

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perubahan zaman yang semakin modern terutama dalam bidang Teknologi Informasi berbasis web banyak dirasakan manfaatnya seperti memudahkan dalam memperoleh informasi, memudahkan untuk berkomunikasi, lebih luas jangkauannya dan lebih cepat di terima. Teknologi informasi berbasis web merubah pemikiran manusia menjadi sangat luas karena dapat mengakses berbagai bidang keilmuan mulai dari bidang pendidikan, bidang sosial, bidang politik pertahanan dan keamanan serta bidang kesehatan yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Riana et al., 2018).

Praktek umum sebagai fasilitas pelayanan kesehatan yang menyediakan pelayanan medis dan atau spesialisik, diselenggarakan oleh lebih dari satu jenis tenaga kesehatan. Salah satu langkah awal yang dapat dilakukan untuk selalu menjaga kesehatan adalah rutin melakukan kontrol kesehatan yaitu dengan konsultasi kesehatan pada dokter. Melakukan konsultasi kesehatan bisa mencegah timbulnya berbagai jenis penyakit yang berbahaya maupun yang tidak berbahaya, dengan mendeteksi masalah kesehatan sedini mungkin. Namun untuk bisa melakukan konsultasi kesehatan umumnya kita harus bisa meluangkan waktu untuk dapat datang ke tempat pelayanan kesehatan, banyaknya antrian pasien juga membuat sebagian orang malas melakukan kontrol kesehatan (Tarigan & Andani, 2019).

Praktek umum dr. dr. Angga Dwi Pratomo dan dr. Novaria Yuasa yang beralamat di Baturaja Lama, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan dapat melayani konsultasi medis masalah kesehatan. Klinik ini masih menggunakan cara manual dalam penggarapan data yang meliputi penyimpanan data pasien, registrasi pasien, konsultasi medis dan pelayanan infomasi. Penggarapan data yang dilakukan masih secara manual, akan memerlukan waktu dan tenaga yang sangat banyak dan juga informasi-

informasi yang dibutuhkan tidak efektif sebagai akibatnya data pasien sulit dikontrol sehingga bisa mengakibatkan kesalahan pada pegawai dan tidak mampu menyampaikan informasi yang jelas. Hal ini mampu menurunkan mutu dari pelayanan yang diberikan, selagi dengan kegiatan pasien yang cukup banyak telah menimbulkan berbagai masalah dari pelayanan sehari-hari terutama dalam menangani data pasien. Dari penjelasan diatas, maka penulis memilih topik dengan judul **“IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA PENGEMBANGAN SISTEM KONSULTASI DOKTER BERBASIS WEB”** dengan adanya sistem konsultasi ini yang sekiranya bisa meringankan konsumen dalam melakukan konsultasi dan meningkatkan suatu efektifitas serta efisiensi kerja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Bagaimana memudahkan pasien dalam memperoleh informasi dan berkonsultasi dengan dokter menggunakan web?
2. Bagaimana mengimplementasikan dan mengkaji penerapan framework laravel dalam pengembangan sistem konsultasi dokter?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengimplementasikan sebuah aplikasi yang memudahkan pasien dalam memperoleh informasi dan berkonsultasi dengan dokter berbasis web.
2. Untuk mengimplementasikan dan mengkaji penerapan framework laravel dalam pengembangan sistem konsultasi dokter.

1.4 Batasan Masalah

Agar pemmasalahan lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka ruang lingkup dan permasalahan yang akan dibahas yaitu:

1. Aplikasi konsultasi yang dibuat meliputi seputar kegiatan berkonsultasi mengenai masalah kesehatan
2. Aplikasi ini menggunakan *Laravel* sebagai *framework*.
3. Aplikasi yang dibangun terbatas hanya berisi login, chat dokter, buat janji, riwayat, dan kelola data user.
4. Aplikasi yang dibangun bersifat sistematis.

1.5 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut:

1. Bagi peneliti, dapat memiliki kesempatan dalam memperluas ilmu dan wawasan serta dapat menerapkan *framework laravel* dalam aplikasi website.
2. Bagi perusahaan, dapat melakukan proses konsultasi secara cepat dan efisien.
3. Bagi pihak lain, dapat menambah wawasan dan ilmu serta dapat dijadikan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai *framework laravel*.

1.6 Metodologi Penelitian

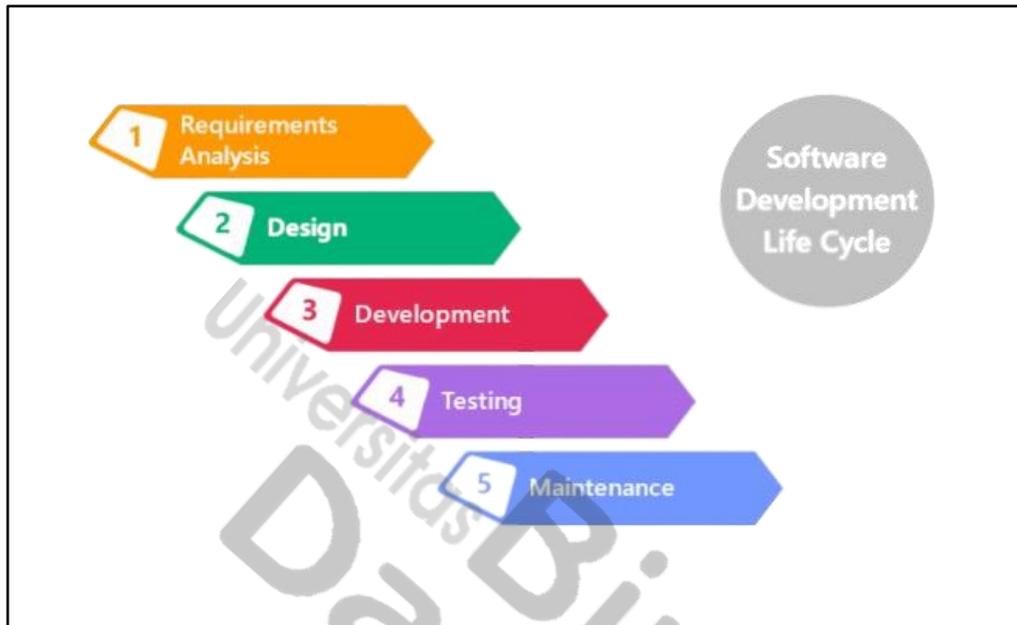
1.6.1 Waktu dan Tempat

Tempat penelitian dilakukan di Praktek Umum Dr. Angga Dwi Pratomo dan dr. Novaria Yuasa yang beralamat di Baturaja Lama, Kec. Baturaja Timur, Kabupaten Ogan Komering Ulu, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan bulan oktober 2022 sampai dengan februari 2023.

1.6.2 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode *waterfall*, metode *waterfall* adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada SDLC (*System Development Life Cycle*) untuk mengembangkan sebuah perangkat lunak. Metode ini menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan *software*. Metode *waterfall* ini mengusulkan sebuah pendekatan atau pengembangan perangkat lunak yang dimulai pada proses analisis kebutuhan data, mendesain aplikasi yang sesuai dengan apa yang direncanakan, dan melakukan pengodingan untuk menghasilkan sebuah aplikasi web yang menggunakan bahasa pemrograman php dengan *framework laravel* (Fitriana et al., 2020). Tahap - tahapan model *waterfall* adalah:

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak, dalam analisa kebutuhan ini bertujuan untuk menganalisa kebutuhan yg dibutuhkan baik berupa dokumen maupun sumber lain yang dapat membantu dalam menentukan solusi permasalahan yang ada.
2. Desain, perancangan desain dilakukan bertujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan.
3. Pembuatan code program (Coding), dalam tahap ini peneliti mulai membangun aplikasi sesuai analisa kebutuhan.
4. Pengujian (Testing), setelah seluruh aplikasi yang dikembangkan selesai maka selanjutnya akan dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi adanya kegagalan dan kesalahan sistem.
5. Pemeliharaan (Maintenance), dalam proses ini penulis mengupayakan pengembangan sistem yang telah dirancanag terkait software dan hardware dapat dibuat maksimal agar aplikasi dapat berjalan dengan baik.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6.3 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertatap muka dan menanyakan seputar penelitian yang dilakukan pada pihak-pihak yang terkait secara langsung.

b. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara mengamati objek penelitian secara langsung guna untuk mengumpulkan data.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka yaitu mengumpulkan data-data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, jurnal, ataupun referensi lain yang berkaitan dengan penelitian yang dibahas.

1.6.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses dalam pembuatan aplikasi dibutuhkan hardware dan software, hal ini dibutuhkan dalam rangka memudahkan penulis dalam membuat konsep dan deployment aplikasi. Adapun hal-hal yang perlu dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Kebutuhan Hardware
 - a. Laptop dengan processor AMD Ryzen 5, 8GB RAM, dan VGA NVIDIA GeForce GTX 1650 Ti, , 4GB GDDR6.
 - b. *Smartphone*
 - c. Printer
2. Kebutuhan Software
 - a. Sistem Operasi Windows 11
 - b. *Microsoft Office Word*
 - c. *Xampp dan Mysql*
 - d. *Laravel 8*
 - e. *Visual Studio Code*
 - f. *Google Chrome*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian hasil penelitian. Oleh sebab itu sistematika penulisan yang akan digunakan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi pembahasan mengenai berbagai macam landasan teori yang digunakan terkait dengan masalah yang dibahas.

BAB III RANCANGAN

Bab ini berisikan analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibuat sesuai dengan metode pengembangan aplikasi yang digunakan, dan berisikan perancangan antar muka untuk sistem yang akan dibuat.

BAB IV HASIL PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan hasil implementasi rancangan yang dilakukan, serta melakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN

Berisi kesimpulan mengenai apa saja yang telah dihasilkan serta saran-saran untuk meningkatkan pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.

