsentrasi pada perilaku internal dan struktur program tetapi black box testing adalah salah satu strategi pengujian penting dalam software testing yang berkonsentrasi menemukan keadaan bagaimana program tidak berjalan sesuai dengan spesifikasinya (Myers,dkk., 2004).

Jadi, pada pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa *black box* merupakan suatu pengujian untuk menemukan keadaan program.

9. *UML*

UML (*Unified Modelling Language*) adalah sekelompok peralatan yang pada biasanya berupa *Diagram* untuk merancang atau memodelkan bagaimana sistem tersebut bekerja, bagaimana pengguna dapat berinteraksi dengan sistem, bagaimana tata cara kerja dari sistem, dan fitur-fitur yang terdapat di sebuah sistem yang nantinya akan diimplementasikan. *UML* penting digunakan oleh analis sistem karena berbagai macam manfaat yang beragam yaitu dapat memanajemen kompleksitas dari sistem, mendeteksi kesalahan yang mungkin terjadi ketika diimplementasikan, menjelaskan tata kerja dari sistem kepada para pihak yang berkepentingan (*stakeholders*), dsb (*Introduction to UML* 2.0, *Terry Quatrani*, 6).

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan sebuah Bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi,menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan *software* berbasis OO (*Object-Oriented*) (Suri, 2020).

UML memiliki beberapa *Diagram* yang mampu membantu pengembang mengkomunikasikan sistem yang akan mereka buat, *Diagram-Diagram* tersebut antara lain adalah *use case*, *activity Diagram*, *class Diagram*, dan *sequence Diagram*.

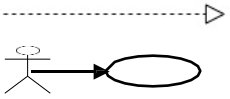
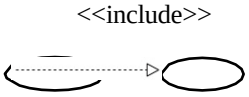
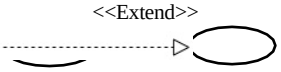
a. Use Case Diagram

Use case Diagram adalah jenis *Diagram* UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan fungsi, ruang lingkup, dan interaksi pengguna dengan sistem tersebut (Muhammad, 2023).

Dengan adanya *use case Diagram*, komunikasi antar tim *web developer*, *project* manager, dan *stakeholder* lain dapat difasilitasi dengan baik. Sehingga, langkah-langkah pengembangan berikutnya, seperti *coding*, *testing*, dan *launching website* ke *web hosting* dapat berjalan lancar.

Jadi, penggunaan *use case Diagram* bisa membantu merencanakan fungsionalitas *website*, serta memastikan bahwa pengembangan *website* berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan *stakeholder* yang terlibat.

Tabel 1. *Use Case Diagram*

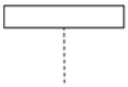
No	Simbol	Keterangan
1		*Use Case* : menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan / memanfaatkan sistem
2		*Aktor*: seseorang / sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan
3		*Relasi*: penghubung antara *aktorr-use case, use case-use case* dll. *Relasi Asosiasi:* relasi terjasi antara *aktor* dengan *use case* biasanya berupa garis lurus dengan kepala panah di salah satu ujungnya
4		*Include Relationship* (Relasi Cakupan):memungkinkan suatu usecase untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh *usecase* yang lainnya.
5		*Extend Relationship*: memungkinkan usecase memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh usecase yang lainnya.

Sumber: Saputra dan Fahriza (2021).

b. Sequence Diagram

Bersifat dinamis. *Diagram* urutan adalah interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu (Darwis, 2016).

Tabel 2. *Sequence Diagram*

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor*:* seseorang yang berinteraksi dengan sistem yang sedang kita kembangkan
2		Objek: menambahkan objek baru pada diagram
3		Aktifitas: menggambarkan langkah-langkah dalam aliran kerja
4		Pesan: menggambarkan pesan antara dua objek
5		Pengulangan: Menggambarkan Pesan yang menuju dirinya sendiri

Sumber: Saputra dan Fahriza (2021)

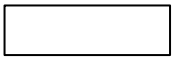
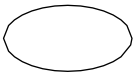
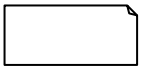
c. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan perilaku dinamis dari sistem atau bagian dari sistem melalui aliran kontrol antara tindakan yang sistem lakukan (JH, 2021).

Activity Diagram adalah jenis *Diagram* dalam *Unified Modeling Language*

(UML) yang digunakan untuk memodelkan alur kerja atau aktivitas dalam sistem. *Diagram* ini membantu menggambarkan urutan aktivitas dan aliran kontrol antara aktivitas tersebut. *Diagram activity* sangat berguna dalam berbagai tahap pengembangan sistem, termasuk analisis, desain, dan dokumentasi.

Tabel 3 *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		*Actor*	Menspesifikasikan himpunan fungsi sebagai pengguna ketika berhubungan dengan *usecase.*
2		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (*independent*) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri.
3		*Generalization*	Hubungan dimana objek anak (*descendent*) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatas objek induk (*ancestor*).
4		*Include*	Membedakan bahwa *usecase* sumber secara eksplisit.
5		*Extend*	Membedakan bahwa *usecase* target memperluas perilaku dari *usecase* sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		*Association*	Memautkan anatara objek satu dengan objek lainnya.
7		Sistem	Mengelompokkan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		*Usecase*	Deksripsi dari urutan aksi-aksi yang menampilkan hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		*Note*	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Sumber: Saputra dan Fahriza (2021)

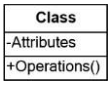
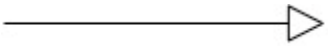
d. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class Diagram* menggambarkan struktur sistem dari segini pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem (Syarif, 2020).

Adapun beberapa fungsi dari *class Diagram* adalah Menunjukkan struktur statis pengklasifikasi dalam suatu sistem, Memberikan notasi dasar untuk *Diagram* struktur lain yang ditentukan oleh *UML*, Dapat digunakan bisnis analisis untuk membuat model sistem dari perspektif bisnis. ini membantu dalam mengidentifikasi dan memperbaiki masalah dalam alur kerja, serta memastikan

bahwa semua pemangku kepentingan memiliki pemahaman yang sama tentang proses yang digambarkan.

Tabel 4. *Class Diagram*

NO	Simbol	Keterangan
1		Kelas: Pada struktur sistem.
2		Antarmuka/*interface*. Sama dengan konsep *interface* dalam pemograman berorientasi objek dalam.
3		Relasi. Antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya yang juga disertai dengan *multiplicity.*
4		Asosiasi berarah. Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity.*
5		*Generalisasi.* Relasi antar kelas dengan makna *generalisasi-generalisasi-spesialisasi* (umum khusus).
6		Keberuntungan. Relasi antar kelas dengan makna keberuntungan antar kelas.
7		*Agresasi.* Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (*whole-part*).

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Ryanto (2020), yang berjudul "Sistem Informasi Antrian Pasien Klinik Umum (Studi Kasus Klinik Sutomo)", Hasil dari penelitian ini adalah dengan adanya Sistem antrian ini, akan memudahkan petugas kesehatan dalam memanggil pasien, pemanggilan nomor antrian menggunakan sistem dapat mengurangi kesalahan pemanggilan nomor antrian. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan penelitian seperti, pengumpulan data, perancangan, pengimplementasian. Sistem ini terdiri dari beberapa fitur utama yaitu: data antrian, data user, laporan kunjungan.
2. Penelitian oleh Asri dan andi (2021), yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien *Online* Dan Pemeriksaan Dokter di Klinik Pengobatan Berbasis Web", Tujuan perancangan aplikasi berbasis web ini adalah untuk memudahkan pasien dalam mendaftarkan dirinya atau anggota keluarganya tanpa harus pasien mengantri dan menunggu lama. Memudahkan pegawai klinik dalam melayani pendaftaran pasien. Meningkatkan efisiensi

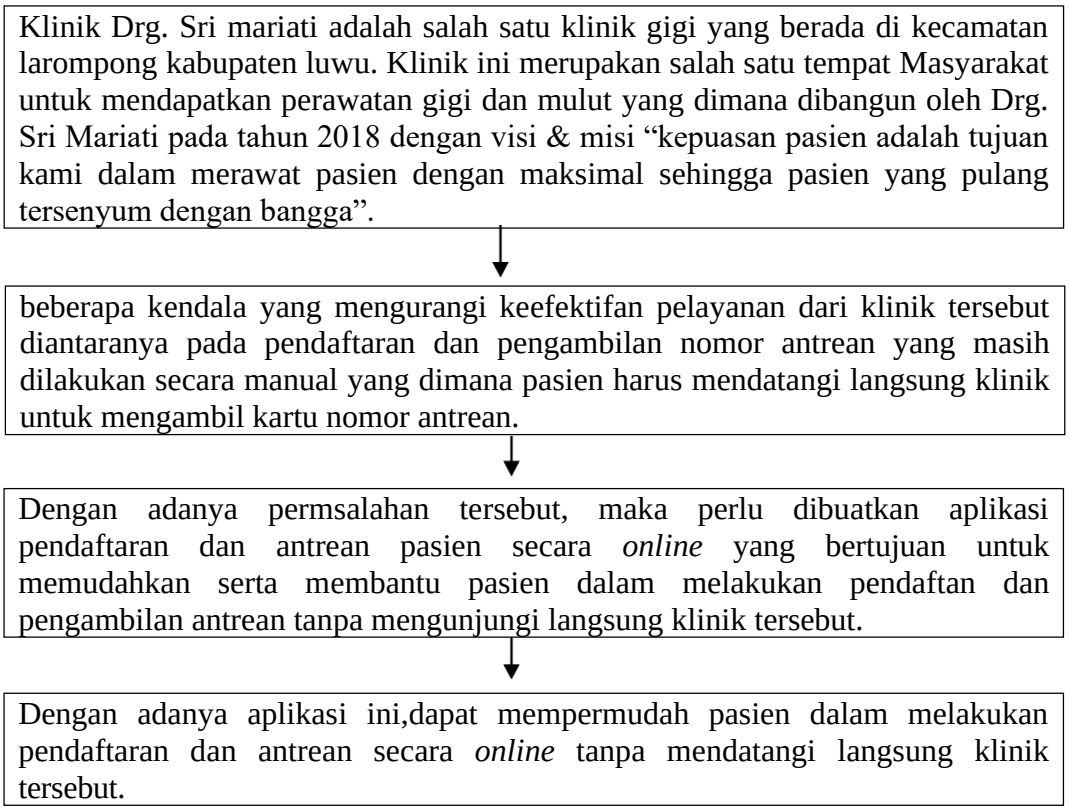
waktu dalam hal pelayanan terhadap pasien. Metode penelitian yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan data melalui observasi di Klinik Medisina. Kemudian menyebar kuesioner dan wawancara. Aplikasi ini dibangun menggunakan program aplikasi PHP dan menggunakan database MySQL. Hasil perancangan berupa aplikasi pendaftaran pasien online dan pemeriksaan dokter yang diharapkan dapat membantu Admin (staff administrasi) dan user (pasien) dengan memanfaatkan koneksi internet.

3. Penelitian Oleh Lilis dan Amalia (2021), Yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Antrean Pasien Pada Klinik Dokter Gigi 'Rs', Aplikasi dibuat dengan tujuan memudahkan pasien dalam proses pendaftaran dan pemantauan nomor antrian. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode waterfall yang merupakan salah satu metode dari SDLC (*System Development Life Cycle*). Metode waterfall ini terdiri dari beberapa alur proses yang sistematis dan terstruktur. Aplikasi berhasil dibuat dan dijalankan pada beberapa perangkat Android dengan memanfaatkan RAM sekitar 300 KB serta memori internal 3.9 MB. Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada perangkat dengan OS minimum Android 4.1.2 *Jelly Bean* (API 14) dan RAM minimum 512 MB serta tampil dengan baik pada perangkat perangkat berukuran diatas 3.5 inci dan dibawah 7 inci.
4. Penelitian oleh piram dan Suyanto (2022), yang berjudul "Sistem informasi antrian pasien klinik clover dental care berbasis mobile android", Hasil keluaran dari aplikasi sistem antrian ini adalah membuat proses antrian dapat dilakukan secara online melalui smartphone android serta disediakan juga fitur notifikasi sehingga ketika nomor antrian yang terdekat dipanggil maka pasien mendapatkan reminder berupa notifikasi pada android untuk segera dapat kembali ke lokasi klinik. Hasil penelitian ini adalah sistem informasi pendaftaran pasien pada klinik Clover Dental Care berbasis android yang dapat dijadikan sebagai sarana pelayanan dan media informasi bagi masyarakat, yang memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan untuk mendaftar.
5. Penelitian Oleh Fitrianto, Maulindar, dan Pradana (2022), Yang berjudul "perancangan aplikasi antrian pasien pada klinik pratama mta surakarta

berbasis mobile", Penelitian ini menghasilkan sebuah prototype sistem pendaftaran online klinik untuk pelayanan poli berbasis android yang mengolah sistem pendaftaran dan antrian pada layanan klinik Pratama MTA Surakarta, sehingga dapat mengurangi permasalahan pada model konvensional sebelumnya.

2.3 Kerangka Pikir

Kerangka berpikir dibuat untuk lebih memperjelas pokok permasalahan sehingga menghasilkan suatu solusi.



Gambar 1. Kerangka Pikir