BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasasi saat ini, pelayanan yang cepat, tepat dan efisien sangat diperlukan. Hal ini membuat peranan komputer dalam membantu dan memudahkan pelayanan kepada banyak orang menjadi penting dan sangat dibutuhkan, karena komputer dapat melakukan proses-proses kerja yang lebih cepat daripada manusia.

Puskesmas merupakan salah satu instansi yang bergerak dibidang pelayanan jasa kesehatan masyarakat. Saat ini puskesmas menjadi pilihan uatama bagi masyarakat untuk memeriksakan kesehatan maupun untuk berobat. Semakin banyaknya pasien yang datang ke puskesmas, maka pelayanan yang cepat dan sarana yang memadai bagi pasien dan bagi staf puskesmas sangat diperlukan. Dari tuntutan tersebut maka diperlukan perangkat yang dapat mengoptimalkan pelayanan dan sumber daya yang ada di puskesmas Bawang I.

Pelayanan pada puskesmas Bawang 1 Kabupaten Banjarnegara sebelumnya sudah berbasis komputer, namun karena masih ada kekurangan pada software yang digunakan, terkadang puskesmas harus kembali melakukan pelayanan secara manual kepada pasien yang berkunjung. Hal ini membuat pelayanan di puskesmas tidak berjalan secara optimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian mengenai sistem informasi puskemas pada Puskesmas Bawang 1 Kabupaten Banjarnegara dengan mengambil judul " Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas Bawang 1 Di Banjarnegara".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat perumusan masalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem informasi manajemen puskesmas berbasis komputer yang cepat dan tepat agar dapat membantu petugas puskesmas Bawang I Kabupaten Banjarnegara?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditulis oleh penuis, antara lain :

- Perancangan sistem informasi ini terbatas pada input data user, input data pasien, input data dokter, input data obat, laporan registrasi pasien, laporan pemasukan dan pengeluaran obat,
- Sistem informasi yang dibuat masih berbasis desktop
- Software yang digunakan dalam membangun sistem informasi manajemen puskesmas adalah MySQL untuk software database, Microsoft Visual Basic 6.0 dan PhotoShop untuk merancang tampilan aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi manajemen puskesmas dan sebagai syarat kelulusan Strata 1 dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah manfaat penelitian bagi penulis dan instansi :

- 1. Bagi penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta
 - Sebagai yahap akhir syarat kelulusan program Strata 1 (S1) dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi instansi

Dapat mengembangkan sistem informasi manajemen puskesmas, sehingga kegiatan operasional dan pelayanan kepada pasien di puskesmas dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk melakukan penelitian ini ada beberapa langkah yang diambil dalam metodologi penelitian, antara lain :

1.6.1 Merumuskan serta mendefinisikan masalah

Langkah pertama dalam meneliti adalah menetapkan masalah yang akan dipecahkan. Untuk menghilangkan keragu-raguan, masalah tersebut didefinisikan secara jelas. Sampai ke mana luas masalah yang akan dipecahkan Sebutkan beberapa kata kunci (key words) yang terdapal dalam masalah.

1.6.2 Mengadakan Studi Kepustakaan

Setelah masalah dirumuskan, langkah kedua yang dilakukan dalam mencari data yang tersedia yang pernah ditulis peneliti sebelumnya yang ada hubungannya dengan masalah yang ingin dipecahkan.

1.6.3 M enentukan Model Untuk Menguji Hipotesa

Setelah hipotesa-hipotesa ditetapkan, langkah selanjutnya adalah merumuskan cara-cara untuk menguji hipotesa tersebut.

1.6.4 M engumpulkan Data

Untuk mengumpulkan data – data yang diperlukan dalam penelitian, maka penulis mengumpilkan data dengan cara sebagai berikut:

Metode observasi

Metode untuk mendapatkan data dengan melakukan pengamatan langsung pada puskesmas Bawang 1 Kabupaten Banjarnegara.

Metode wawancara

Metode ini dilakukan kepada narasumber dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kegiata-kegiatan di puskesmas.

Metode kepustakaan

Merupakan suatu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari literatur-literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

e. Menyusun, Menganalisa, and Menyusun interfensi

Setelah data terkumpul. peneliti menyusun data untuk mengadakan analisa. Sebelum analisa dilakukan, data tersebut disusun lebih dahulu untuk mempermudah analisa.

f. Membuat generalisasi dan kesimpulan

Setelah tafsiran diberikan, maka peneliti membuat generalisasi dari penemuan-penemuan, dan selanjutnya memberikan beberapa kesimpulan. Kesimpulan dan generalisasi ini harus berkaitan dengan hipotesa. Apakah hipotesa benar untuk diterima, ataukah hiporesa tersebut ditolak.

g. Membuat laporan ilmiah

Langkah terakhir dari suatu penelitian ilmiah adalah membuat laporan ilmiah tentang hasil-hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut. Penulisan secara ilmiah mempunyai teknik tersendiri.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulis.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi manajemen puskesmas.

BAB III ANALISIS DAN PERNCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang puskesmas Bawang 1 dan proses kegiatan-kegiatan pada puskesmas Bawang 1. Selain itu juga akan membahas tentang analisis sistem informasi manajemen puskesmas yang telah ada.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini akan membahas tentang penerapan rencana perancangan yang diajukan, kegiatan implementasi, dan prosedur daru penggunaan sistem baru dan sistem lama.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang pustaka yang digunakan penulis sebagai bahan literature dalam pembuatan skripsi.