

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PUSKESMAS RAWAT INAP MERAPI II MENGGUNAKAN METODE TAS (*TOTAL ARCHITECTURE SYNTESIS*)

Ikhwan Candra¹, Afriyudi², A. Mutakin Bakti³
Universitas Bina Darma
Jalan Jenderal Ahmad Yani No.12 Palembang
Pos-el : Ikhwan_candra@ymail.com, babeyudi@gmail.com ,
mutakin.bakti@mail.binadarma.ac.id

ABSTRACT : The purpose of this research is to design Information Systems Administration II Health Center Inpatient Merapi Lahat regency. The method used is the method of analysis, design method using Total Architecture Synthesis (TAS). Analytical methods include surveys directly to the Health Center Inpatient Merapi II Lahat regency, and conduct interviews with staff at the health center. Design method using TAS includes the stages of design in the concept of TAS, among others, determine the Initial Scope (Defining the Initial Scope), determine needs (Defining the Requirements), Business Process Architecture design (Designing the Bussiness Process Architecture), Architectural design system (Designing the systems Architecture), and Architecture evaluating (evaluating Architectures).

The results of this study are made of a software Administration Information System Public Health Center Inpatient Merapi II Lahat regency. The conclusion of this research is all the data contained in the patient administration Inpatient Health Center II Lahat regency Merapi has been computerized and integrated with the maximum.

Keywords: Information Systems, Total Architecture Synthesis, TAS

ABSTRAK : Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan Sistem Informasi Administrasi Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis, metode perancangan dengan menggunakan metode Total Architecture Synthesis (TAS). Metode analisis meliputi survei langsung ke Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat, dan melakukan wawancara dengan para *staff* di puskesmas tersebut. Metode perancangan dengan menggunakan TAS meliputi tahap-tahap perancangan yang ada dalam konsep TAS antara lain, menentukan *Initial Scope (Defining the Initial Scope)*, menentukan Kebutuhan (*Defining the Requirements*), mendesain Arsitektur Proses Bisnis (*Designing the Bussiness Process Architecture*), mendesain Arsitektur sistem (*Designing the Systems Architecture*), dan mengevaluasi Arsitektur (*Evaluating Architectures*).

Hasil dari penelitian ini adalah dibuatnya suatu perangkat lunak Sistem Informasi Administrasi Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah seluruh data administrasi pasien yang terdapat dalam Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat telah terkomputerisasi dan terintegrasi dengan maksimal.

Keywords : Sistem Informasi, *Total Architecture Synthesis*, TAS

1. PENDAHULUAN

Sebuah sistem informasi yang handal dan terintegrasi dibutuhkan dalam menyajikan

informasi yang bermanfaat guna mendukung pengambilan keputusan secara tepat dan bermanfaat bagi semua pihak. Metode *Total Architecture Synthesis* (TAS) adalah sebuah

metode perancangan yang menggunakan pendekatan interaktif untuk pengumpulan kebutuhan, mendefinisikan proses bisnis dan mendefinisikan arsitektur sistem yang berfokus pada tujuan perusahaan atau institusi yang sederhana dari desain tradisional untuk menghasilkan desain yang lebih efisien, yang secara konseptual berfokus pada proses bisnis, manusia, dan informasi. Pendekatan yang difokuskan secara sempit hanya pada proses bisnis pada arsitektur sistem. Puskesmas memiliki pasien yang berjumlah cukup besar, yang setiap harinya akan terus bertambah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi administrasi pasien yang dapat mengelola semua pemeriksaan data pasien secara tepat dan cepat, baik pasien yang berasal dari puskesmas maupun yang dari luar, yang di dalamnya mencakup proses kegiatan yang dilakukan oleh staff pada puskesmas.

Dalam sebuah lembaga kesehatan seperti Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat, proses pendaftaran pasien masih kurang efektif, sehingga terdapat kemungkinan mengalami perubahan seiring dengan perubahan dan tuntutan kebutuhan. Dengan adanya rancangan sistem ini, hal tersebut dapat teratasi karena sistem yang dirancang menggunakan metode *Total Architecture Synthesis* (TAS), mulai dari registrasi pasien, perancangan sebuah sistem informasi yang handal dan terintegrasi dibutuhkan dalam menyajikan informasi yang bermanfaat guna mendukung pengambilan keputusan secara tepat dan bermanfaat bagi semua pihak.

Total Architecture synthesis adalah sebuah metode perancangan yang menggunakan

pendekatan interaktif untuk pengumpulan kebutuhan, mendefinisikan proses bisnis dan mendefinisikan arsitektur sistem yang berfokus pada tujuan perusahaan atau institusi yang sederhana dari desain tradisional untuk menghasilkan desain yang lebih efisien, yang secara konseptual berfokus pada proses bisnis, manusia, dan informasi (Brown, 2008).

Langkah arsitektur diurai menjadi tiga tugas utama : mendefinisikan proses bisnis arsitektur, menentukan arsitektur sistem, dan akhirnya menetapkan komponen dan jasa dari sistem arsitektur.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis akan membahas mengenai pengolahan data administrasi pendaftaran pasien yang terdapat pada Puskesmas Rawat Inap Merapi II kab Lahat dengan judul "**Sistem Informasi Administrasi Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat Dengan Metode *Total Architecture Syntesis* (TAS)**".

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Sistem Informasi

Menurut Al Fatta (2007:9) sistem informasi adalah sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penggunaannya.

Menurut Fatta (2007:9) mengemukakan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen sebagai berikut:

1. Perangkat keras, yaitu komponen untuk melengkapi kegiatan memasukkan data, memproses data dan keluaran data.

2. Perangkat lunak, yaitu program dan instruksi yang diberikan kepada komputer. Dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan PHP.
3. Basis data, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna system informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu komunikasi yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem komputer secara bersama-sama ke dalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, yaitu personel dari sistem informasi, meliputi *manajer, analis, programmer, dan operator*, serta bertanggung jawab terhadap perawatan sistem.

Menurut Sutabri (2005:42) Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.2 Administrasi

Administrasi adalah proses yang biasanya terdapat pada semua usaha kelompok baik usaha pemerintah/swasta, sipil/militer, baik secara besar-besaran ataupun kecil-kecilan.

Administrasi sendiri dilihat dari dua sudut pandang yaitu :

1. Administrasi dalam Arti Sempit.

Secara sempit, administrasi berasal dari bahasa Belanda *administratie* yang diartikan sebagai pekerjaan tulis menulis atau ketatausahaan/kesekretarian. Pekerjaan ini berkaitan dengan kegiatan menerima, mencatat, menghimpun, mengolah, menggandakan, mengirim, menyimpan, dan sebagainya.

2. Administrasi dalam Arti Luas.

Secara luas administrasi merupakan proses kerjasama beberapa individu dengan cara yang efisien dalam mencapai tujuan sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, administrasi dipandang dari 3 sudut pengertian yakni :

a. Sudut Proses

Administrasi merupakan proses kegiatan pemikiran, penentuan tujuan, sampai pelaksanaan kerja hingga akhirnya tujuan yang telah ditentukan dapat tercapai.

b. Sudut Fungsi

Administrasi merupakan kegiatan yang dilakukan sekelompok individu maupun individu itu sendiri. Sesuai dengan fungsi yang telah dilimpahkan untuk mencapai tujuan yang ditentukan sebelumnya.

c. Sudut Institusional

Administrasi merupakan personil-personil baik individu maupun sekelompok individu yang menjalankan kegiatan untuk mencapai tujuan yang ditentukan sebelumnya.

2.3 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Nugroho (2004:43) *UML* (*Unified Modelling Language*) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak dan menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem.

Diagram UML (*Unified Modeling Language*) terdapat 9 diagram yaitu :

1. *Diagram Kelas*. Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek.
2. *Diagram Objek*. Diagram ini menunjukkan sekumpulan objek dan keterhubungannya. Diagram objek menyediakan notasi grafis formal guna memodelkan objek, kelas, dan saling keterhubungan. Kelas adalah deksripsi dari objek-objek yang *common*. Setiap objek mempunyai *identitas*, *state* dan perilaku.
3. *Use-case diagram*. Diagram ini menunjukkan sekumpulan kasus fungsional dan aktor dan keterhubungannya.
4. *Squence Diagram*. Diagram ini menunjukkan interaksi yang terjadi antar objek. Diagram ini merupakan pandangan dinamis terhadap sistem. Diagram ini menekankan pada bisinis keberurutan waktu dari pesan-pesan yang terjadi.
5. *Colaboration Diagram*. Diagram kolaborasi adalah diagram interaksi yang menekankan

organisasi struktual dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.

6. *State Diagram*. Diagram state ini memperlihatkan state-state pada sistem, memuat state, transisi, event, serta aktifitas. Diagram ini terutama penting untuk memperlihatkan state dinamis dari antarmuka, kelas, kolaborasi dan terutama penting pada pemodelan sistem-sistem yang reaktif.
7. *Activity Diagram*. Diagram ini untuk menunjukkan aliran aktivitas di sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi sistem dan menekankan pada aliran kendali di antara objek-objek.
8. *Component Diagram*. Bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.
9. *Deployment Diagram*. Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan saat *run time*. Diagram ini membuat simpul-simpul (node) beserta komponen-komponen yang telah ada didalamnya.

2.4. Bahasa Pemrograman PHP

Simarmata (2006:30-36) PHP (HyperText Preprocessor) adalah bahasa (scripting language) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada web. Pada awal pengembangannya oleh Rasmus Lerdorf, dia menyebutnya sebagai tools Personal Home Page. Sintaks bahasa PHP adalah sama seperti sintaks C, jadi jika Anda sudah

berpengalaman dengan C maka Anda akan senang dengan bahasa PHP.

Menurut Peranginangin (2006:2) *PHP* merupakan software *Open Source* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *Web* yang disisipkan pada dokumen *HTML*.

Peranginangin (2006:3) adapun kelebihan *PHP (HyperText Preprocessor)* itu sendiri adalah sebagai berikut:

1. *PHP (HyperText Preprocessor)* merupakan sebuah bahasa *script* yang difokuskan pada pembuatan *server-side*, yang bias melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh *CGI*.
2. *PHP (HyperText Preprocessor)* tidak terbatas pada hasil keluaran *HTML (Hypertext Markup Language)*.
3. *PHP (HyperText Preprocessor)* memiliki kemampuan untuk mengolah keluaran gambar, file *PDF*, dan *movies flash*.
4. *PHP (HyperText Preprocessor)* dapat digunakan pada semua sistem operasi antara lain *Linux*, *Unix*, *Microsoft Windows*, *Mac OS X*, dan juga dapat bekerja sebagai *CGI processor*.

Simarmata (2006:32) *PHP (HyperText Preprocessor)* adalah suatu bahasa *scripting* yang ditempelkan ketika digunakan dalam halaman *Web*. Maksudnya adalah bahwa kode *PHP* ditempelkan didalam kode *HTML*. Software *PHP* bekerja bersama dengan *Web Server*. *Web Server* adalah software yang mengirim halaman *Web* kepada dunia. Ketika Anda mengetikkan

suatu *URL* kedalam *Web Browser*. Anda sedang mengirimkan suatu pesan kepada *Web Server*, menanyakan untuk mengirimkan pada suatu file *HTML*. *Web Server* menjawab dengan pengiriman file yang diminta. *Browser* Anda membaca file *HTML* dan menampilkan halaman *Web* tersebut.

2.5. *TAS (Total Architecture Syntetis)*

Menurut Brown (2008) “*Total Architecture* adalah pola pikir yang berfokus pada tujuan perusahaan yang sederhana dari desain tradisional kegiatan untuk menghasilkan desain yang lebih efisien yang secara konseptual berfokus pada proses bisnis, manusia, informasi”. Bertujuan untuk melakukan desain sistem informasi terdistribusi, pengujian dan meninjau desain baik proses bisnis dan mendukung sistem diatas kertas sebelum melakukan upaya implementasi.

Pengunaan metode *TAS*, menjadikan proses pengumpulan informasi akan kebutuhan dari sebuah perusahaan bukan lagi menjadi sebuah aktifitas yang terpisah dari proses bisnis dan arsitektur sistem. Semua aktifitas di atas kini secara *iterative* akan saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lainnya.

Tahap pengembangan sistem dalam buku *Implementing SOA (Services Oriented Architecture) Total Architecture Syntesis in Ptactice*. Brown (2008:130). Adapun tahap-tahap perancangan yang ada dalam konsep *TAS* antara lain:

1. Menentukan *Initial Scope (Defining the Initial Scope)*.

TAS dimulai dengan mendefinisikan ruang lingkup proyek. Yakni dengan mendefinisikan proses-proses bisnis. Dari hasil tersebut dapat dijelaskan dampaknya dengan menggunakan bagan-bagan terstruktur dari tujuan proyek. Setelah proses bisnis teridentifikasi, sejumlah informasi dibutuhkan untuk setiap proses. Kemudian akan teridentifikasi juga entitas pengguna dari dalam setiap proses bisnis. Setiap informasi perkiraan digunakan untuk menentukan tingkatan proses bisnis dari yang terpenting sampai yang tidak terlalu penting dan dari yang tersulit sampai yang termudah mendesainnya.

2. Menentukan Kebutuhan (*Defining the Requirements*).

Setelah menentukan tingkatan proses bisnis, dengan melakukan wawancara pada *stakeholders* untuk mengetahui proses dan untuk melihat bagaimana proses itu terjadi. Langkah selanjutnya yaitu menentukan kebutuhan-kebutuhan sesuai dengan tujuan bisnis. Mengumpulkan kebutuhan *input*, kebutuhan *output*, masalah serta batasan masalah termasuk input proses bisnis lain.

3. Mendesain Arsitektur Proses Bisnis (*Designing the Business Process Architecture*).

Setelah seluruh kebutuhan dikumpulkan maka langkah selanjutnya merancang proses bisnis. Ini adalah desain tingkat tinggi pada proses bisnis, yang berfokus pada identifikasi para peserta dalam proses yaitu menentukan

orang dan sistem yang terlibat dalam sistem, kegiatan yang dilakukan oleh peserta dan dialog antar muka dibutuhkan untuk proses bisnis. Dengan demikian akan didapatkan aturan-aturan bisnis dan macam-macam alternatif proses bisnis.

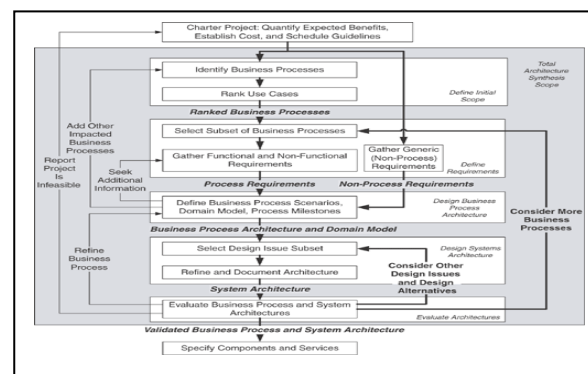
4. Mendesain Arsitektur system (*Designing the Systems Architecture*).

Setelah memilih kandidat proses bisnis, langkah selanjutnya yaitu merancang arsitektur sistem secara keseluruhan yang meliputi rancangan proses bisnis dan rancangan sistem yang sesuai dengan keuntungan dan biaya yang sudah terjadwal. Sistem diuji dan dievaluasi.

5. Mengevaluasi Arsitektur (*Evaluating Architectures*).

Evaluasi adalah proses pengujian terhadap kesesuaian proses bisnis dan desain sistem yang diperlukan secara keseluruhan. Proses evaluasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem sudah benar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta sesuai dengan karakteristik yang diterapkan dan tidak ada kesalahan-kesalahan yang terkandung di dalamnya.

Rincian dari pendekatan TAS dapat dilihat pada gambar diagram 2.1 berikut :



Gambar 1. Gambar Diagram TAS

2.6 Analisis

1. Analisa Wawancara

Adapun metode untuk pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan tinjauan langsung kelapangan, dengan menggunakan wawancara seperti tabel berikut :

Tabel 1. Tabel Wawancara

Tanggal wawancara	Senin, 7 Mei
Jam Wawancara	09.30-11.00
Tempat	Puskesmas Rawat Inap Merapi II
Daftar Pertanyaan :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja penambahan atau perubahan yang ingin dilakukan terhadap sistem yang sedang berjalan? 2. Apa saja permasalahan yang muncul selama penggunaan dari sistem yang sedang berjalan saat ini? 3. Seperti apakah harapan dari pihak Puskesmas Rawat Inap terhadap sistem yang akan dibuat? 4. Laporan dengan format seperti apa yang diinginkan oleh pihak Puskesmas rawat Inap Merapi II kab Lahat? 	

2. Analisa Permasalahan

Berdasarkan hasil wawancara didapat permasalahan sebagai berikut :

1. Menambahkan Software baru dan mengadakan perubahan pada sistem yang lama yang masih menggunakan microsoft office seperti microsoft word dan exel dan belum menggunakan program khusus.
2. Mempunyai kendala yaitu kesulitan mendapatkan data akurat untuk diberikan kepada Kepala Puskesmas.

3. Dari pihak Puskesmas Rawat Inap khususnya bagian pendaftaran pasien untuk mengubah sistem yang lama menjadi sistem yang baru yang bertujuan untuk meningkatkan hasil kinerja pegawai.

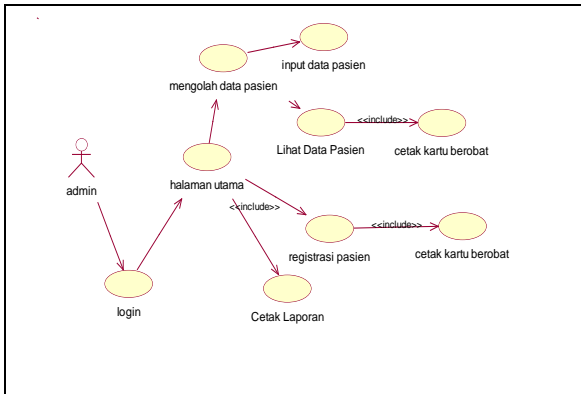
2.7 Rancangan

1. Use Case Diagram

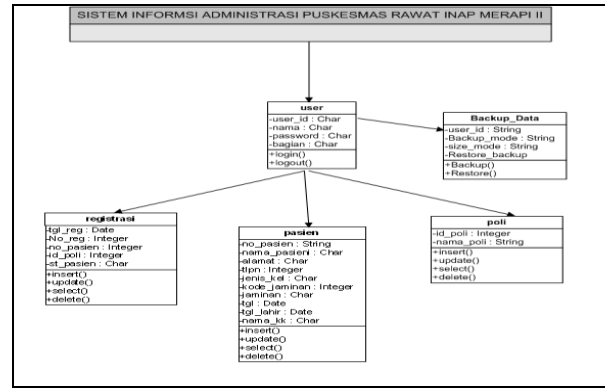
Sekali kasus dan pelaku telah diidentifikasi, kasus penggunaan diagram model dapat digunakan untuk grafis menggambarkan ruang lingkup sistem dan batas-batas penguasaan.

Tabel 2. Klasifikasi Use case

Kasus Use-Case		
<i>Use-Case Name</i>	<i>Use-Case Description</i>	<i>Participating Actor</i>
Login	Hal ini digunakan untuk menggambarkan masing-masing pengguna Login yang kemudian dapat masuk kedalam halaman mereka masing-masing.	• Admin (bisnis utama)
Menginput data pasien	Hal ini digunakan untuk menggambarkan hal admin untuk menginputkan data pasien dan registrasi pasien.	Admin (bisnis utama)
Melihat informasi pasien	Hal ini digunakan untuk menggambarkan data pasien.	Pegawai (bisnis external)
Meregistrasi Pasien	Hal ini digunakan untuk mengregistrasikan pasien. Menggambarkan bahwa pasien akan di periksa.	Admin (bisnis utama)
Mencetak informasi Pasien	Hal ini digunakan untuk menggambarkan hal admin untuk mencetak semua laporan yang ada.	Admin (bisnis utama)



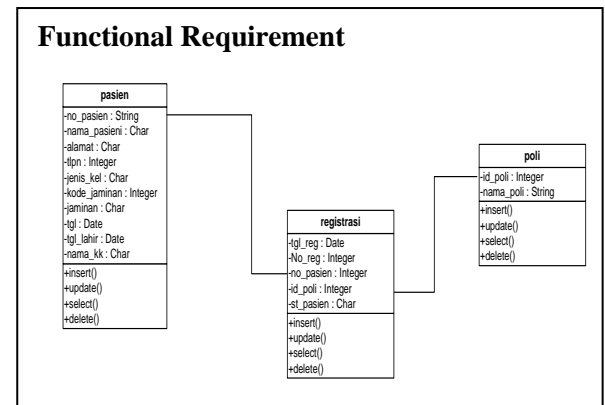
Gambar 2. Use case Diagram



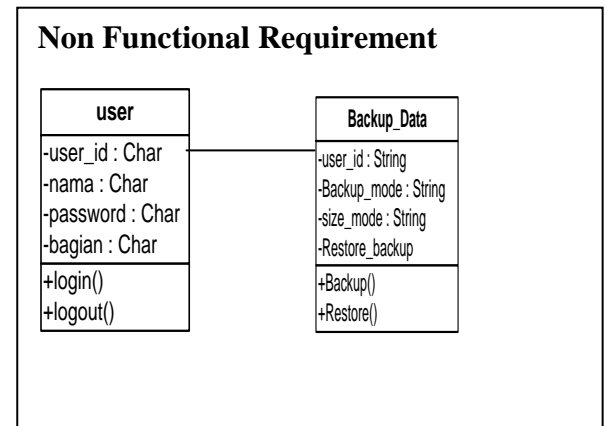
Gambar 3. Class Diagram

Tabel 3. Tabel Input data pasien

Sistem Informasi Pasien		
Nama : Ikhwan candra		Tanggal :
		Version :
Use-Case Name	Input Data Pasien	Use-Case type Bisnis Requirement
Use-Case ID	Adm-01	
Priority	High	
Source	Requirement – input data pasien	
Primary Bisnis Actor	Admin	
Other Participating Actors	<ul style="list-style-type: none"> Pasien (bisnis External) 	
Other Intersted Stekcholders	<ul style="list-style-type: none"> Admin menginput data pasien 	
Description	Dari use case input data pasien menghasilkan laporan yang berguna untuk mengetahui informasi tentang pasien rawat jalan.	



Gambar 4. Class Diagram Functional



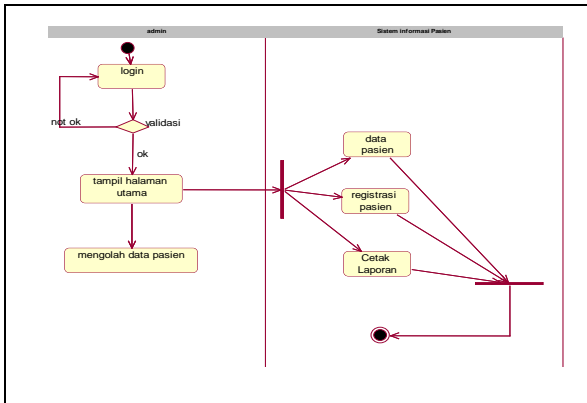
Gambar 5. Class Diagram Non Functional

2. Class Diagram

Sebuah class diagram menjelaskan tipe dari objek dalam sebuah system dan berbagai jenis hubungan yang terdapat diantara objek-objek tersebut. Berikut gambar :

3. Activity diagram

Activity diagram adalah diagram yang menceritakan tentang aktifitas didalam sistem yang dibuat. Berikut gambar activity diagram.



Gambar 6. Activity Diagram

Pada gambar *activity* diagram diatas dapat dilihat aktivitas administrator. Jika admin login mengisi data-data yang salah maka admin tersebut tidak akan masuk dan kembali ke awal login. Jika admin mengisi data-data login dengan benar maka admin tersebut akan masuk ke dalam sistem informasi pasien yang didalamnya terdapat aktifitas-aktifitas bagi admin itu sendiri mulai dari penginputan data pasien, re datagistrasi pasien, dan mencetak laporan-laporan dan keluar.

4. Spesifikasi Perangkat Keras, Perangkat lunak dan Jaringan.

- Spesifikasi perangkat keras

Kebutuhan perangkat keras yang dapat digunakan adalah :

- Processor Intel Core 2 Duo*
- RAM 1 GB, Hardisk 80 GB,*
- Monitor SVGA Color*
- CDRW Room 52 x*
- Printer*
- Keyboard, Mouse*

- Spesifikasi Perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah:

- MySQL client version 5.0.27*
- Macromedia Dreamweaver 8*

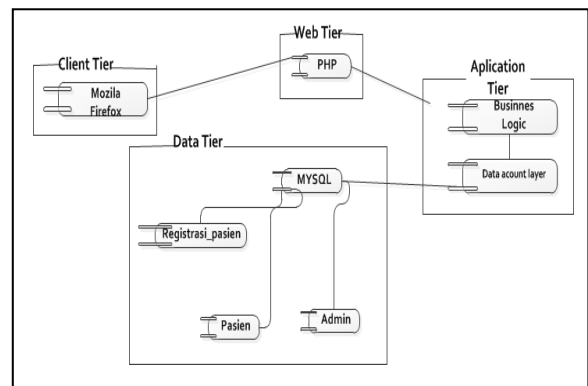
Sistem Informasi administrasi Puskesmas Rawat Inap Merapi II Kabupaten Lahat menggunakan metode Total Architecture Syntesis (ikhwan candra) 9

- Mozilla firefox*
- Internet Information Services*
- Windows XP dan Windows 7*

- Spesifikasi Jaringan

Spesifikasi kebutuhan jaringan yang diusulkan :

- Network interface Card, sebagai network card yang dikenal dengan nama lain LAN Adeapter, digunakan untuk memungkinkan komputer server dapat terhubung dengan komputer lainnya melalui jaringan, dalam hal ini adalah komputer clien
- Protocol TCP/IP sebagai pendukung model sistem client-server dengan media komunikasi intranet atau internet.



Gambar 7. Implementasi Sistem

- Keamanan Sistem

Untuk memproteksi perangkat lunak dari akses, penggunaan, pengubahan penghancuran yang tidak disengaja atau yang merusak. Kebutuhan yang spesifik termasuk hal-hal berikut :

- Adanya backup data sehingga data lebih reliable

- b. Penyimpanan data log/history
- c. Pemberian suatu fungsi ke modul-modul yang berbeda
- d. Pembatasan komunikasi terhadap suatu area tertentu dalam program.
- e. Pemeriksaan integrasi data untuk perubah-perubah kritis.

3 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil atas uraian dan analisa yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya, maka pada bab berikut ini akan mencoba menarik suatu kesimpulan yang diharapkan dapat memberikan dan menjawab isi pokok dari permasalahan yang ada sesuai dengan judul yang ditulis dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian dan uji coba yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Menerapkan metode *Total Architecture Syntesis* untuk merancang Sistem Informasi Administrasi Puskesmas Rawat Inap Merapi II kab Lahat.
2. Dengan adanya sistem ini diharapkan prosedur pengolahan data dapat lebih efektif dan efisien, sehingga mempermudah kinerja pegawai khususnya bagian Pendaftaran Pasien untuk membuat laporan bulanan dan harian.
3. Mempermudah dokter dan para medis mengetahui dengan cepat riwayat penyakit pasien dari hasil pemeriksaan.

DAFTAR RUJUKAN

Referensi dari buku:

Al Fatta, Hanif. 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.

Brown. 2008. *Implementing SOA : Total Architecture Practice*. Addison Wesley Professional, United State Of America.

Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta : Andi.

Nazir, M. 2003, *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.

Nugroho, Adi. 2004. *Relational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Peranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql*. Yogyakarta : Andi.

Referensi dari internet

Rika, Micheal. 2009. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laboratorium Rumah Sakit Kanker Dharmais dengan menggunakan Total Architecture Syntesis*. BINUS University : Jakarta Diakses 25 September 2011, "http://ict.binus.edu/file/research/Paper Revisi_Renan.pdf".

