

SARI

Puskesmas Ngemplak I Sleman adalah salah satu puskesmas rawat inap yang ada di Kabupaten Sleman. Rawat inap di puskesmas Ngemplak I Sleman, pencatatan rekam medis masih secara manual. Ada beberapa masalah yang muncul jika pencatatan dilakukan secara manual, seperti: memerlukan tempat atau ruangan yang besar dalam menyimpan data rekam medis pasien, pencarian data rekam medis pasien menjadi lama ketika banyaknya data rekam medis pasien, jika terjadi kesalahan pada pencatatan rekam medis pasien harus mengganti dengan yang baru. Dari beberapa masalah tersebut maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mengatasi masalah yang muncul dalam unit rawat inap di Puskesmas Ngemplak I yaitu sebuah Sistem Informasi Manajemen Rawat Inap (SIMRANAP).

Dalam pengembangan Sistem Informasi Manajemen Rawat Inap Puskesmas Ngemplak I ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall dan menggunakan metode studi literature, observasi, wawancara dan kajian dokumen untuk metode pengumpulan data. Sedangkan perancangan sistem menggunakan UML (Unified Modelling Language) yaitu usecase diagram dan activity diagram. Kemudian dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan aplikasi XAMPP sebagai web server di localhost dan PHPMySQLi sebagai penyimpanan database.

Setelah Sistem ini selesai dibangun, kemudian dilakukan pengujian sistem. Dari hasil pengujian sistem tersebut, bahwa tampilan sudah cukup baik. Kemudian, data-data yang dimasukkan berdasarkan form perawatan sudah cukup sesuai dengan pelayanan yang ada di Puskesmas, data pasien, dan data rekam medis pasien lebih tersusun rapi serta pencarian informasi data pasien, dan rekam medis pasien lebih cepat.

Kata kunci : Puskesmas Ngemplak I Sleman, Sistem Informasi Manajemen Rawat Inap, Rawat Inap, Rekam Medis, UML, XAMPP, PHP, MySQLi.

TAKARIR

<i>Activity diagram</i>	diagram yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis
<i>Data base</i>	Kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi.
<i>Interface</i>	tampilan antarmuka suatu perangkat lunak
<i>Login</i>	proses identifikasi user
<i>Waterfall</i>	Salah satu metode pengembangan aplikasi perangkat lunak berurutan
<i>Basis data</i>	kemampuan perangkat lunak untuk diingat fungsi dan penggunaannya
<i>Usecase diagram</i>	diagram rangkaian proses kebergunaan
<i>User</i>	pengguna aplikasi atau sistem yang dibuat
<i>Sistem</i>	sekelompok komponen dan elemen yang digabungkan menjadi satu untuk mencapai tujuan tertentu