

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Puskesmas

a. Pengertian Puskesmas

Puskesmas adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan upaya kesehatan masyarakat dan upaya kesehatan perseorangan tingkat pertama, dengan lebih mengutamakan upaya promotif dan preventif di wilayah kerjanya. Pusat Kesehatan Masyarakat atau yang lebih dikenal sebagai Puskesmas menyelenggarakan pelayanan kesehatan secara adil dan dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat di wilayah kerjanya.

Puskesmas mempunyai peran dan kedudukan yang penting dalam sistem pelayanan kesehatan meliputi puskesmas sebagai *gate keeper* yang artinya FKTP berfungsi bagi masyarakat yang pertama kali datang ke puskesmas ketika saat membutuhkan pelayanan kesehatan dasar. Selanjutnya, puskesmas sebagai pelayanan kesehatan primer yaitu puskesmas memberikan pelayanan kesehatan primer meliputi preventif, promotif, kuratif, dan rehabilitatif. Lalu, puskesmas sebagai koordinasi rujukan yang berperan merujuk pasien ke fasilitas kesehatan yang lebih tinggi jika diperlukan seperti rumah sakit. Puskesmas juga bisa melaksanakan program-program pencegahan penyakit seperti

vaksinasi, pengendalian penyakit menular, penyuluhan mengenai perilaku sehat, serta kampanye promosi kesehatan kepada masyarakat (Permenkes RI Nomor 43 Tahun 2019).

b. Pelayanan Rekam Medis di Puskesmas

Pelayanan rekam medis di puskesmas merupakan bagian yang penting dari fasilitas kesehatan tingkat pertama. Rekam medis adalah catatan medis pasien yang mencatat informasi tentang riwayat kesehatan pasien, diagnosis, pengobatan serta tindakan yang telah diberikan kepada pasien. Pelayanan rekam medis meliputi pendaftaran, *assembling*, analisis, pemberian kode penyakit (*coding*), *indexing*, serta penyimpanan berkas rekam medis (*filing*). Pelayanan rekam medis di puskesmas berbeda dengan pelayanan rekam medis di rumah sakit. Perbedaannya terletak di Puskesmas tidak ada *assembling* serta sistem penyimpanan menggunakan *family folder*. *Family folder* merupakan sistem penyimpanan yang satu berkas rekam medis disimpan oleh satu keluarga dan masing-masing formulir memiliki kode unik yang menandai ayah, ibu, dan anak. Berkas RM harus ada nama lengkap pasien, nomor berkas rekam medis, serta tahun kunjungan terakhir (Permenkes RI Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis).

2. Rekam Medis

a. Pengertian Rekam Medis

Rekam medis merupakan dokumen yang mencakup informasi tentang identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, prosedur, dan layanan lain yang diberikan kepada pasien (Permenkes RI Nomor 24 tahun 2022).

b. Pengertian Rekam Medis Elektronik

Rekam Medis Elektronik adalah jenis rekam medis yang dibuat melalui penggunaan sistem elektronik yang dirancang khusus untuk tujuan mengelola rekam medis.

3. Peran Perkam Medis tentang Perancangan Sistem

Peran seorang perekam medis dalam perancangan sistem Keputusan Menteri Kesehatan RI Nomor HK.01.07/MENKES/312/2020 tentang Standar Profesi Perekam Medis dan Informasi Kesehatan, sangat penting untuk memastikan implementasi kebijakan tersebut berjalan dengan baik. Perekam Medis atau PMIK mempunyai 7 (tujuh) kompetensi meliputi Profesionalisme Yang Luhur, Etika, dan Legal, Mawas Diri dan Pengembangan Diri, Komunikasi Efektif, Manajemen Data dan Informasi Kesehatan, Keterampilan Klasifikasi Klinis, Kodifikasi Penyakit, dan Masalah Kesehatan Lainnya, serta Prosedur Klinis, Aplikasi Statistik Kesehatan, Epidemiologi Dasar, dan Biomedik, serta Manajemen Pelayanan PMIK.

Pada kompetensi Manajemen Data dan Informasi Kesehatan seorang PMIK diharapkan memiliki kemampuan untuk merancang dan mengelola struktur, format, dan isi data kesehatan, termasuk memahami sistem klasifikasi dan merancang sistem pembayaran pelayanan kesehatan secara konvensional maupun elektronik. PMIK juga diharapkan memahami perancangan kebutuhan sistem informasi kesehatan seperti perancangan proses bisnis memakai *database*, perancangan rekam medis secara *hybrid*, pembuatan *web*, dan juga algoritma serta pemrograman. PMIK bertugas untuk mengelola rekam medis baik di rumah sakit, puskesmas, maupun faskes lain.

4. Perancangan

Perancangan merupakan proses penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru disebut perancangan. Keuntungan dari tahap perancangan sistem adalah memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman. Untuk para pengembang yang mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, oleh karena itu yang perlu didesain meliputi *database*, *software* maupun *hardware*, dan aplikasi. Menurut Rusdi dan Suyuti (2018) dalam jurnal Media Infotama dari Saffanah (2023), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru Jadi, perancangan merupakan proses yang sistematis dan terencana untuk merencanakan, mengembangkan, atau menciptakan sesuatu dengan tujuan tertentu.

5. *Software Development Life Cycle*

Software Development Life Cycle atau yang disingkat SDLC adalah proses pengembangan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (Sikumbang, 2020).

SDLC digunakan untuk membangun sistem informasi untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik. Dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, SDLC (*Systems Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem, atau Siklus Hidup Sistem) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem, serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem tersebut. Konsep ini biasanya mengacu pada sistem komputer atau informasi. Pola pengembangan sistem perangkat lunak SDLC terdiri dari tahap-tahap seperti rencana, analisis, desain, implementasi, uji coba, dan pengelolaan. SDLC memiliki beberapa jenis yaitu *waterfall*, *prototype*, *agile*, *fontaine*, dan sebagainya.

Prototype merupakan salah satu jenis SDLC. *Prototype* adalah model atau *prototype* awal dari suatu produk, sistem, atau perangkat lunak yang dibuat selama proses pengembangan. Tujuan utama pembuatan *prototype* adalah untuk memberikan gambaran visual atau fungsional yang lebih baik tentang bagaimana produk atau sistem akan terlihat atau bekerja sebelum proses pengembangan sebenarnya

dimulai. Sebelum implementasi lengkap, pengembang, desainer, dan pemangku kepentingan lainnya dapat menguji ide, menemukan masalah, dan mendapatkan umpan balik melalui ini.

Prototype adalah tipe yang asli, bentuk, atau contoh dari sesuatu yang dipakai sebagai contoh yang khas, dasar, atau standar untuk hal-hal lain dari kategori yang sama (Krisyanti, 2019). *Prototype* mempunyai 7 (tujuh) tahap meliputi berikut ini:

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini pengembang mengidentifikasi serta menganalisis perangkat lunak serta semua persyaratan yang diperlukan untuk sistem atau aplikasi yang akan dibuat.

2) Membuat *Prototype*

Prototype merupakan proses pembuatan model atau contoh awal dari suatu produk atau desain untuk tujuan pengujian atau eksperimen. Tujuan utama dalam membuat *prototype* adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana produk atau desain akan berfungsi sebelum melakukan pengembangan atau produksi yang lebih lanjut.

3) Evaluasi *Prototype*

Evaluasi berfungsi guna mengetahui apakah model *prototype* sudah sesuai dengan harapan pengguna.

4) Mengkodekan Sistem

Setelah *prototype* dilakukan evaluasi dan dinyatakan lulus evaluasi, *prototype* akan disetujui lalu diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5) Pengujian Sistem

Setelah *software* atau perangkat lunak sudah selesai dan siap, *software* harus melewati uji coba terlebih dahulu. Uji coba ini dilakukan dengan menggunakan alat uji seperti *UXtweak*, *User Testing*, *Usability Hub*, *Userlytics*, *Lookback* dan masih banyak lagi.

6) Evaluasi Sistem

Setelah dilakukan pengujian lalu dilanjutkan evaluasi sistem, Evaluasi sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah, perbaikan yang diperlukan atau potensi peningkatan. Ini adalah bagian yang penting dari pemeliharaan sistem dan pengelolaan teknologi informasi.

7) Menggunakan sistem

Perangkat lunak yang telah dilakukan uji coba dan evaluasi akan disetujui siap digunakan.

Kelebihan model *prototype* adalah kemampuan pengembang dan *user* untuk berkomunikasi dengan baik. Pengembang dapat memenuhi kebutuhan pelanggan dengan lebih baik dan menghemat lebih banyak waktu dalam proses pengembangan sistem karena *user*

tahu apa yang diharapkan, penerapan menjadi lebih mudah. Dengan melibatkan pelanggan dalam proses pengembangan sistem, pengembang dapat lebih mudah mengetahui produk yang diinginkan pelanggan.

6. *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi suatu produk atau sistem dengan sasaran pengujiannya ditujukan kepada pengguna untuk melihat seberapa jauh sistem berfungsi mencakup kesesuaian penggunaan sistem terhadap harapan pengguna, mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada sistem. Metode SUS adalah alat pengujian *usability* yang menggunakan kuesioner yang terdapat sepuluh (10) pernyataan yang telah ditetapkan sebagai alat uji (Welda, 2020).

Sepuluh pernyataan dengan pilihan jawaban skala 1-5, mulai dari Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), Sangat Setuju (SS). SUS memiliki skor 0-100 dan tidak memerlukan perhitungan yang rumit dalam penerapannya. *System Usability Scale* (SUS) dapat dijadikan sebagai alat evaluasi penilaian *website* terstruktur, terukur, dan akurat (Rasmila, 2022).

7. *User Interface*

User Interface (UI) adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi (Muhyidin, 2020). *User interface* yang baik adalah yang bisa

menyediakan *user experience* yang baik, efisien, dan meminimalkan hambatan pada produk. Tujuannya untuk memudahkan pengguna, pengguna merasa nyaman dan puas dengan pengalaman berinteraksi. Desain UI juga harus mempertimbangkan sisi estetikanya. UI mempunyai beberapa elemen seperti tampilan grafis, teks, grafik dan gambar, serta ikon yang ada di desain.

User interface merupakan desain antarmuka yang lebih menitikberatkan pada estetika dari sebuah tampilan, pemilihan warna yang baik, pas, dan hal-hal lainnya yang membuat tampilan *web* lebih menarik (Rizki, 2019).

User interface yang ada di penelitian ini meliputi data sesuai dengan Permenkes Nomor 24 Tahun 2022, pada pendaftaran pasien terdiri dari identitas pasien yang paling sedikit berisi nomor rekam medis, nama pasien, alamat, dan Nomor Induk Kependudukan (NIK).

8. *Website*

Website merupakan sebuah fasilitas internet yang dapat menghubungkan dokumen di lingkup lokal dan juga jarak jauh (Jayusman, 2020). Suatu dokumen di dalam *website* disebut *web page* dan *link* di dalam *website* dapat memungkinkan pengguna untuk berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hypertext*), baik antara *page* yang telah disimpan di dalam *server* yang sama atau *server* di seluruh dunia.

Berbagai teknologi pengembangan *web*, seperti HTML, CSS, JavaScript, dan bahasa pemrograman lainnya, dapat digunakan untuk membuat *website*, yang dapat diakses melalui peramban *web* seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari. Tergantung pada tujuan dan kompleksitasnya, situs *web* juga dapat memiliki berbagai tampilan dan fitur (Mahendra, 2023).

Keuntungan menggunakan *website* adalah aksesibilitas *platform* mudah dapat diakses melalui berbagai perangkat termasuk komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*. Selain itu, memakai *website* tidak perlu mengunduh seperti aplikasi, hal ini dapat menghemat waktu dan ruang penyimpanan perangkat, *website* mudah diperbaharui daripada menggunakan aplikasi, dan kelebihan yang terakhir yaitu biaya pengembangan dan pemeliharaan *website* yang lebih rendah daripada aplikasi (Akbar, 2023).

9. *Smartphone*

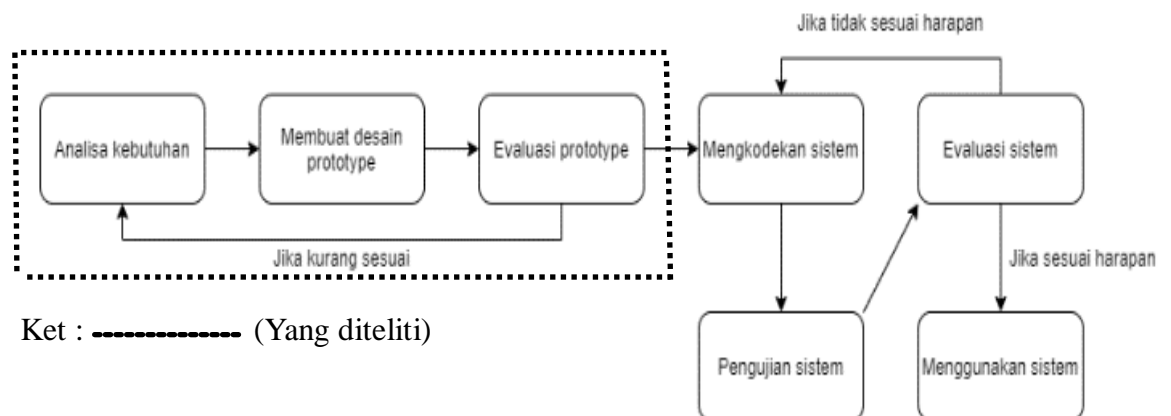
Smartphone merupakan sebuah *device* yang dapat melakukan komunikasi dan kemampuannya seperti komputer. Di dalam *smartphone* terdapat *Personal Digital Assistant* (PDA). Kelebihan menggunakan *smartphone* daripada perangkat lain adalah mudah dibawa kemana-mana, ukuran perangkat termasuk kecil jadi tidak berat ketika dibawa, dan *smartphone* lebih banyak penggunaanya daripada perangkat lain (Paridawati, 2021).

10. Server Localhost

Localhost adalah *web server* pribadi sehingga dapat membuat tampilan *web* menjadi dinamis. *Server* ini hanya bisa diakses di komputer secara lokal atau *offline*, dan tidak bisa diakses oleh komputer lain. Hal ini akan meningkatkan keamanan data karena hanya terhubung pada komputer lokal (Abdullah, 2020).

B. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah model konseptual yang berkaitan dengan bagaimana menyusun teori atau menghubungkan secara logis beberapa faktor yang dianggap penting dalam masalah (Putra, 2022).

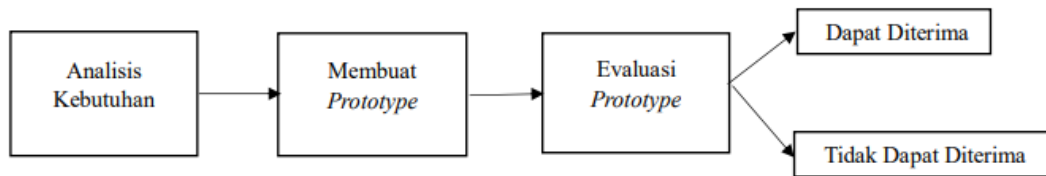


Sumber: Rijaludin dan Rachman (2022)

Gambar 1. Kerangka Teori.

C. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan suatu uraian dan visualisasi mengenai relasi ataupun kaitan antara konsep-konsep yang akan diteliti (Sari, 2022).



Gambar 2. Kerangka Konsep.