



SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN VAKSINASI COVID-19

Acma Nurhadi¹, Elly Indrayuni²

Program Studi Teknologi Komputer¹, Program Studi Sistem Informasi Akuntansi²

Fakultas Teknik & Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta.

achmad.ahh@bsi.ac.id¹, elly.eiy@bsi.ac.id²

Received: July 09, 2021. **Revised:** November 01, 2021. **Accepted:** November 25, 2021. **Published:** December 02, 2021. **Issue Period:** Vol.5 No.2 (2021), Page 453-466

Abstrak: Saat ini bangsa indonesia sedang dilanda pandemi virus COVID-19. Penyebarannya sangat cepat hingga berdampak pada semua aspek kehidupan. Atas dasar hal tersebut maka pemerintah mengadakan vaksinasi dalam rangka menanggulangi pandemi COVID-19. Tujuan Utama dari Vaksinasi adalah untuk mengurangi transmisi /penularan covid-19 , menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat covid-19. Pelaksanaan vaksinasi dilakukan melalui jalur pendaftaran yang telah dibuat oleh pemerintah, namun di beberapa daerah di indonesia masih melakukan pendaftaran secara manual yaitu para calon vaksinasi secara langsung datang ke lokasi untuk melakukan pendaftaran . Cara tersebut dianggap kurang efektif dimasa pandemi saat ini. Oleh karena itu penulis membangun sebuah sistem informasi pendaftaran vaksinasi berbasis web dalam memudahkan para calon vaksinasi dalam melakukan pendaftaran dan membantu petugas pendaftaran dalam menginput data pasien. Selain itu tampilan yang terdapat pada sistem ini sangat sederhana dan mudah di gunakan. Pada pembuatan sistem ini menggunakan metode *waterfall* sehingga sistem ini layak diterapkan dalam proses pendaftaran vaksinasi.

Kata kunci: Covid-19, Pendaftaran Vaksinasi, Sistem Informasi

Abstract: Currently, Indonesia is being hit by the COVID-19 virus pandemic. Its spread is so fast that it affects all aspects of life. On this basis, the government held vaccinations in order to deal with the COVID-19 pandemic. The main purpose of vaccination is to reduce the transmission / transmission of covid-19, reduce morbidity and mortality due to covid-19. The implementation of vaccination is carried out through the registration route that has been made by the government, but in some areas in Indonesia, they still register manually, namely the vaccination candidates directly come to the location to register. This method is considered less effective during the current pandemic. Therefore, the authors build a web-based vaccination registration information system to facilitate vaccination candidates in registering and assisting registration officers in entering patient data. In addition, the display contained in this system is very simple and easy to use. In making this system using the waterfall method so that this system is feasible to be applied in the vaccination registration process.

Keywords: Covid-19, VaccinationRegistration, Information System



DOI: 10.52362/jisicom.v5i2.491

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



I. PENDAHULUAN

Covid-19 telah ditetapkan sebagai pandemi global oleh WHO karena tingkat penyebarannya yang begitu cepat antar manusia. virus ini ditemukan muncul pertama kali di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, Cina pada akhir Desember 2019, tetapi belum diketahui penyebab terjadinya penyakit tersebut. kemudian, penyakit ini menjadi wabah yang menular secara cepat dengan rantai penularan antar manusia.

Penyebaran virus 2019-nCoV sangat cepat hingga ke 204 negara di dunia pada akhirnya, bulan Maret 2020 *World Health Organization* (WHO) menetapkan penyakit ini sebagai pandemi global dan menyebut virus corona ini dengan sebutan Covid-19 (*Coronavirus Disease* tahun 2019). Berdasarkan data dari *Worldometers* per 31 Maret 2020 menunjukkan bahwa dari 204 negara dan 2 kapal pesiar sebanyak 801.117 kasus terkonfirmasi positif, sebanyak 38.771 kasus meninggal dunia, dan sebanyak 172.319 kasus berhasil sembuh. Indonesia juga menjadi salah satu negara terdampak pandemi Covid-19. Pasien positif Covid-19 di Indonesia pertama kali diumumkan pada 2 Maret 2020. Setelah kasus positif pertama, terjadi peningkatan penyebaran kasus yang cepat pula di Indonesia. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan bahwasanya pada 31 Maret 2020 menunjukkan bahwa terdapat 1528 kasus positif, 136 kasus meninggal dunia, dan 81 kasus berhasil sembuh. Kasus Covid-19 ini telah menyebar ke 31 provinsi di Indonesia. Salah satunya provinsi Jawa Timur. [1]

Atas dasar hal tersebut berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah dengan mengeluarkan kebijakan-kebijakan untuk menanggulangnya. kebijakan tersebut antara lain menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), *social distancing* dan *physical distancing*. Upaya lain yang hingga saat ini dilakukan penanggulangan penyebaran Covid-19 adalah melalui riset untuk menghasilkan vaksin.

Untuk mengatasi terjadinya pertambahan kasus covid-19 menurut Perpres No. 99 Tahun 2020 tentang Pengadaan Vaksin dan Pelaksanaan Vaksinasi Dalam Rangka Penanggulangan Pandemi Covid-19. Vaksinasi disebut juga imunisasi adalah pemberian vaksin kedalam tubuh seseorang untuk memberikan kekebalan terhadap penyakit tersebut. Tujuan Utama dari Vaksinasi Covid-19 adalah untuk mengurangi transmisi /penularan covid-19 , menurunkan angka kesakitan dan kematian akibat covid-19.

Pelaksanaan vaksinasi dilakukan melalui jalur pendaftaran. Pendaftaran ini dapat dilakukan secara *online* melalui link atau sistem pendaftaran yang telah dibuat oleh pemerintah. Menurut laman corona.jakarta.go.id beberapa daerah di Jakarta masih menggunakan sistem manual yaitu para peserta vaksinasi secara langsung datang ke tempat lokasi vaksinasi yang telah ditentukan dan menyerahkan data yang diperlukan pada saat pendaftaran lalu diserahkan kepada petugas untuk diinput ke sistem. Sistem yang seperti ini dianggap kurang efektif karena dapat menyebabkan antrian sehingga menimbulkan kerumunan apalagi di masa pandemic seperti ini. selain itu masalah yang sering ditemukan adalah jarak antara tempat tinggal dengan lokasi vaksinasi yang jauh terkadang membuat masyarakat malas untuk melakukan vaksinasi dan jika hal ini terjadi maka proses dalam mencegah penularan Covid-19 akan semakin lama.

Dari penjelasan masalah yang ada di atas, maka penulis membuat suatu solusi yaitu membuat suatu sistem pendaftaran secara online agar mempermudah masyarakat melakukan pendaftaran sehingga efisiensi biaya dan waktu dan mempercepat proses vaksinasi tanpa adanya tatap muka secara langsung.

1.2 Permasalahan Pokok

Setelah melakukan penelitian , penulis menemukan beberapa permasalahan pokok yang mengganggu kelancaran aktifitas pendaftaran vaksinasi, apabila permasalahan ini tidak diselesaikan maka proses dalam pendaftaran ini akan terhambat dan waktu yang dibutuhkan dalam melakukan vaksinasi akan semakin lama . Adapun permasalahan pokok tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Penumpukan pasien di bagian pendaftaran karena lambatnya proses pendataan oleh bagian pendaftaran yang bisa mengakibatkan terjadinya kerumunan di masa pandemi seperti ini.
2. Informasi-informasi penting yang berkaitan dengan pelayanan vaksinasi tidak bisa diakses oleh masyarakat secara luas.
3. Pembuatan hasil laporan hasil pelayanan vaksinasi menjadi tidak maksimal.





1.3. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis membuat suatu solusi agar masalah tersebut dapat diselesaikan yaitu:

1. Dibangunnya Rancangan Sistem informasi agar dapat membantu petugas vaksin (*Vaksinator*) dalam pendataan pasien vaksinasi.
2. Rancangan system akan lebih mudah dipahami oleh seorang yang memakai sistem ini.
3. Diadakannya sosialisasi kepada para calon vaksinasi agar dapat menggunakan system informasi baru yang telah di rancang.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan
 - a. Merancang sebuah sistem untuk Pendaftaran yang masih menggunakan sistem *offline* menjadi sistem online dengan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah kita dapatkan dari bangku perkuliahan.
 - b. Agar dapat mengetahui perbandingan antara sistem yang manual dengan sistem yang sudah terkomputerisasi.
2. Manfaat
 - a. Memberikan suatu kemudahan kepada masyarakat dalam sistem informasi pendaftaran vaksinasi agar lebih efisien dan efektif.
 - b. Membantu mempermudah pekerjaan pihak yang menyelenggarakan vaksinasi dalam membuat laporan yang lebih efisien.
 - c. Data pendaftar yang telah disimpan ke dalam system lebih aman dan akurat.
 - d. Hasil perancangan sistem ini diharapkan dapat memperlancar dan memperbaiki proses pendaftaran vaksinasi.

1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup adalah penjelasan tentang batasan sebuah subjek yang terdapat di sebuah masalah. Ruang lingkup penelitian ini sangat penting sebab bisa berpengaruh terhadap keabsahan dari sebuah penelitian. Agar pembahasan lebih terfokus dan masalah lebih cepat diselesaikan dan metodenya bisa ditemukan maka penulis hanya membahas tentang sistem pendaftaran yaitu dari registrasi pendaftaran, melengkapi data berupa nama, NIK, alamat, nomor handphone, tipe tenaga kesehatan, dan surat keterangan dari Kepala Fasyankes (Fasilitas Pelayanan kesehatan) yang menerangkan bahwa tenaga kesehatan dari Fasyankes terkait sampai melihat informasi hasil pendaftaran yang telah diperbaharui dan masuk ke sistem.

II. KAJIAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Suatu sistem sangatlah dibutuhkan oleh suatu organisasi atau perusahaan , karena sistem sangatlah menunjang terhadap kinerja perusahaan dalam mencapai suatu tujuan . Agar dapat berjalan dengan baik bagian-bagian atau komponen dalam sistem itu memerlukan kerjasama yang baik.

A. Metode Pembelajaran Berbasis Web

Ridwan mengemukakan “ Pembelajaran berbasis *web* adalah pembelajaran elektronik (*e-learning*) dengan cara menggunakan teknologi internet sebagai media untuk belajar”. [2] Sedangkan menurut Rusman mengemukakan bahwa “ Pembelajaran berbasis *web* yang dikenal dengan nama *Web Based Training* (WBT) atau *Web Based Education* dapat diartikan sebagai aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran dalam sebuah proses pendidikan”.

B. Pengertian Sistem

Menurut Romney dan Steinbart “Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen yang saling terhubung, yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari sub sistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar”. [3] sedangkan Menurut Mulyadi “ Sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”. [3]





C. Website

Menurut Fatimah “ *Website* adalah suatu halaman yang memuat situs-situs *web page* yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi”. [2]

Arif mengemukakan bahwa” *Web* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*”. [4]

2.2. Pengertian Pendaftaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia “Pendaftaran adalah pencatatan nama, alamat dan sebagainya dalam sebuah daftar”.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan “Pendaftaran adalah proses, cara, pembuatan mendaftar (mendaftarkan); pencatatan nama, alamat, dan sebagainya dalam daftar”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, Pendaftaran adalah proses pencatatan identitas pendaftar kedalam sebuah media penyimpanan yang digunakan dalam proses pendaftaran.

2.3. Pengertian Pelayanan

Pelayanan adalah suatu kumpulan atau kesatuan yang melakukan kegiatan menguntungkan dan menawarkan suatu kepuasan meskipun hasilnya secara fisik tidak terikat kepada produk. [5]

Pelayanan adalah suatu bentuk sistem, prosedur atau metode tertentu yang diberikan kepada orang lain dalam hal ini konsumen agar kebutuhan konsumen tersebut dapat terpenuhi sesuai dengan harapan mereka. [6]

Secara umum vaksinasi atau imunisasi adalah proses di dalam tubuh, dimana seseorang menjadi kebal atau terlindungi dari suatu penyakit sehingga apabila suatu saat terpapar dengan penyakit tersebut maka tidak akan sakit atau hanya mengalami sakit ringan, biasanya dengan pemberian vaksin.

2.4. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* yang mana pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear.

Rosa A.S menjelaskan bahwa “Metode SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau hidup klasik (*classic life cycle*). “Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)”. [2]

2.5. Teori Pendukung

Adapun peralatan pendukung yang dimaksud untuk merancang model sistem yang baru pada penelitian ini adalah:

A. Entity Relationship Diagram

Menurut Pratama “ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah diagram yang menggambarkan keterkaitan antar tabel beserta dengan *field-field* didalamnya pada suatu *database* sistem”. [7]

B. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Lestari “*Logical Record Structure* dibentuk dengan nomor tipe *record* , beberapa tipe *record* digambarkan oleh kotak empat persegi panjang dan dengan nama yang unik”. [7]

C. UML (Unified Modelling Language)

Menurut Nugroho ”*Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Pemodelan sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.” [8]

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram pertama yang dibuat dan berfungsi untuk membuat model perangkat lunak berorientasi pada objek yang dilakukan.





2. *Class Diagram*
Class diagram merupakan diagram yang dibuat setelah *use case* diagram dan diagram ini berfungsi untuk menjelaskan hubungan yang terjadi antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga terbentuklah suatu sistem aplikasi.
3. *Activity Diagram*
Hendini menjelaskan bahwa "*activity diagram* adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis".
4. *Sequence Diagram*
Sequence diagram adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah object dalam urutan waktu. Kegunaan dari diagram ini adalah untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

III. METODOLOGI

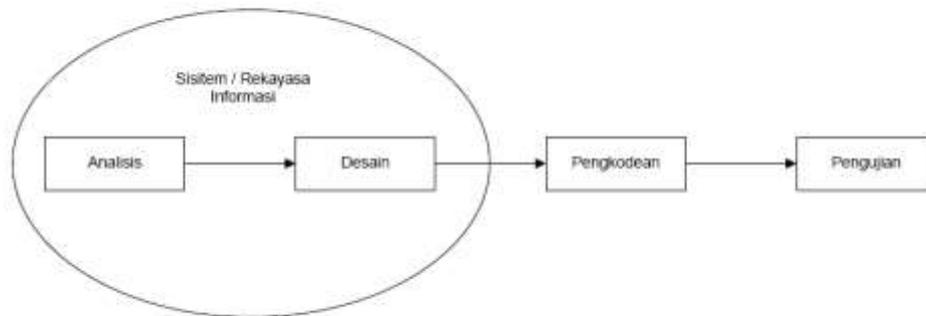
3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* yang mana pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Rosa A.S menjelaskan bahwa "Metode SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau hidup klasik (*classic life cycle*). "Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)". [9]

Berikut ini merupakan tahapan dalam metode *waterfall*:

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak
Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami, perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.
2. Desain
Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.
3. Pembuatan Kode Program Desain
Desain harus mentranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian Sistem Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung atau Pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.



Gambar 3.2 Tahapan Metode *Waterfall*

3.2. Prosedur Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, prosedur sistem yang sedang berjalan pada sistem informasi pendaftaran vaksinasi adalah sebagai berikut:

1. Prosedur Pendaftaran

Di lokasi vaksinasi terdapat meja pendaftaran, skrining atau pemeriksaan kesehatan, kamar vaksinasi, meja observasi dan petugas vaksinator yang telah bersiap saat mendaftar, KTP diminta oleh petugas vaksinasi dan didata ke dalam sistem. Petugas juga akan melakukan verifikasi data sasaran dengan menanyakan tanggal lahir dan pertanyaan lain. Setelah data lengkap, petugas akan mencetak kartu vaksinasi. Kartu vaksinasi terdiri dari nomor registrasi, nomor NIK, nama lengkap, alamat, tanggal lahir, jenis kelamin, nomor handphone, lokasi menerima vaksin dan status pemberian vaksin.

2. Prosedur pemberian vaksinasi

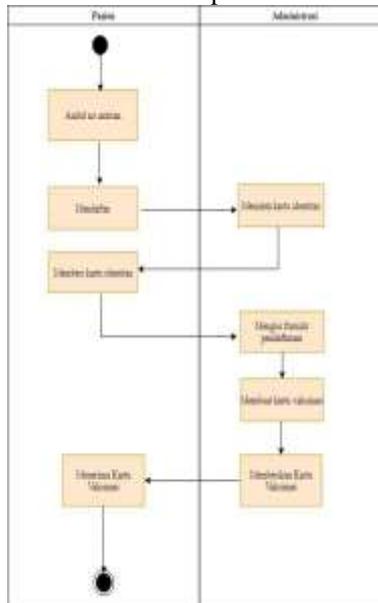
Petugas kesehatan melakukan anamnesa untuk melihat kondisi kesehatan dan mengidentifikasi kondisi penyerta (komorbid) serta melakukan pemeriksaan fisik sederhana. Pemeriksaan meliputi suhu tubuh dan tekanan darah. Perlu diketahui vaksinasi tidak diberikan pada mereka yang memiliki riwayat konfirmasi Covid-19, wanita hamil, menyusui, usia di bawah 18 tahun dan beberapa kondisi komorbid. Setelah pemeriksaan, selanjutnya data skrining akan diinput petugas, jika input online tidak bisa maka hasil skrining dicatat untuk kemudian diinput setelah ada koneksi internet. Nantinya berdasarkan data yang diinput akan keluar rekomendasi hasil apakah sasaran penerima bisa lanjut vaksinasi atau tidak atau harus ditunda.

3. Prosedur pencatatan dan laporan vaksinasi

Data hasil pelayanan vaksinasi harus dicatat dan dilaporkan, yang mencakup identitas lengkap dari sasaran (NIK, nama, jenis kelamin, usia, pekerjaan, alamat), status BPJS (PBI/Non PBI/Non BPJS), hasil skrining, nama vaksin, nomor batch vaksin, dan tanggal pemberian vaksin baik untuk dosis 1 maupun 2. hasil pengolahan data yang sudah diinput dapat diakses oleh fasilitas pelayanan kesehatan serta dapat diunduh dan dicetak sebagai laporan kegiatan vaksinasi di fasilitas pelayanan kesehatan.

3.3. Activity Diagram

Berikut adalah diagram aktivitas dari sistem informasi pendaftaran vaksinasi



Gambar 3.2 Activity Diagram

IV. PEMBAHASAN DAN HASIL

4.1. Tahapan Perancangan Sistem

4.1.1. Analisa Kebutuhan

A. Analisa Kebutuhan Pengguna

Dalam aplikasi web pendaftaran terdapat dua pengguna yang dapat saling berinteraksi dalam lingkungan system, yaitu: Bagian Admin dan pasien. Kedua pengguna tersebut memiliki karakteristik interaksi dengan sistem yang berbeda-beda dan memiliki kebutuhan informasi yang berbeda-beda, seperti berikut:

1. Skenario Kebutuhan Bagian Admin
 - a. Mengolah data pasien
 - b. Dapat melihat, mengubah, menghapus dan menambah data pasien
 - c. Mengolah data jadwal dan lokasi vaksinasi
 - d. Membuat Laporan
2. Skenario Kebutuhan Pasien
 - a. Melakukan pendaftaran secara online
 - b. Mengisi form pendaftaran
 - c. Melihat hasil pendaftaran
 - d. Melihat jadwal dan lokasi vaksinasi

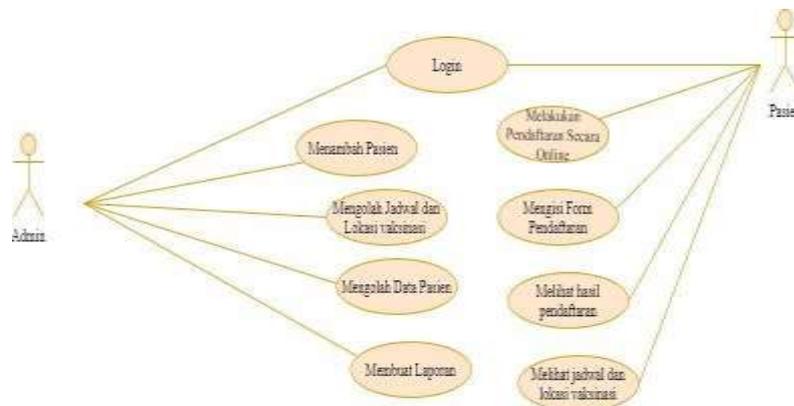
B. Kebutuhan Sistem

Adapun kebutuhan sistem yang diperlukan adalah sebagai berikut:

1. Pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi ini dengan memasukkan username dan password agar privasi masing-masing pengguna tetap terjaga keamanannya.
2. Pengguna harus melakukan *logout* setelah selesai menggunakan aplikasi.
3. Sistem menyimpan data pendaftaran vaksinasi.

4.1.2. Rancangan Diagram Use Case

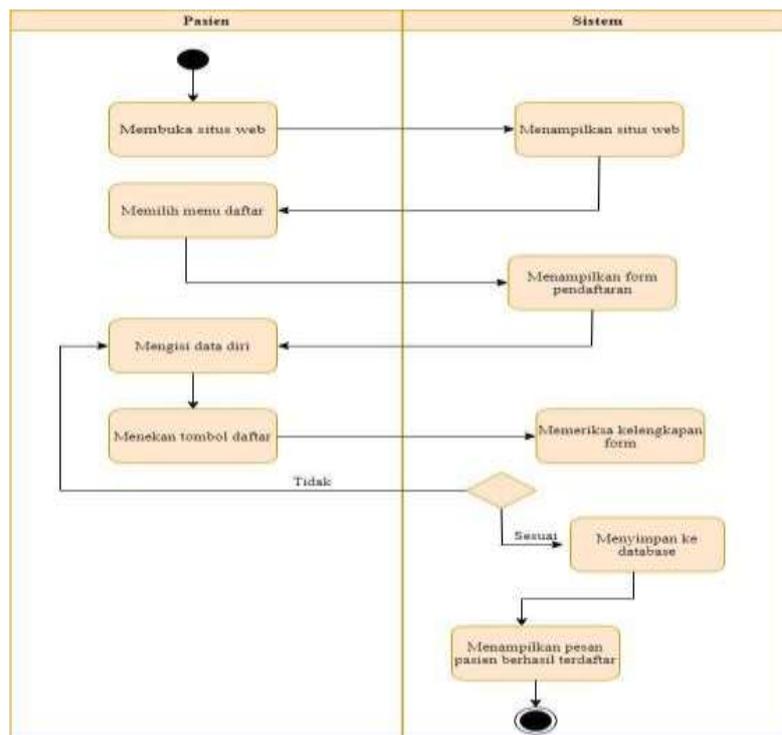
Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan behavior (kelakuan) sistem yang akan dibuat. Behavior yang dimaksud yaitu hubungan atau hubungan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.



Gambar 4.1 Use Case Diagram Pendaftaran Vaksinasi

4.1.3. Rancangan Activity Diagram

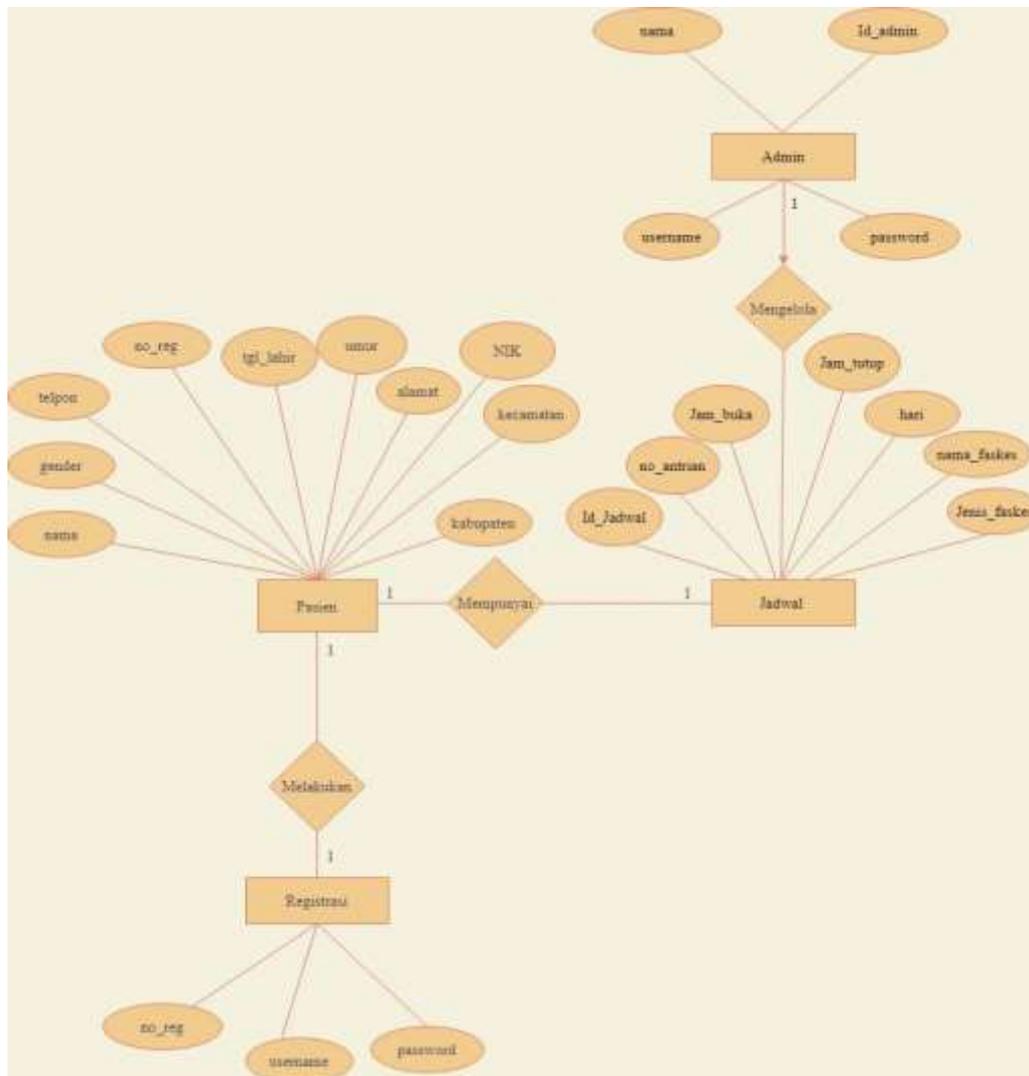
Aktivitas Diagram Pendaftaran Akun



Gambar 4.2 Activity Diagram Pendaftaran Akun

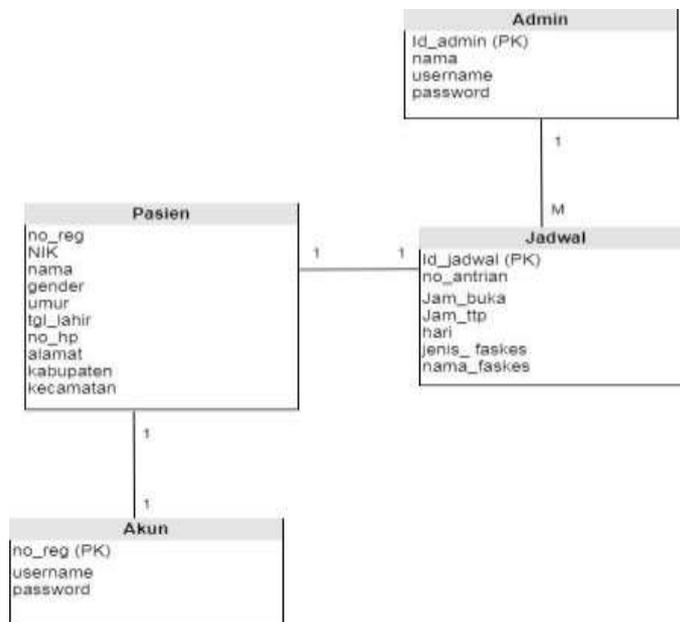
4.2. Perancangan Prototype

4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2.2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 4.4 Logical Record Structure (LRS)

4.2.3. Rancangan Antarmuka

1. Halaman Login



Gambar 4.5 Halaman Login

2. Pendaftaran Akun



The screenshot shows a registration form with the following fields: Nama Lengkap, Tanggal Lahir (with a date picker), Jenis Kelamin (dropdown menu), Telpn, Alamat, Username, Password, and Ulang Password. At the bottom, there are 'Daftar' and 'Batal' buttons. A small speech bubble icon is visible in the top right corner.

Gambar 4.6 Halaman Pendaftaran Akun

3. Menu Utama



Gambar 4.7 Halaman Pendaftaran Akun

4. Formulir Pendaftaran Vaksinasi



The screenshot shows the 'Formulir Pendaftaran Vaksinasi' page. On the left is a navigation menu with options: Dashboard, Pendaftaran, Data Pasien, Data Jadwal, Laporan, and Logout. The main area contains a registration form with the following fields: Kab/Kota, Kecamatan, Jenis Faskes (with a dropdown menu showing 'Puskesmas'), NIK, Nama, Jenis Kelamin, Umur, Tanggal Lahir, Nomor HP, and Alamat. At the bottom right of the form are buttons for 'SIMPAN' and 'BATAL'.

Gambar 4.8 Halaman Pendaftaran Vaksinasi

5. Formulir Data Pasien



The screenshot shows the 'Data Pasien' page. It features a navigation menu on the left (Dashboard, Pendaftaran, Data Pasien, Data Jadwal, Laporan, Logout) and a '+ Tambah Pasien' button. The main content is a table listing patient data.

No	Nama Pasien	NIK	Jenis Kelamin	Umur	No.hp	Alamat	Kab/Kec	Jenis Faskes	Pilih
1	Enzeilla Sialhaan	1211145005990001	Perempuan	22 Tahun	082217557591	Grand galaxy city	Bekasi/Jaka Setia	Puskesmas	Edit
2	sample text	sample text	sample text	sample text	sample text	sample text	sample text	sample text	sample

Gambar 4.8 Halaman Data Pasien

6. Formulir Data Jadwal



No	Id Jadwal	Jam Buka	Jam Tutup	Hari	Jenis Faskes	Nama Faskes
1	A001	10.00	18.00	Senin	082217557591	Puskesmas
2	sampitot	sampitot	sampitot	sampitot	sampitot	sampitot

Gambar 4.9 Halaman Data Jadwal

7. Data Laporan Vaksinasi



No	Nama	NIK	Jenis Kelamin	Alamat	No.HP	Nama Faskes
1	Encelita Sianan	121114500590001	Pereempuan	Grand Galaxy City	082217557591	Puskesmas Galaxy
2	Andre Setiawan	1211134628870002	Laki-Laki	Jaka Setia	082389052746	Puskesmas Jati Asih
3	Nia Ramadani	1211138528970003	Pereempuan	Pekayon Jaya	082160842346	Puskesmas Pekayon
4	Daniel Mananta	1211134629070004	Laki-Laki	Jaka setia	082380052880	Puskesmas Jati Asih
5	Eka Fitri	1211134628880005	Pereempuan	Pekayon Jaya	082140407234	Puskesmas Pekayon

Gambar 4.10 Halaman Data Laporan Vaksinasi

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah penulis menguraikan permasalahan yang terjadi dalam sistem pendaftaran Vaksinasi mulai dari sistem berjalan sampai pada sistem usulan untuk alternatif pemecahan masalah yang sering terjadi sehingga apabila suatu saat nanti dibutuhkan kembali maka data tersebut dapat dicari dan ditampilkan dalam waktu yang



relatif singkat, maka penulis akan mencoba menarik kesimpulan dari seluruh pokok pembahasan yang terdapat dalam penulisan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Dengan aplikasi sistem pendaftaran ini dapat membantu para pasien mendaftar secara online dan membantu petugas dalam menangani proses pendaftaran mulai dari menginput data pasien sampai dengan membuat laporan.
2. Dalam penulisan ini, diharapkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi masalah seperti proses pendaftaran yang dilakukan secara manual, terjadinya antrian yang dapat menyebabkan kerumunan disituasi pandemi saat ini dan proses penginputan data pasien dan laporan yang lama akibat penumpukan data.
3. Dengan proses komputerisasi dapat mengelola data dengan cepat, dapat menyimpan dokumen dengan baik dalam jangka waktu yang lama, hemat dalam biaya pemeliharaan data serta dapat memproses data dengan cepat dan akurat.
4. Pasien dan Petugas dapat secara langsung berinteraksi melalui sistem tanpa harus bertatap muka.
5. Dengan menggunakan aplikasi ini pasien akan mendapatkan bukti pendaftaran dan dapat langsung divaksinasi sesuai jadwal yang sudah dibuat.

5.2. Saran

Pada akhir penulis laporan ini penulis mencoba memberikan sedikit masukan yang kiranya berguna bagi para pelaksana sistem yang berupa saran guna pengembangan sistem yang penulis buat, saran tersebut antara lain :

1. Dalam perkembangan teknologi yang begitu maju saat ini, maka sebaiknya menggunakan cara kerja komputer agar lebih efektif dan sistem yang penulis rancang sekarang diharapkan dapat diimplementasikan dan dikembangkan guna mendapatkan suatu sistem yang baru.
2. Dikarenakan sistem masih baru, untuk pemeliharaan sistemnya dilakukan secara berkala.
3. Diharapkan dengan adanya sistem pendaftaran *online* ini , dapat menambah semangat masyarakat dalam mengikuti vaksinasi guna mencegah covid-19.
4. Bagi pengguna sistem yang masih baru diharapkan agar mempelajari aplikasi ini dengan baik agar tidak terjadi kesalahan dalam menginput data.
5. Adanya sosialisasi penggunaan aplikasi ini dan dapat dibagikan kepada masyarakat yang belum mengetahui mengenai pendaftaran vaksinasi ini.

REFERENSI

- [1] B. Etikasari, T. D. Puspitasari, A. A. Kurniasari, and L. Perdanasari, "28278-61646-1-Pb," vol. 9, no. 2, 2020.
- [2] N. Suri, "Bab II Landasan Teori," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [3] R. Sangga Rasefta and S. Esabella, "Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 3 Sumbawa Besar Berbasis Web," *J. Inform. Teknol. dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 50–58, 2020, doi: 10.51401/jinteks.v2i1.558.
- [4] A. M. Rudianto., *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2011.
- [5] S. Daryanto, "Konsumen dan Pelayanan Prima," 2014.
- [6] R. Sediawan, "Analisis Dalam Menciptakan Kualitas Pelayanan Untuk Mengarah Pada Kepuasan Konsumen.," 2015.
- [7] A. Nurhadi, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Sistem Informasi Penyedia Asisten Rumah Tangga Secara Online," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 6, no. 2, pp. 97–106, 2018, doi: 10.31294/khatulistiwa.v6i2.150.
- [8] A. Nurhadi, "Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Kucing Berbasis Web Menggunakan Metode Forward Chaining," *J. Speed*, vol. 10, no. 2, pp. 70–78, 2018, doi: 10.35457/antivirus.v10i2.165.
- [9] A. Nurhadi and E. Indrayuni, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Cetak Desain Produk Pada CV. Thomi Putra Sejahtera Jakarta," *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 11, no. 4, pp. 50–55, 2019.

