BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1. PHP

Menurut dokumen resmi PHP, PHP merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Processor*. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang di tempatkan dalam server dan diproses di server. PHP sendiri mempunyai fungsi untuk menterjemahkan script/kode PHP yang kita buat. Dengan PHP ini dapat dibuat beragam aplikasi web, mulai dari halaman web yang sederhana sampai aplikasi kompleks yang membutuhkan koneksi ke database. Sampai saat ini telah banyak database yang telah didukung oleh PHP dan kemungkinan akan terus bertambah. Database tersebut adalah dBase, DBM, FilePro, mSQL, MySQL, ODBC, Oracle, Postgres, Sybase, Velocis.

Pada tahun 1994 saat Rasmus Lerdorf membuat sejumlah skrip perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat riwayat hidupnya. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi tool yang disebut "*Personal Home Page*". Paket inilah yang menjadi cikal bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI versi2. Pada versi ini pemogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML.

Bab ini memberikan penjelasan singkat tentang PHP, selain itu juga mengenali kode-kode PHP dan bagaimana peletakannya dalam kode HTML, cara

kerja PHP, serta macam-macam database yang dapat ditangani oleh PHP. Hasilnyalah yang akan dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser.

Untuk versi windows, kita bisa mendapatkan kode sumber secara lengkap. Skrip PHP berkedudukan sebagai tag dalam bahasa HTML. Sebagaimana diketahui HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa standar untuk membuat halaman-halaman web. Kode PHP diawali dengan <? Dan diakhiri dengan ?>. Pasangan kedua kode inilah yang berfungsi sebagai tag kode PHP.

Prinsip kerja HTML diawali dengan permintaan suatu halaman web oleh browser. Berdasarkan URL (*Uniform Resource Locator*). Yang dikenal dengan alamat *internet, browser* mendapatkan alamat dari web server, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh web server. Selanjutnya web server mencari berkas yang diminta dan memberikan isinya ke browser. Browser menampilkan isinya ke layer pemakai. Sedangkan prinsip kerja PHP mirip dengan kode HTML, hanya saja ketika berkas PHP yang diminta didapatkan oleh web server, isinya segera dikirim ke mesin PHP dan mesin inilah yang memproses dan memberikan hasilnya berupa kode HTML ke web server dan selanjutnya web server menyampaikan ke *client.*

Salah satu kelebihan PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai database yang terkenal. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari database, merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan. Itulah sebabnya sering dikatakan bahwa PHP sangat cocok untuk membangun halaman-halaman *web* yang dinamis.

Semua bahasa, baik bahasa manusia maupun bahasa yang digunakan dalam pemograman computer, memiliki aturan penulisan tersendiri. Demikian juga dengan PHP, yang merupakan bahasa scripting, sudah pasti memiliki aturan penulisan tersendiri yang telah dibakukan. Aturan penulisan inilah yang disebut dengan *sintaks*.

Script PHP disisipkan langsung dalam tubuh file HTML yang ditandai dengan tag pembuka dan penutup. Ada empat cara untuk menuliskan pasangan tag PHP, tetapi hanya dua pasangan tag yang selalu dapat digunakan.

Dua pasang tag yang lain dapat dihidupkan (on) dan dimatikan (off) dengan setting dalam file php.ini. Dua pasang tag PHP yang selalu dapat digunakan tersebut adalah <?php…?> dan <script language=”php”>…</script>. Kode-kode PHP dituliskan diantara tag pembuka dan penutup.

Sebagian besar script PHP terdiri atas beberapa baris atau unit perintah. Masing-masing unit perintah disebut blok. Untuk mengakhiri satu unit perintah, digunakan tanda semicolon (;). Pada blok terakhir, penulisan tanda semicolon tidak harus disertakan sebab PHP akan mengakhiri dengan tag penutup ?>.

2.1.2 MySQL

MySQL adalah salah satu dari sekian banyak sistem database yang merupakan terobosan solusi yang tepat dalam aplikasi database. MySQL merupakan turunan salah satu konsep utama dalam aplikasi sejak lama yaitu SQL *(Struktur Query Language).*

MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB, yang kala itu bernama TcX DataKonsult AB, sejak sekitar 1994–1995, meski

cikal bakal kodenya bisa disebut sudah ada sejak 1979. Tujuan mula-mula TcX membuat MySQL pada waktu itu juga memang untuk mengembangkan aplikasi Web untuk klien—TcX adalah perusahaan pengembang software dan konsultan database. Ketika itu Michael Widenius, atau "Monty", pengembang satu-satunya di TcX, memiliki aplikasi UNIREG dan rutin ISAM yang dibuat sendiri dan sedang mencari antarmuka SQL untuk ditempelkan di atasnya. Mula-mula TcX memakai mSQL, atau "mini SQL". Barangkali mSQL adalah satu-satunya kode database open source yang tersedia dan cukup sederhana saat itu, meskipun sudah ada Postgres. Namun ternyata, menurut Monty, mSQL tidaklah cukup cepat maupun fleksibel. Versi pertama mSQL bahkan tidak memiliki indeks. Setelah mencoba menghubungi David Hughes—pembuat mSQL—dan David telah mengembangkan versi dua, maka keputusan yang diambil Monty yaitu membuat sendiri mesin SQL yang antarmukanya mirip dengan mSQL tapi memiliki kemampuan yang lebih sesuai kebutuhan. Lahirlah MySQ.

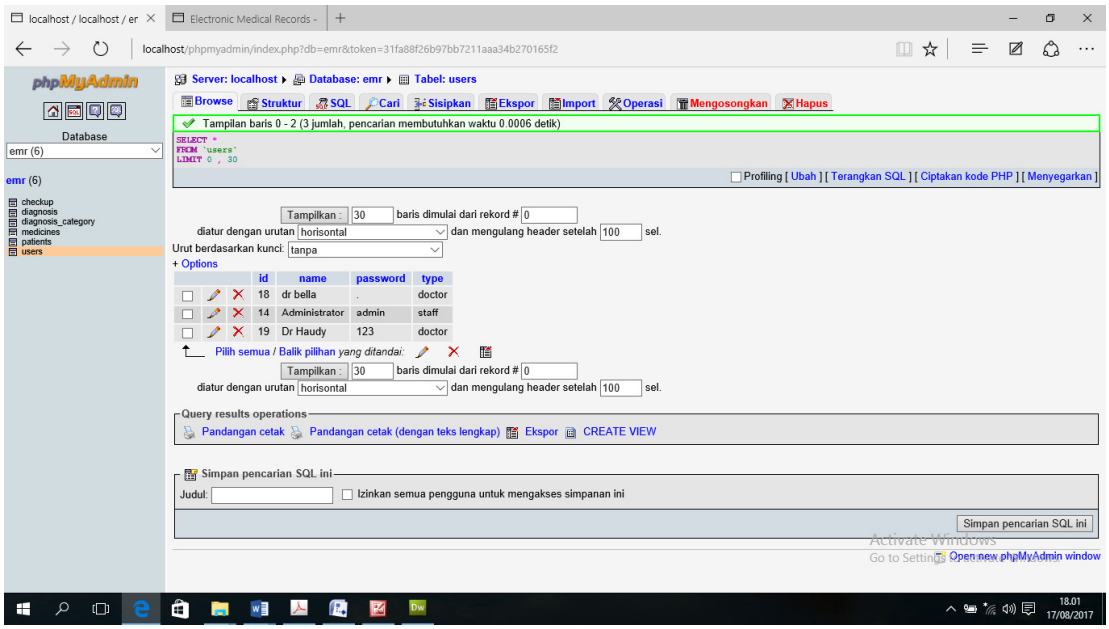
MySQL adalah database yang paling banyak dipakai. Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL telah terpasang di sekitar 3 juta komputer. Dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak sama dengan proyek-proyek sepertiApache, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang

Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael “Monty” Widenius.

Penyebab utama MySQL begitu popular di kalangan Web. Pertama, MySQL tersedia di berbagai platform Linux dan berbagai varian Unix. Sesuatu yang tidak dimiliki Access, misalnya Access amat popular di platform Windows. Banyak server Web berbasiskan Unix, ini menjadikan Access otomatis tidak dapat dipakai karena ia pun tidak memiliki kemampuan client-server/networking.

Kedua, fitur-fitur yang dimiliki MySQL memang yang biasanya banyak dibutuhkan dalam aplikasi Web. Misalnya, klausa *LIMIT* SQL-nya, praktis untuk melakukan paging. Atau jenis indeks field *FULLTEXT*, untuk full text searching. Yang terakhir misalnya, untuk melakukan penyimpanan password anggota situs. Sementara fitur-fitur yang lebih jarang digunakan belum atau baru muncul saja di versi-versi terakhir. Subselek misalnya, sampai saat ini tidak ada di MySQL. Atau view, atau stored procedure, atau trigger.

Ketiga, MySQL memiliki overhead koneksi yang rendah. Soal kecepatan melakukan transaksi atau kinerja di kondisi load tinggi mungkin bisa diperdebatkan dengan berbagai benchmark berbeda. Karakteristik ini membuat MySQL cocok bekerja dengan aplikasi CGI, di mana di setiap request skrip akan melakukan koneksi, mengirimkan satu atau lebih perintah SQL, lalu memutuskan koneksi lagi.

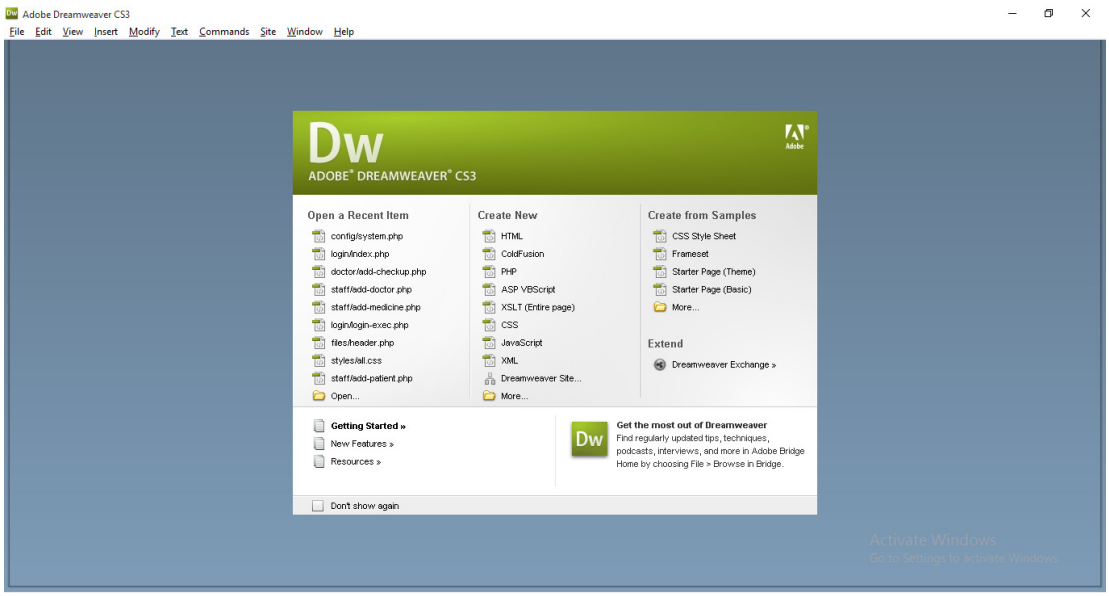


Gambar II.1 Jendela *phpMyAdmin*

2.1.3 Macromedia Dreamweaver CS3

Macromedia Dreamweaver CS3 adalah program untuk membuat dan mengedit dokumen HTML secara visual dan mengelola halaman sebuah situs. Dreamweaver menyediakan banyak perangkat yang berkaitan dengan pengkodean dan fitur seperti HTML, CSS, JavaScript, PHP, ASP, ColdFusion, dan XML.

A. Halaman Awal Dreamweaver CS3



Gambar II.2 Halaman Awal Dreamweaver CS3

B. Menu Di Dreamweaver

Pada halaman awal Dreamweaver 8 terdapat beberapa menu yang dapat dipilih :

1. Open a Recent Item

   Pada menu ini akan ditampilkan beberapa file yang sebelumnya pernah kita buka dengan menggunakan Dreamweaver 8. Atau di paling bawah ada Open yang dapat digunakan untuk membuka file yang lain.

2. Create New

   Pada menu ini kita dapat memilih dokumen baru apa yang akan kita buat dengan menggunakan Dreamweaver 8. Ada banyak pilihan, diantaranya HTML, ColdFusion, PHP, ASP, JavaScript, CSS.

3. Create From Samples

   Pada menu ini kita dapat membuat file berdasarkan contoh yang sudah diberikan oleh Dreamweaver.

2.1.4 Struktur Navigasi

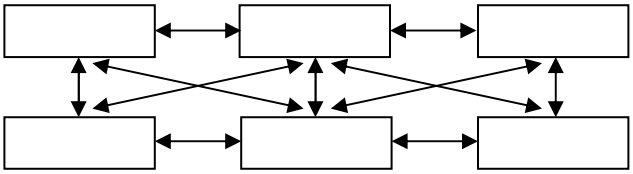
Struktur navigasi adalah struktur atau alur dari sebuah program yang termasuk unsur penting didalam pembuatan aplikasi halaman *website*. Struktur navigasi ini merupakan perancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa lokasi yang berbeda dari halaman-halaman *website*. Selain itu struktur navigasi memberikan kemudahan dalam menganalisa keinteraktifan seluruh objek didalam halaman *website*. Struktur pembuatan halaman *website* terdiri dari linier, non linier, hirarki dan campuran.

1. *Linier* (satu Alur)

Gambar II.3 Struktur Navigasi Linier

Struktur Navigasi Linier hanya mempunyai satu rangkaian cerita yang berurut, yang menampilkan satu demi satu tampilan layar secara berurut menurut urutannya. Tampilan yang dapat di tampilkan pada struktur jenis ini adalah satu halaman sebelumnya atau satu halaman sesudahnya, tidak dapat dua halaman sebelumnya atau dua halaman sesudahnya.

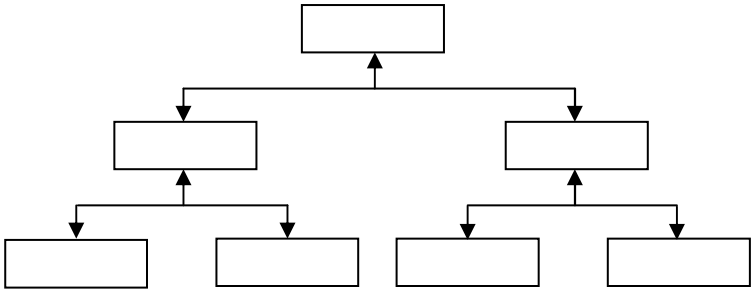
2. *Non Linier* (Tidak Berurut)



Gambar II.4 Struktur navigasi non linier

Struktur Navigasi Non-Linier atau struktur tidak berurut merupakan pengembangan dari Struktur Navigasi Linier. Pada struktur ini di perkenankan membuat navigasi bercabang. Percabangan yang di buat pada Struktur Navigasi Non Linier ini berbeda dengan percabangan pada Struktur Navigasi Hirarki, karena pada percabangan Non-Linier ini walaupun terdapat percabangan, tetapi tiap-tiap tampilan mempunyai kedudukan yang sama yaitu tidak ada *Master Page* dan *Slave Page*.

3. *Hierarchical* (Hirarki)

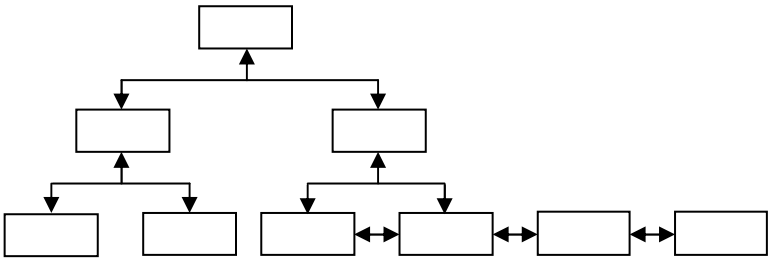


Gambar II.5 Struktur navigasi hirarki

Struktur Navigasi Hirarki biasa di sebut struktur bercabang, merupakan suatu struktur yang mengandalkan percabangan untuk menampilkan data berdasarkan kriteria tertentu. Tampilan pada menu pertama akan di sebut sebagai *Master Page* (halaman utama pertama), halaman utama ini mempunyai halaman percabangan yang

di sebut *Slave Page* (halaman pendukung). Jika salah satu halaman pendukung di pilih atau di aktifkan, maka tampilan tersebut akan bernama *Master Page* (halaman utama kedua), dan seterusnya. Pada struktur navigasi ini tidak diperkenankan adanya tampilan secara *linier*.

3. *Composite* (Campuran)



Gambar II.6 Struktur navigasi campuran

Struktur Navigasi Campuran (*Composite*) merupakan gabungan dari ketiga struktur sebelumnya yaitu linier, non-linier dan hirarki. Struktur navigasi ini juga biasa di sebut dengan struktur navigasi bebas. Struktur navigasi ini banyak di gunakan dalam pembuatan multimedia karena struktur ini dapat di gunakan dalam pembuatan multimedia sehingga dapat memberikan keinteraksian yang lebih tinggi.

2.1.5 *ERD (Enternity Relationship Diagram)*

A. Pengertian ERD

Menurut Sutanta (2011:91) “Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek.” Entity Relationship Diagram (ERD) digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara logis. Entity Relationship Diagram (ERD) didasarkan pada suatu persepsi bahwa real world terdiri atas obyek-obyek dasar tersebut. Penggunaan Entity Relationship Diagram (ERD) relatif mudah dipahami, bahkan oleh para pengguna yang awam. Bagi perancang atau analis sistem, Entity Relationship Diagram (ERD) berguna untuk memodelkan sistem yang nantinya, basis data akan di kembangkan. Model ini juga membantu perancang atau analis sistem pada saat melakukan analis dan perancangan basis data karena model ini dapat menunjukkan macam data yang dibutuhkan dan kerelasian antardata didalamnya.

B. Komponen Entinity Relationship Diagram

Komponen Entity Relationship Diagram menurut Sutanta (2011:91) adalah sebagai berikut :

A. Entitas Entitas merupakan suatu objek yang dapat dibedakan dari lainnya yang dapat diwujudkan dalam basis data. Objek dasar dapat berupa orang, benda, atau hal yang keterangannya perlu disimpan didalam basis data. Untuk menggambarkan sebuah entitas digunakan aturan sebagai berikut :

1. Entitas dinyatakan dengan simbol persegi panjang.
2. Nama entitas dituliskan didalam simbol persegi panjang.

3. Nama entitas berupa kata benda, tunggal.
4. Nama entitas sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.

B. Atribut Atribut merupakan keterangan-keterangan yang terkait pada sebuah entitas yang perlu disimpan dalam basis data. Atribut berfungsi sebagai penjelas pada sebuah entitas. Untuk menggambarkan atribut digunakan aturan sebagai berikut:

1. Atribut digambarkan dengan simbol ellips.
2. Nama atribut dituliskan didalam simbol ellips.
3. Nama atribut merupakan kata benda, tunggal.
4. Nama atribut sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas.

C. Relasi Relasi merupakan hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda. Aturan penggambaran relasi adalah sebagai berikut :

1. Relasi dinyatakan dengan simbol belah ketupat.
2. Nama relasi dituliskan didalam simbol belah ketupat
3. Nama relasi berupa kata kerja aktif.
4. Nama relasi sedapat mungkin menggunakan nama yang mudah dipahami dan dapat menyatakan maknanya dengan jelas

2.1.6 LRS (Logical Record Strukture)

A. Pengertian LRS

Menurut Riyanto (2005:22) Mendefinisikan bahwa "LRS (logical record strukture) adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas". Logical record strukture dibentuk dengan nomor dari tipe record. Logical record strukture terdiri dari link-link diantara tipe record. Link ini menunjukan arah dari satu tipe record lainnya. Banyak link dari LRS yang diberi tanda field-field yang kelihatan pada kedua link tipe record. Penggambaran LRS mulai dengan menggunakan model yang dimengerti. Dua metode yang dapat digunakan, dimulai dengan hubungan kedua model yang dapat dikonversikan ke LRS. Metode yang lain dimulai dengan ER-diagram dan langsung dikonversikan ke LRS.

B. Hubungan hubunagn dalam LRS

Hubungan – hubungan dalam LRS adalah sebagai berikut :

1. One to One (1-1) Tingkat hubungan ini menunjukkan hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, dan hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.
2. One to Many (1-M) Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu, tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai

banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya, satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

3. Many to Many (M-M) Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya, dilihat dari sisi entitas yang pertama maupun dilihat dari sisi yang kedua.

2.1.7 *UML (Unifild Modeling Languge)*

A. Pengertian UML

Menurut Nugroho (2010:6), UML (Unified Modeling Language) adalah 'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek". Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari Namun demikian model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis.

B. Model UML

Beberapa literature menyebutkan bahwa UML menyediakan sembilan jenis diagram, yang lain menyebutkan delapan karena ada beberapa diagram yang digabung, misanya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi. Namun demikian model-model itu dapat

dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis diagram itu antara lain:

1. Diagram paket (*Package Diagram*)

   Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan kumpulan kelas-kelas, merupakan bagian dari diagram komponen.

2. Diagram use-case (*Usecase Diagram*)

   Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use-case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

3. Diagram interaksi dan sequence (Sequence Diagram)

   Bersifat dinamis. Diagram urutan adalah iterasiksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu.

4. Diagram komunikasi (*Communication Diagram*)

   Bersifat dinamis. Diagram sebagai pengganti diagram kolaborasi UML yang menekankan organisasi struktural dari objek-objek yang menerima serta mengirim pesan.

5. Diagram statechart (*Statechart Diagram*)

   Bersifat dinamis. Diagram status memperlihatkan keadaan-keadaan pada sistem, memuat status (state), transisi, kejadian serta aktivitas.

6. Diagram aktivitas (*Activity Diagram*)

   Bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

7. Diagram komponen (*Component Diagram*)

   Bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya.

8. Diagram deployment (*deployment diagram*)

   Bersifat statis. Diagram inimemperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (run-time). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang di dalamnya. Kesembilan diagram ini tidak mutlak harus digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, semuanya dibuat sesuai kebutuhan. Pada UML dimungkinkan kita menggunakan diagram-diagram lainnya misalnya data flow diagram, entity relationship diagram, dan sebagainya.ri dan dipahami.

2.1.8 Istilah Istilah dalam *Medical Record*

Dalam *Medical Record* terdapat Istilah istilah sebagai berikut:

A. Anamnesa / *Anamnesis*

Anamnesa / *Anamnesis* adalah suatu kegiatan wawancara antara pasien/keluarga pasien dan dokter atau tenaga kesehatan lainnya yang berwenang untuk memperoleh keterangan-keterangan tentang keluhan dan penyakit yang diderita pasien

Anamnesa dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

1. *Auto-anamnesa* yaitu kegiatan wawancara langsung kepada pasien karena pasien dianggap mampu tanya jawab
2. *Allo-anamnesa* yaitu kegiatan wawancara secara tidak langsung atau dilakukan wawancara/tanya jawab pada keluarga pasien atau yang mengetahui tentang pasien.
3. *Allo-anamnesa* dilakukan karena:

    a. Pasien belum dewasa (anak-anak yang belum dapat mengemukakan pendapat terhadap apa yang dirasakan)
    b. Pasien dalam keadaan tidak sadar karena sesuatu
    c. Pasien tidak dapat berkomunikasi
    d. Pasien dalam keadaan gangguan jiwa

B. Pemeriksaan Fisik

Pemeriksaan fisik yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pemeriksaan kondisi fisik dari pasien.

Pemeriksaan fisik meliputi :

a. *Inspeksi*, yaitu pemeriksaan yang dilakukan dengan cara melihat/memperhatikan keseluruhan tubuh pasien secara rinci dan sistematis
b. *Palpasi*, yaitu pemeriksaan fisik dengan cara meraba pada bagian tubuh yang terlihat tidak normal
c. *Perkusi*, yaitu pemeriksaan fisik dengan mengetuk daerah tertentu dari bagian tubuh dengan jari atau alat, guna kemudian mendengar suara resonansinya dan meneliti resistensinya
d. *Auskultasi*, yaitu pemeriksaan fisik dengan mendengarkan bunyi-bunyi yang terjadi karena proses fisiologi atau patoligis di dalam tubuh, biasanya menggunakan alat bantu stetoskop.

C. Pemeriksaan Penunjang

Pemeriksaan penunjang yaitu suatu pemeriksaan medis yang dilakuan atas indikasi tertentu guna memperoleh ketarangan yang lebih lengkap. Tujuan pemeriksaan ini dapat bertujuan :

1. *Terapeutik*, yaitu untuk pengobatan tertentu

2. *Diagnostik*, yaitu untuk membantu menegakan diagnosis tertentu
3. *Pemeriksaan,laboratorium,Rontagen, USG,* dll dan KTA

D. Diagnosis

Diagnosis, yaitu penetapan jenis penyakit tertentu berdasarkan analisis hasil anamnesa dan pemeriksaan yang teliti. Penetapan ini penting sekali artinya untuk menentukan pengobatan atau tindakan berikutnya. Diagnosis ditinjau dari segi prosesnya, yaitu :

a. *Diagnosis awal* atau *diagnosis kerja*, yaitu penetapan diagnosis awal yang belum diikuti dengan pemeriksaan yang lebih mendalam
b. *Diagnosis banding* (*deferensial diagnosis*), yaitu sejumlah diagnosis (lebih dari 1) yang ditetapkan karena adanya kemungkinan-kemungkinan tertentu guna pertimbangan medis untuk ditetapkan diagnosisnya lebih lanjut
c. *Diagnosis akhir*, yaitu diagnosis yang menjadi sebab mengapa pasien dirawat dan didasarkan pada hasil-hasil pemeriksaan yang mendalam

Diagnosis ditinjau dari segi keadaan penyakitnya, yaitu :

a. *Diagnosis utama*, yaitu jenis penyakit utama yang diderita pasien setelah dilakukan pemeriksaan yang lebih mendalam
b. *Diagnosis komplikasi*, yaitu penyakit komplikasi karena berasal dari penyakit utamanya

c. *Diagnosis kedua*, ketiga dst atau Diagnosis Co-Morbid, yaitu penyakit penyerta diagnosis utama yang bukan berasal dari penyakit utamanya atau sudah ada sebelum diagnosis utama ditemukan

E. Prognosis

Prognosis, yaitu ramalan medis dan hasil pemeriksaan dan diagnosis berdasarkan teori-teori atau hasil penelitian pada penyakit yang bersangkutan. Kemungkinannya yaitu:

a) Cenderung baik (*dubia ad bonam*)

b) Cenderung memburuk (*dubia ad malam*)

F. Terapi

Terapi, yaitu pengobatan yang diberikan kepada pasien atas dasar indikasi medis atau diagnosis yang ditemukan dokter.

Terapi dapat berupa :

a. *Terapi medikamentosa*, yaitu pengobatan yang diberikan dalam bentuk obat/bahan kimia

b. *Terapi suportif*, yaitu pengobatan yang diberikan dalam bentuk dukungan moral utuk proses penyembuhan pasien

c. *Terapi invasif*, yaitu pengobatan dengan melakukan tindakan yang menyebabkan disintegrasi (tidak utuhnya) jaringan atau organ.

H. Tindakan Medis

Tindakan medis, yaitu suatu intervensi medis yang dilakukan pada seseorang berdasar atas indikasi medis tertentu yang dapat mengakibatkan integritas jaringan atau organ terganggu. Tindakan tersebut dapat berupa :

1. Tindakan *terapetik* yang bertujuan untuk pengobatan
2. Tindakan *diagnostik* yang bertujuan untuk menegakanatau menetapkan diagnosis.
3. Tindakan *medis* hanya dapat dilakukan apabila telah dilakukan informed consent, yaitu persetujuan atau penolakan pasien yang bersangkutan terhadap tindakan medis yang akan diterimanya setelah memperoleh informasi lengkap tentang tindakan tersebut.

2.2 Penelitian Terkait

Menurut Adanan Rizal dkk (2015:361) Sistem informasi merupakan suatu sistem yang mengumpulkan beberapa data, baik informasi, berita, dan kejadian yang dikombinasikan oleh beberapa perangkat pendukung seperti komputer sebagai antarmuka (*interface*) media sistem informasi yang dapat membantu kemudahan akses mendapatkan informasi dan menyimpan data, dan jaringan komputer yang menghubungkan antara satu komputer dengan komputer yang lain agar dapat berkomunikasi. Dengan menerapkan teknologi sistem informasi dibidang rekam data medis, sebuah data dapat lebih aman, informatif, efektif, dan akurat.

Menurut Yanuar Wisnu Triaji dkk (2017:8) Penelitian ini memanfaatkan kemampuan komputer untuk menjalankan fungsi manajerial klinik kesehatan sehingga rekam medis tercatat dengan baik dan mampu mengurangi kesalahan pencatatan yang sering terjadi apabila dilakukan pencatatan secara manual.