

# ANALISIS DAN PENGEMBANGAN APLIKASI *INHOUSE* KLINIK PERUSAHAAN MENGUNAKAN *FRAMEWORK* CODEIGNITER, STUDI KASUS PT RECKITT BENCKISER INDONESIA

**MUHAMMAD ALI NURDIN**

Teknik Informatika, STT Terpadu Nurul Fikri  
Email : [abeng340@gmail.com](mailto:abeng340@gmail.com)

**INDARA HERMAWAN, S.,Kom., M.Kom**

Teknik Informatika, STT Terpadu Nurul Fikri  
Email : [indrah13@gmail.com](mailto:indrah13@gmail.com)

## Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah Analisis dan pengembangan aplikasi Inhouse Klinik perusahaan menggunakan framework Codeigniter studi Kasus PT Reckitt Benckiser Indonesia, yang bertujuan untuk memudahkan dalam pencatatan transaksi dan pelaporan yang masih manual sehingga dengan di kembanganya aplikasi ini di harapkan dapat sangat membantu pada aspek *functional*, *compatibility*, *usability* dan *user acceptance test*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan studi pustaka, kajian literature serta wawancara kepada dokter dan perawat. metode pengembangan Aplikasi inhouse Klinik menggunakan metode Agile Scrum yang dilakukan melalui tahap perancangan *product backlog sprint planning*, *sprint* dan *sprint review*.

**Kata Kunci:** Klinik Perusahaan, *Framework* Codeigniter, Metode Scrum.

## 1. PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Undang – undang no 23 tahun 1992 [1] tentang kesehatan menyatakan bahwa setiap orang mempunyai hak yang sama untuk memperoleh derajat kesehatan yang optimal. Pada dasarnya sehat merupakan hak asasi manusia. Setiap Penduduk berhak untuk mendapatkan pelayanan kesehatan termasuk masyarakat pekerja. Dalam rangka mewujudkan kesehatan pekerja yang baik, maka perusahaan diharapkan dapat menyediakan sarana pelayanan kesehatan kerja dasar. Dalam melaksanakan fungsi pelayanan kesehatan, perusahaan dilengkapi dengan ketenagaan medis, obat-obatan, peralatan dan prasarana pendukung lainnya.

Setiap perusahaan yang sudah menjalankan dengan benar suatu proses keselamatan kerja di perusahaan tersebut, pastinya perusahaan tersebut akan membuat klinik perusahaan untuk melindungi pekerja dan sebagai penunjang keselamatan pekerjaan di perusahaan tersebut. Sedangkan pengertian dari Klinik Perusahaan [2] adalah tempat untuk memberikan pelayanan kesehatan terutama bidang pelayanan kesehatan kerja minimal peningkatan kesehatan, pencegahan, pengobatan dan pemulihan yang diselenggarakan oleh perusahaan atau badan hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Pada Gambar 1 yang merupakan contoh dari denah klinik perusahaan

yang harus dimiliki untuk menunjang dalam pelayanan klinik perusahaan.



Gambar 1. Denah Klinik Perusaahaan [8]

Pada pedoman dasar Klinik Di Tempat Kerja/Perusahaan menggunakan pedoman Direktorat Bina Kesehatan Kerja Kemenkes RI No 920/Per/Menkes/XII/86 Pasal 28 [3] Menyebutkan: “Pembinaan dan Pengawasan Upaya pelayanan medik dasar menjadi tanggung jawab Direktur Jendral Pembinaan Kesehatan Masyarakat, dilakukan secara berjenjang sesuai dengan tingkatan tanggu jawab wilayah.”Semakin pentingnya kebutuhan Pelayanan Kesehatan bagi pekerja dengan akses yang lebih mudah

dan berkualitas sehingga apabila terjadi keadaan darurat maka akan cepat tertangani.

Selain itu perusahaan dapat memelihara produktifitas pekerja sehingga pekerja akan lebih nyaman dan aman dalam bekerja dikarenakan merasa diperhatikan oleh perusahaan. Hal yang menjadi prioritas kualitas klinik kesehatan adalah dari segimutu pelayanan kesehatan di klinik dan aplikasi *inhouse* klinik perusahaan. Aplikasi *inhouse* klinik sangat memudahkan perusahaan dalam merekap tagihan transaksi karyawan yang dilakukan oleh pelayanan medis dan kebutuhan laporan mengenai Kesehatan dan Keselamatan Kerja Rumah Sakit (K3RS) dan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) perusahaan bisa terpenuhi.

Seiring dengan makin meningkatnya karyawan yang berobat atau kecelakaan kerja pada lampiran 5, maka haruslah di tunjang dengan adanya suatu sistem informasi yang membantu dalam administrasi transaksi sehingga mempercepat layanan tersebut, oleh karna itu seiring dengan tuntutan kebutuhan suatu sistem informasi yang sangat membantu dalam pekerjaan di lapangan, maka dengan adanya suatu sistem informasi akan sangat membantu dalam administrasi transaksi dan mempercepat suatu layanan. Seiring dengan era perkembangan teknologi yang sangat berkembang saat ini, jika masih adanya suatu transaksi yang masih menggunakan transaksi yang semi konvensional atau pun konvensional dengan catatan kertas, sangatlah terbatas ataupun tidak relevan lagi jika di gunakan dengan transaksi administrasi yang banyak. Gambar 2 dibawah ini merupakan buku registrasi yang fungsi pencatatan kunjungan pelayanan medis di klinik perusahaan dan Gambar 3 merupakan form registrasi untuk sebelum di lakukan pemeriksaan.



Gambar 2 Buku Registrasi



Gambar 3 Form registrasi

maka dengan adanya suatu sistem informasi aplikasi *inhouse* klinik perusahaan sangatlah membantu dalam pencatatan administrasi transaksi atau dalam pembuatan laporan, sehingga tidak perlu membuka kembali buku registrasi yang sangat menghabiskan waktu. Oleh karna itu penulis tertarik dalam pengembangan suatu sistem aplikasi *inhouse* klinik perusahaan untuk menunjang pekerjaan dilapangan, sehingga mempercepat transaksi dan laporan untuk memonitoring kesehatan karyawan yang di butuhkan oleh K3RS dan K3 perusahaan. Gambar 4 Merupakan isi daftar nama-nama pasien kunjungan klinik perusahaan



Gambar 4 Isi buku registrasi (untuk membuat laporan)

## 1.2. RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang diatas, maka penulis akan merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah fitur laporan kunjungan Pasien Non Kecelakaan dan Kecelakaan di dalam aplikasi *inhouse* klink perusahaan, dapat membantu memonitoring kinerja karyawan dan kesehatan yang di butuhkan oleh K3RS dan K3 Perusahaan.
2. Apakah Pengembangan Aplikasi *inhouse* klinik perusahaan dapat mempercepat suatu layanan Medis

## 1.3. TUJUAN

Adapun tujuan dan manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### • Tujuan

Menerapkan teknologi kerangka kerja Framework Codeigniter ke dalam Aplikasi *inhouse* klinik perusahaan untuk membantu dalam pelaporan yang di butuhkan K3 perusahaan dan K3RS

### • Manfaat

1. Mempermudah dalam pencatatan tranasaksi administrasi dan laporan
2. Mempercepat Suatu layanan di dalam klinik perusahaan

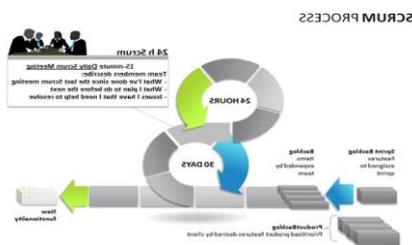
## 2. TELAAH PUSTAKA

### 2.1. Metode Agile

Metode agile merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan software. Metode agile adalah jenis pengembangan sistem jangka pendek yang fleksibel. Sehingga metode ini cocok digunakan dalam pengembangan sistem dalam skala kecil, yang cepat beradaptasi dengan requirement yang berubah-ubah. [4].

## 2.2. Metode Scrum

Scrum menguraikan proses untuk mengidentifikasi dan katalogisasi pekerjaan yang perlu dilakukan, memprioritaskan yang bekerja dengan berkomunikasi dengan pelanggan atau wakil pelanggan dan pelaksanaan yang bekerja menggunakan rilis iterative dan memiliki tujuan utama untuk mendapatkan perkiraan berapa lama akan pembangunan [5]. Siklus Sprint pada scrum ada beberapa tahap yaitu product backlog, sprint backlog, sprint, daily meeting, dan deliverable. Event penting dalam Scrum adalah sprint/iteration. Sprint merupakan unit dasar dalam development dengan Scrum. Sprint merupakan jangka waktu yang dibatasi pada suatu durasi 1 minggu, 2 minggu atau 1 bulan. Setiap sprint dimulai dengan planning meeting dan diakhiri dengan sprint review dan retrospective meeting. Gambar 5 di bawah ini merupakan proses Scrum.



Gambar5. Proses Scrum Meeting [9]

## 2.3. Black-Box Testing

*Black box testing* adalah pengujian spesifikasi yaitu menguji suatu fungsi atau modul apakah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian pengujian black box memungkinkan perekrutan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input suatu program. Dalam melakukan pengujian tersebut, modul yang diuji adalah halaman task. Pengujian pada halaman task ini berhasil dengan baik yaitu menampilkan output data yang diinginkan oleh admin.[6]

## 2.4. Web Framework

*Framework* adalah kerangka kerja. *Framework* digunakan oleh *developer* untuk memudahkan pembangunan aplikasi *web* yang dapat berupa sekumpulan library yang berisi fungsi, tools, ataupun *class-class*, dan digunakan sebagai kerangka dalam pembangunan aplikasi *web*. Umumnya di dalam *framework* tersebut telah menyediakan solusi untuk akses *database*, *authentication*, *templating*, *controls*, dan fungsi-fungsi lainnya. Penggunaan *framework* diharapkan membuat pengembangan aplikasi menjadi rapi dan bersih, memiliki struktur yang optimal, dan reusable. Struktur aplikasi yang lebih rapi dan teratur, biasanya menggunakan struktur MVC yang melakukan pemisahan antara *buisnesslogic* dengan *presentation*. Pemisahan dilakukan dengan tujuan agar setiap perubahan yang terjadi pada *presentationlogic* atau *business logic* tidak memberikan pengaruh satu sama lainnya yang kompleks .

## 2.5. Codeigniter Framework

Adalah sebuah framework php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (Model, View, Controller). Codeigniter bersifat free alias tidak berbayar jika anda menggunakannya. Framework codeigniter di buat dengan tujuan sama seperti framework lainnya yaitu untuk memudahkan developer atau programmer dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal.

## 2.6. MVC (model-view-controller)

pola pengembangan Model-View-Controller. MVC adalah sebuah pendekatan perangkat lunak yang memisahkan aplikasi logika dari presentasi. Dalam prakteknya, hal itu memungkinkan halaman web untuk memuat script kecil karena presentasi terpisah dari scripting PHP. Gambar 7 di bawah ini merupakan pola pengembangan menggunakan framework.

- **Model** merepresentasikan struktur data Anda. Biasanya kelas model Anda akan berisi fungsi yang membantu Anda mengambil, memasukkan, dan mengupdate informasi dalam database Anda.
- **View** adalah informasi yang sedang disajikan kepada pengguna. sebuah View biasanya akan menjadi halaman web, tetapi dalam CodeIgniter, view dapat juga menjadi fragmen halaman seperti header atau footer. Hal ini juga dapat menjadi

halaman RSS, atau jenis lain dari "halaman website".

- **Controller** berfungsi sebagai perantara antara Model, View, dan resource lainnya yang dibutuhkan untuk memproses HTTP request dan menghasilkan suatu halaman web.[10]

## 2.7. Xampp

Menurut Wicaksono (2008:7) menjelaskan bahwa "XAMPP adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL di komputer lokal". XAMPP berperan sebagai server web pada komputer lokal. XAMPP juga dapat disebut sebuah Cpanel server virtual, yang dapat membantu melakukan preview sehingga dapat dimodifikasi website tanpa harus online atau terakses dengan internet.[7]

## 2.8. Use Acceptance Tes (UAT)

User Acceptance Test (UAT) atau Uji Penerimaan Pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian (testing) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna. Proses UAT didasarkan pada dokumen requirement yang disepakati bersama. Dokumen requirement adalah dokumen yang berisi lingkup pekerjaan software yang harus dikembangkan, dengan demikian maka dokumen ini semestinya menjadi acuan untuk pengujian. Proses dalam UAT adalah pemeriksaan dan pengujian terhadap hasil pekerjaan. Diperiksa apakah item-item yang ada dalam dokumen requirement sudah ada dalam software yang diuji atau tidak. Diuji apakah semua item yang telah ada telah dapat memenuhi kebutuhan penggunanya

## 3. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian secara umum dalam melakukan pembangunan aplikasi web *inhouse* klinik perusahaan bisa dilihat pada proses alur dalam Penelitian

### 3.1. Studi Literatur

Studi Literatur untuk mendapatkan referensi data yang terkait dengan penelitian yang penulis lakukan.

### 3.2 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara studi pustaka dan wawancara sehingga penulis mendapat informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan aplikasi *inhouse* klinik Perusahaan .

### 3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Setelah melakukan pengumpulan data penulis melakukan analisis system maka selanjutnya tim scrum akan memanggil seluruh orang yang berkepentingan dalam project ini contohnya master scrum, customer, produk owner, dan stakeholder, yang akan untuk merancang keseluruhan produk backlog.

### 3.4 Perancangan Produk Backlog

Product Backlog memuat daftar dari poin yang akan dibuat oleh tim yang didasari oleh prioritas kebutuhan yang dinilai berdasarkan kebutuhan customer. Product Backlog disusun disepanjang waktu pengerjaan proyek, dengan penambahan, pengurangan, dan perubahan prioritas yang berkesinambungan.

### 3.5 Sprint Planning

Pada awal dari setiap Sprint, dilakukan pertemuan Sprint Planning. Pada Planning, Product Owner dan tim Scrum melakukan review terhadap Product Backlog, mendiskusikan hasil dan konteks dari poin yang akan dibuat, dan tim Scrum memilih poin-poin yang terdapat pada Product Backlog untuk dikerjakan dan dapat diselesaikan pada akhir dari Sprint, dimulai dari daftar teratas pada Product Backlog.

### 3.6 Sprint

Scrum menstrukturisasi pengembangan produk dengan menggunakan satu pekerjaan yang disebut dengan Sprint, iterasi dari pekerjaan yang biasanya berdurasi 1-4 minggu. Nantinya diakhir akan ada sprint review.

### 3.7 Sprint Review

Diakhir Sprint tim scrum akan mengadakan review meeting melibatkan tim Scrum dan stakeholder untuk melakukan inspeksi pada pekerjaan yang telah selesai dilakukan selama Sprint. Inspeksi ini memuat diskusi mengenai perkerjaan Scrum yang sebelumnya dan rencana selanjutnya untuk pekerjaan tersebut.

### 3.8 Black Box Testing

Pada bagian ini team mengetes komponen yang sudah selesai dikerjakan apakah sudah tidak ada sama sekali bug atau masih ada kesalahan dalam mengerjakan komponen software.

### 3.9 Testing Aplikasi

Setelah semua sprint selesai maka tim akan mengecek seluruh point-point yang sudah ditentukan di awal saat mengerjakan product *backlog* apakah masih ada bug dalam aplikasi yang dibuat lalu setelah selesai di test maka kita masuk pada tahap Implementasi.

### 3.10 User Acceptance Test (UAT)

Pada tahap ini semua akan dikumpulkan termasuk owner software untuk mengetes satu persatu point yang sudah dibuat, pada saat UAT diharapkan semua komponen sudah bekerja dengan baik tidak ada bug sama sekali.

### 3.11 Implementasi

Setelah Testing Aplikasi, selesai maka tahap selanjutnya adalah implementasi software kepada user, karena penulis implemetasi di perusahaan PT Reckitt Benckiser Indonesia maka akan menjalankan program tersebut.

### 3.12 Penarikan Kesimpulan

Setelah dilakukan sprint-sprint diatas maka tim scrum melakukan meeting untuk menarik kesimpulan pada saat melakukan sprint-sprint sebelumnya dimana nantinya tim scrum tidak akan mengulangi kesalahan yang sudah pernah dilakukan di sprint sebelumnya pada saat mengerjakan project selanjutnya.

## 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

### 4.1 ANALISA SISTEM

Pada tahap ini penulis melakukan analisis sistem dengan melakukan studi pustaka pada hal yang berkaitan dengan layanan informasi untuk mengetahui hal-hal apa saja yang dibutuhkan. Selain itu penulis juga melakukan wawancara dengan bagian-bagian terkait dengan layanan informasi di PT RECKITT BENCKISER INDONESIA untuk memastikan hasil studi literatur penulis dan mencari tahu hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk dicatat dalam pelayanan layanan informasi Perusahaan disanah.

Dari sistem yang berjalan dapat disimpulkan beberapa hal dapat diketahui aktivitas aplikasi layanan informasi adalah

1. pengelolaan *user* yang meliputi level *user*, pengelolaan master karyawan, pengelola master obat, pengelola master departemen, pengelolaan transaksi karyawan dan transaksi obat masuk yang dimana data tersebut akan di gunakan untuk informasi tersebut
2. Pengelolaan *User Admin* yang dapat mengelola aplikasi secara keseluruhan

### 4.2 PERANCANGAN SISTEM

Perancangan antarmuka merupakan tahap penelitian yang penulis gunakan untuk memberikan gambaran kasar mengenai tampilan aplikasi yang akan dirancang menggunakan teknik mock up menggunakan aplikasi Balsamiq Mockups 3

1. *User (Admin dan Operator)* melakukan *login* melalui halaman *login* dengan parameter *username* dan *password*. Merupakan Sequence Diagram Halaman *login* memanggil fungsi dalam *controller*. Kemudian memanggil fungsi pada *model cek*. Setelah pengecekan akan mengembalikan data *User* tersebut yang akhirnya menampilkan *dashboard*/halaman beranda
2. *User (Admin dan Operator )* memilih menu Master Data – *Karyawan*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi *mkrygetData()* pada *controller* dengan parameter data, Kemudian dicek pada *model Karyawan* dengan parameter *idkaryawan*. lalu mengembalikan data *model* berupa data List karyawan akan Menampilkan ke halaman *Karyawan*
3. *User (Admin dan Operator )* memilih menu Master Data – *Obat*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi *mobatgetData()* pada *controller* dengan parameter *idobat*, Kemudian dicek pada *model Obat* dengan parameter *idobat* , akan Menampilkan ke halaman *Obat* data yang sudah didapatkan.
4. *User (Admin dan Operator)* memilih menu Master Data – *Departem*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi pada *controller* dengan parameter *getdata departemen*. Kemudian dicek pada *model departemtn* dengan parameter *departemenid*. Lalu *model* mengembalikan data kepada *controller*, dan kemudian *controller* memanggil

fungsi untuk menampilkan halaman *departement* berikut dengan data.

5. *User* (Admin ) memilih menu Master Data – *User*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi pada *controller* dengan parameter *getdata* *User*. Kemudian dicek pada *model* *User* dengan parameter *getata*. Lalu *model* mengembalikan data kepada *controller*, dan kemudian *controller* memanggil fungsi untuk menampilkan halaman *User* berikut dengan data
6. *User* (Admin dan Operator ) memilih menu Transaksi – *Obat Masuk*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi pada *controller* dengan parameter *getdata* obat masuk. Kemudian dicek pada *model* *transaksi masuk* dengan parameter *getdata* tersebut. Lalu *model* mengembalikan data kepada *controller*, dan kemudian *controller* memanggil fungsi untuk menampilkan halaman *Transaksi Obat Masuk* berikut dengan data
7. *User* (Admin dan Operator ) memilih menu Transaksi – *Obat Masuk*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi pada *controller* dengan parameter *getdata* obat masuk. Kemudian dicek pada *model* *transaksi masuk* dengan parameter *getdata* tersebut. Lalu *model* mengembalikan data kepada *controller*, dan kemudian *controller* memanggil fungsi untuk menampilkan halaman *Transaksi Obat Masuk* berikut dengan data
8. *User* (Admin dan Operator ) memilih menu Transaksi – *Transaksi Karyyawan*. Ketika menu tersebut diklik, maka halaman akan memanggil fungsi pada *controller* dengan parameter *getransaksi*. Kemudian dicek pada *model* *transaksi Obat karyawan* dengan parameter *getdata* tersebut. Lalu *model* mengembalikan data kepada *controller*, dan kemudian *controller* memanggil fungsi untuk menampilkan halaman *Transaksi Obat Karyawan* berikut dengan data. Selain itu *User* dapat mengklik lain Seperti *Riwayat Karyawan*, *Kartu Stok*, *Data Kecelakaan* yang ada di halaman *Obat Karyawan*

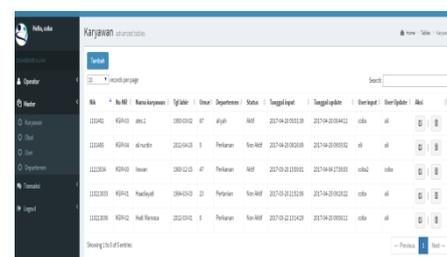
## 5. IMPLEMENTASI RANCANGAN DAN PENGUJIAN

Tahap implementasi merupakan kelanjutan dari tahap perancangan sistem yang telah didesign pada bab sebelumnya, penerapan sistem supaya dapat dioperasikan. Pada tahapan ini dijelaskan mengenai,

Implementasi perangkat lunak, Implementasi perangkat keras, Implementasi instalasi program dan Penggunaan program-program serta implementasi antar muka. Adapun tujuan implementasi sistem yang dirancang adalah sebagai berikut:



Gambar Antar Muka Halaman Login



Gambar Tampilan Awal Dashboard

### 5.1 HASIL PENGUJIAN BLACKBOX

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang dikembangkan. Proses pengujian menggunakan metode *black box testing* yang berfokus pada fungsionalitas. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *black box*, persentase keberhasilan aplikasi mencapai 100%.

### 5.2 HASIL PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TESTING (UAT)

Pengujian User Acceptance Test sudah sesuai dengan backlog item yang sudah dibuat sebelumnya, Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *black box*, persentase keberhasilan aplikasi mencapai 100% .

### 5.3 HASIL PENGUJIAN USABILITY TESTING

Pengujian spek *Usability* Aplikasi inhouse klinik perusahaan PT Rackitt Bankkiser dilakukan terhadap staff rumah sakit di beberapa bagian terkait informasi dengan jumlah responden sebanyak 10 orang. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuisioner yang berjumlah 5 pertanyaan. Adapun hasil pengujian sebagai berikut:

Rumus untuk aspek *Usability* sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{nilai total}}{\text{nilai maksimal}} \times 100\%$$

Nilai maksimal yang didapat jika responden memilih jawaban sangat setuju dengan skor 5 dan skor minimal yang didapat adalah 3. Sehingga didapatkan presentase dari aspek *Usability* sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

**Hasil dari persentase dari pengujian aspek *Usability* sebesar 90%.**

## 6. KESIMPULAN RINGKASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam Pengembangan Aplikasi Inhouse Klinik Perusahaan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian *Usability* aplikasi inhouse klinik perusahaan melalui kuesioner dengan pendekatan *usefulness* mendapat hasil 90% maka dapat disimpulkan responden sangatlah efektif dan berguna pada fitur laporan kunjungan Pasien Non Kecelakaan dan Kecelakaan dalam memonitoring kinerja karyawan dan kesehatan yang di butuhkan oleh K3RS dan K3 perusahaan dengan menggunakan Aplikasi Inhouse Klinik Perusahaan dibanding dengan pencatatan manual. Responden juga semakin efektif & efisien dalam pencatatan tindakan medis. Hal ini menandakan bahwa aplikasi ini sangat bermanfaat bagi pengguna nya.
2. Berdasarkan hasil pengujian waktu pelayanan medis dengan 4 Indikator yang di bandingkan dengan manual dan sistem, didapatkan waktu yang sangat berbeda dari 4 Indikator yang di ujikan antara manual dan sistem. Dengan demikian hasil yang di dapat penggunaan sistem mencatat 16 menit dan manual 35 menit, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Inhouse Klinik telah mempercepat suatu layanan medis.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- 1 Unsrat, "kesehatan menurut UU 23 1992" Hukum Unsrat. [Online].: [http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu\\_23\\_92.htm](http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_23_92.htm).
- 2 Damelmitra, "Penyelenggara Klinik Persusahaan" Damelmitra,. [Online].:"<http://www.damelmitra.com/penyelenggara-an-klinik-perusahaan>
- 3 LDJ, 2010 "Pedoman Dasar Klinik Perusahaan " Menkes920-1986,
- 4 Repository Amikom, 2013 " Pembahasan Mengenai Metode Agile ",[pdf]. [Online].:"[http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_11.22.1310.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.22.1310.pdf)
- 5 Repository Amikom, 2013 " Pembahasan Mengenai Metode Scrum ",[pdf]. [Online].:"[http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_11.22.1310.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.22.1310.pdf)
- 6 Repository Amikom, 2013 " Pembahasan Mengenai Black-Box Testing ", [pdf].[Online].:"[http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_11.22.1310.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.22.1310.pdf)". [Online].:"[http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi\\_11.22.1310.pdf](http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_11.22.1310.pdf)".
- 7 Wicaksono, Yogi. 2008 . Membangun Bisnis Online dengan Mambo. Jakarta PT. Elex Media komputindo
- 8 Klinik Pelita Sehat, 2016 " Klinik Mitra Denah Ruang Klinik Inhouse",. [Online].:"<http://klinikpelitasehat.com/dev/index.php/produk/detail/MTc=/Klinik-Mitra>".