

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) adalah sebuah Yayasan yang menangani anak-anak penderita kanker. YKAKI menyediakan Rumah Singgah bagi pasien beserta keluarga sebagai rumah kedua mereka yang sedang menjalani pengobatan rawat inap atau rawat jalan. Saat ini sistem pada bagian pengelolaan data reservasi kamar di Rumah Singgah Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) masih manual yaitu pendamping dari pasien harus datang langsung ke Rumah Singgah YKAKI untuk mengetahui ketersediaan kamar dan mengisi formulir pendaftaran untuk kelengkapan data reservasi. Hal ini kurang membantu pasien dan keluarga yang tinggal jauh dari rumah singgah dalam mendapatkan informasi seputar Rumah Singgah YKAKI.

Berdasarkan masalah di atas untuk dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan terhadap pasien dan keluarga, maka diperlukan suatu tambahan Aplikasi yang dapat membantu memberikan informasi mengenai rumah singgah dan juga membantu dalam proses reservasi. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi web untuk sistem pendaftaran dan reservasi *online* bagi pasien dan pendamping yang akan tinggal sementara di Rumah Singgah YKAKI.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah-masalah yang akan diselesaikan dengan adanya proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana menyediakan layanan berbasis web pada sistem reservasi yang dapat mengintegrasikan data kamar dan data anak penderita kanker yang ada di Rumah Singgah Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia?
- b. Bagaimana mengatur alur pendaftaran dan reservasi kamar pada Rumah Singgah sehingga pemakaian ruangan lebih optimal?

- c. Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana transaksi pembayaran bagi pengguna?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini yaitu:

- a. Membangun aplikasi berbasis web pada fitur reservasi yang mengintegrasikan data ruangan dan data pasien beserta pendamping yang akantinggal sementara di rumah singgah YKAKI.
- b. Mengelola alur pendaftaran dan reservasi kamar Rumah Singgah pada Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia sehingga pemakaian ruangan lebih optimal.
- c. Membangun sarana konfirmasi pembayaran secara *online* melalui *website* ini.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah:

- a. Aplikasi ini hanya membahas masalah layanan pemesanan kamar dan memberikan informasi mengenai Rumah Singgah YKAKI.
- b. Pasien yang singgah adalah anak penderita kanker dibawah umur 12 tahun.
- c. Konfirmasi pembayaran via *website* ini dilakukan setelah user melakukan transaksi pembayaran melalui nomor rekening yang sudah ditentukan.
- d. Pengguna sistem ini adalah pendamping pasien.
- e. Pada aplikasi ini tidak membahas mengenai keamanan sistem dan masalah gangguan pada *server*.

1.5 Definisi Operasional

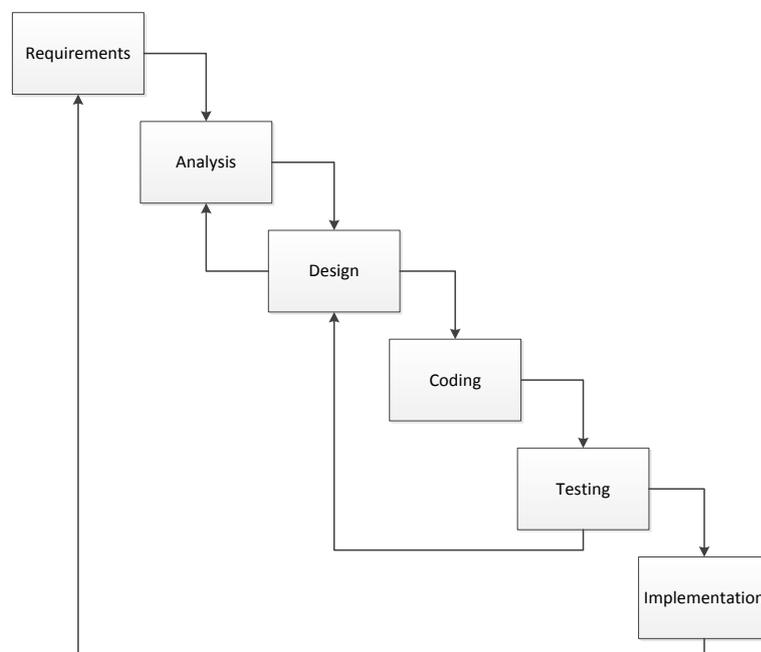
Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) adalah sebuah Yayasan yang menangani anak-anak penderita kanker. YKAKI menyediakan Rumah Singgah bagi pasien beserta keluarga sebagai rumah kedua mereka yang sedang menjalani pengobatan rawat inap atau rawat jalan di rumah sakit. Saat ini, pencatatan data anak penderita kanker, data pendamping dan proses reservasi Rumah Singgah di YKAKI masih dilakukan secara manual. Sehingga dalam Proyek Akhir ini akan dihasilkan suatu sarana berupa aplikasi berbasis *web* pada YKAKI yang bertujuan

untuk membuat aplikasi yang dapat membantu pihak YKAKI dan anak kanker dalam melakukan proses pendaftaran anak kanker, pengelolaan data reservasi serta menyediakan fitur khusus bagi pendamping pasien untuk dapat konfirmasi pembayaran melalui *web*.

Aplikasi ini berbasis *web* dengan menggunakan *framework Codeigniter* yang memanfaatkan teknik pemrograman berorientasi objek dalam PHP dan menggunakan *MySQL* sebagai *database server* serta menggunakan teknik pengujian *black-box testing* yang difokuskan kepada keluaran yang dihasilkan oleh aplikasi. Adapun metode yang digunakan yaitu menggunakan metode *waterfall*.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) *waterfall* model.



Gambar 1-1
Model waterfall SDLC

Pada umumnya *waterfall* model ini terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Tahap pengumpulan kebutuhan yang dilakukan oleh penulis yaitu melakukan teknik pencarian data dengan observasi pada rumah singgah YKAKI.

2. Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa dari hasil pengumpulan kebutuhan aplikasi yang dibutuhkan *user*. Analisa yang dilakukan pada tahap ini sangatlah besar pengaruhnya karena sebagai pen jembatan antara keinginan *user* dengan perangkat lunak yang akan dibangun.

3. Desain Sistem

Desain perangkat lunak adalah tahap dimana *programmer* dapat menerjemahkan keinginan *user* menjadi desain yang siap diterapkan.

4. Pembuatan kode program

Pembuatan kode program adalah tahap dimana desain sistem yang telah dibuat diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa pemrograman.

5. Pengujian

Pengujian yang dilakukan terhadap program dilaksanakan setelah aplikasi selesai dibuat. Dalam proses pengujian harus dipastikan bahwa dalam setiap aktivitas perangkat lunak terdapat skenario yang dapat diuji.

6. Penerapan

Tahap penerapan program merupakan tahap dimana *software* yang telah selesai diciptakan lalu diuji akan diterapkan ke dalam lingkungan Teknologi Informasi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan proyek ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

Tahapan	Waktu Pelaksanaan																				
	Bulan ke-1 2014				Bulan ke-2 2014				Bulan ke-3 2014				Bulan ke-4 2014				Bulan ke-5 2014				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Analisis Kebutuhan																					
Desain dan Perancangan																					
Pembuatan kode program																					
Pengujian Aplikasi																					
Pembuatan Laporan																					
Presentasi Proyek Akhir																					