

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTIK
PEMBUATAN PANDUAN DAN TESTING APLIKASI KLINIK



UMY

**UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
YOGYAKARTA**

Unggul & Islami

Disusun Oleh:

Ahmad Qasim Nurseha

20190140122

JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

2021/2022

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Di

CV. Creative Gama Studio

Periode 14 November - 21 Desember 2022

PEMBUATAN PANDUAN DAN TESTING APLIKASI KLINIK

Disusun Oleh :

Ahmad Qasim Nurseha

20190140122

Yogyakarta, 15 Januari 2023

Laporan ini telah diperiksa dan disetujui oleh:

**KETUA JURUSAN TEKNOLOGI
INFORMASI**

DOSEN PEMBIMBING

Cahya Damarjati S.T., M.Eng. Ph.D.

NIDN. 0515038702

Ir. Haris Setyawan, S.T., M.Eng.

NIDN. 0511116901

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbi 'alamin, Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. karena-Nya pelaksanaan dan penyusunan laporan Kerja Praktik (KP) yang berjudul “PEMBUATAN PANDUAN DAN TESTING APLIKASI KLINIK” dapat diselesaikan dengan lancar.

Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah Muhammad SAW, yang semoga syafaatnya kita dapatkan di Hari Akhir kelak. Laporan ini merupakan laporan Kerja Praktik di CV. *Creative Gama Studio*. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, atas segala kemudahan, tuntutan, kesehatan dan keselamatan yang diberikan kepada penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan penulisan laporan kerja praktik sehingga dapat terselesaikan tanpa suatu halangan apapun.
2. Orangtua, keluarga, dan sahabat yang telah memberikan motivasi, do'a dan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan kerja praktik di CV. *Creative Gama Studio*.
3. Bapak Cahya Damarjati S.T., M.Eng. Ph.D. selaku Ketua Jurusan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
4. Bapak Ir. Haris Setyawan, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik
5. Bapak Syahli Lilipali, S.Kom. selaku Direktur Utama sekaligus pembimbing lapangan kerja praktek di CV. *Creative Gama Studio*.
6. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan serta kerja sama yang baik, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Akhirnya penulis menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan ini, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi kesempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 15 Januari 2023

Penulis



Ahmad Qasim Nurseha

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PENGESAHAN	2
KATA PENGANTAR	3
DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR	6
DAFTAR TABEL	7
BAB I PENDAHULUAN	8
1.1. Latar Belakang	8
1.2. Maksud dan Tujuan	9
1.3. Manfaat	9
1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang	10
BAB II PROFIL PERUSAHAAN	11
2.1. Gambaran Umum Instansi	11
2.2. Logo	12
2.3. Struktur Organisasi	13
2.4. Produk	14
2.5. Layanan	14
BAB III LANDASAN TEORI	15
3.1. Panduan	15
3.2. Testing	15
3.3. Website	16
3.4. User Requirement	16
BAB IV PERANCANGAN	17
4.1. Alat dan Bahan	17
4.1.2. Alat	17
4.1.3. Bahan	17
4.2. User Requirements	18
4.2.1. Aplikasi Klinik Berbasis Web	18
4.2.2. Penjelasan Aplikasi.....	18
4.2.3. Requirment Analysis.....	18
4.2.4. System requirement	18

4.3. Rancangan Sistem	19
4.3.1. Use Case Diagram	19
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	20
5.1. PANDUAN LABORATORIUM	20
5.1.1. Login	20
5.1.2. Beranda/Halaman Utama	21
5.1.3. Halaman Pelayanan Lab	21
5.1.4. Halaman Hasil Laboratorium	22
5.1.5. Halaman Blangko Hasil Laboratorium	24
5.1.6. Tata cara menindak lanjuti Notice Dokter	26
5.1.7. Tata cara Logout.....	28
5.2. TESTING APLIKASI	29
BAB VI PENUTUP	30
6.1. Kesimpulan	30
6.2. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31
LAMPIRAN	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo Perusahaan	12
Gambar 2. Struktur Organisasi	13
Gambar 3. Use Case Diagram	19
Gambar 4. Login 1.....	20
Gambar 5. Login 2.....	20
Gambar 6. Beranda	21
Gambar 7. Pelayanan Lab 1	21
Gambar 8. Pelayanan Lab 2	22
Gambar 9. Hasil Laboratorium.....	22
Gambar 10. Blangko Hasil Laboratorium.....	24
Gambar 11. Notice Dokter 1	26
Gambar 12. Notice Dokter 2	27
Gambar 13. Notice Dokter 3	27
Gambar 14. Logout.....	28
Gambar 15. Form penerimaan mahasiswa magang.....	32
Gambar 16. Logbook.....	33
Gambar 17. Lembar Penilaian	34
Gambar 18. Dokumentasi 1	35
Gambar 19. Dokumentasi 2	35
Gambar 20. Dokumentasi 3	36
Gambar 21. Dokumentasi 4	36

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Magang	11
Tabel 2. Hardware	17
Tabel 3. Software	17

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam jenjang pendidikan Sarjana (S1) menerapkan sistem pembelajaran dengan mengamati proses berdasarkan ilmu di lapangan, namun sebatas pemberian teori dengan sedikit praktik. Agar mahasiswa dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu lebih banyak dari yang diperoleh dibangku kuliah. Juga dapat mempelajari penyelesaian masalah yang muncul dalam dunia kerja. Mahasiswa perlu melakukan kegiatan kerja praktik lapang secara langsung di instansi/lembaga yang relevan dengan program studi yang di ambil. Maka dari itu kerja praktik di jadikan sebagai salah satu mata kuliah wajib untuk menyelesaikan program studi Sarjana di jurusan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

CV Creative Gama Studio adalah sebuah perusahaan yang berdiri pada bulan Desember 2005 di Yogyakarta dan bergerak di bidang Teknologi Informasi yang beralamat di Jalan Tata Bumi Timur No.109, Gamping, Area Sawah, Banyuraden, Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55293. Creative Gama Studio (CGS) merupakan perusahaan dengan fokus bisnis berupa produk dan layanan diantaranya pembuatan CD profil dan Tutorial, Desain dan Pengembangan Website, Aplikasi Sistem Informasi, serta Jasa Konsultasi.

Pada kerja praktek kali ini kami diberikan tugas Membuat Panduan Penggunaan Aplikasi, dan Melakukan Testing pada Aplikasi Klinik Surya Medika Satui. Website ini merupakan website yang dari sistem di sebuah klinik yang memiliki data-data seperti resepsionis, perawat, dokter, apotek, laboratorium dan banyak hal mengenai layanan disebuah klinik.

1.2.Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dalam pelaksanaan kerja praktik ini, antara lain:

1. Mengamati hubungan antara teori yang di dapatkan di perkuliahan dengan penerapan di lokasi kerja praktik.
2. Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan pribadi dalam lingkungan kerja sesungguhnya.
3. Memenuhi syarat untuk meyelesaikan program studi Teknologi Informasi di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

1.3.Manfaat

Dengan dilaksanakannya kegiatan kerja praktik di peroleh manfaat antara lain:

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Mendapat gambaran tentang kondisi real dunia kerja dan memiliki pengalaman terlibat langsung didalamnya.
 - b. Mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan untuk mendapatkan pemahaman mengenai dunia kerja.
2. Bagi Perusahaan
 - a. Mendapat bantuan tenaga kerja sementara.
 - b. Mengembangkan project dengan waktu yang tepat
3. Bagi Universitas
 - a. Meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman kerja praktik.
 - b. Sebagai perbandingan sejauh mana kurikulum Pendidikan pada saat ini dengan kebutuhan perusahaan.

1.4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

1. Lokasi Pelaksanaan Magang

Kegiatan magang dilakukan selama 1 bulan, Adapun keterangan lokasi magang sebagai berikut:

Nama Instansi : CV Creative Gama Studio

Alamat : Jalan Tata Bumi Timur No.109, Gamping, Area Sawah, Banyuraden, Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55293.

2. Waktu Pelaksanaann Magang

Pelaksanaan Kegiatan kerja praktik dilaksanakan selama ± 1 bulan 7 hari yaitu dimulai pada tanggal 14 November - 21 Desember 2022. Pelaksanaan kegiatan kerja praktik ini dilakukan dengan metode WFO (Work From Office)

WFO yang dimaksudkan adalah melaksanakan pekerjaan ditempat kerja praktik dan dibimbing langsung oleh Pembina lapangan.

Jadwal Pelaksanaan magang dimulai pada tanggal 14 November – 21 Desember 2022, dapat dilihat pada Tabel 1 yang berada di bawah ini:

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21			

 : Libur  : WFO

Tabel 1. Jadwal Magang

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1. Gambaran Umum Instansi

Creative Gama Studio merupakan perusahaan yang berdiri pada bulan Desember 2005 di Yogyakarta dan bergerak di bidang Teknologi Informasi dengan fokus bisnis berupa Produk dan Layanan diantaranya pembuatan CD Profil dan Tutorial, Desain dan Pengembangan Website, Aplikasi Sistem Informasi, serta Jasa Konsultasi.

Creative Gama Studio memiliki komitmen untuk menjadi sebuah sentra industri berbasis IT yang selalu berorientasi pada kepuasan konsumen dengan mengedepankan profesionalitas, integritas, dan kreatifitas. Dengan didukung tenaga profesional di bidangnya, kualitas produk dan layanan maksimal, serta harga yang relatif lebih terjangkau, Creative Gama Studio siap memberikan nuansa dan warna baru dalam bidang Teknologi Informasi (IT) di wilayah Yogyakarta dan Indonesia pada umumnya.

Salah satu keunggulan utama Creative Gama Studio dibandingkan kompetitor lain adalah kuatnya tim riset dan pengembangan dalam merealisasikan ide dan membuat inovasi yang dapat menghasilkan kemungkinan produk dan layanan baru sehingga memberikan keuntungan dan nilai tambah bagi konsumen. Dalam mengembangkan ide dan inovasi, Creative Gama Studio memiliki komitmen untuk selalu berorientasi pada kebutuhan konsumen.

2.2. Logo

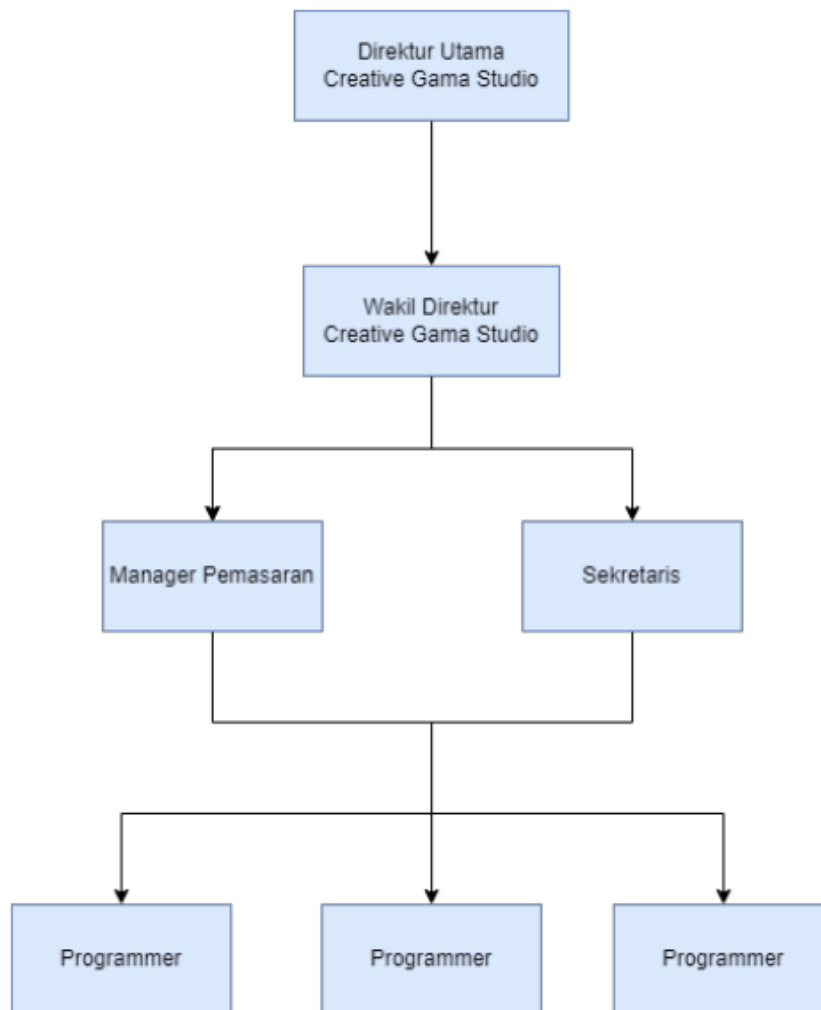
CV. Creative Gama Studio merupakan perusahaan yang bergerak dibidang IT dengan berfokus pada Produk dan Layanan. Berikut merupakan logo Creative Gama Studio :



Gambar 1. Logo Perusahaan

Logo tersebut selaras dengan tujuan perusahaan yaitu untuk memberikan desain dan pengembangan aplikasi serta layanan web yang support Mobile dan Komputer dengan membuat website yang sepenuhnya memenuhi kebutuhan customer agar terlihat profesional dan memudahkan usaha berbasis komputerisasi.

2.3. Struktur Organisasi



Gambar 2. Struktur Organisasi

2.4. Produk

Adapun produk penjualan, Creative Gama Studio adalah sebagai berikut:

1. Website
2. Software SMS Gateway
3. Software berbasis web
4. Sistem Informasi

2.5. Layanan

Adapun Layanan Jasa Creative Gama Studio adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan Sistem Informasi/Aplikasi Berbasis Web (online dan offline)
2. Pembuatan Aplikasi Berbasis SMS Gateway
3. Pembuatan Website
4. Instalasi Jaringan
5. Jasa Maintenance dan Perbaikan Aplikasi Berbasis Web
6. Jasa Maintenance dan Perbaikan Website
7. Konsultan IT
8. Menerima kerjasama dengan perusahaan atau instansi, menjadikan Creative Gama Studio sebagai tim IT
9. Jasa Pelatihan Teknologi Informasi

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1. Panduan

Panduan adalah kumpulan ketentuan dasar yang menjelaskan bagaimana sesuatu harus dilakukan. Panduan digunakan sebagai acuan untuk mendapatkan informasi dan petunjuk dalam melakukan suatu kegiatan. Bertujuan untuk memandu dan memberikan tuntunan kepada pembaca dalam melakukan langkah-langkah yang akan dilakukan di buku tersebut. (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020)

Tujuan dari panduan itu sendiri adalah untuk memandu pembaca dalam mengikuti prosedur, mengelola, mengikuti, atau melakukan aktivitas atau pekerjaan tertentu.

3.2. Testing

Testing atau pengujian perangkat lunak adalah suatu proses yang dibuat sedemikian rupa dalam mengidentifikasi ketidaksesuaian terhadap kinerja dari suatu program atau sistem untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Pengujian perangkat lunak dapat dilakukan secara manual dan otomatis. Pengujian secara manual yaitu penguji menyiapkan test case secara manual dan mengoperasikannya untuk mengetahui error pada perangkat lunak yang sedang di uji. Setiap software harus melewati pengujian manual karena mampu mendeteksi bug yang tidak terdeteksi oleh pengujian otomatis. Sedangkan pengujian secara otomatis adalah teknik software testing dengan membandingkan hasil yang diinginkan dengan hasil yang sebenarnya.

Di samping itu pengujian juga berguna dalam melakukan evaluasi efektifitas kerja bagi pengembang perangkat lunak ataupun penguji perangkat lunak. Pengujian memiliki peranan penting dalam suatu konstruksi perangkat lunak, sehingga perencanaan pengujian yang baik sangat perlu diperhatikan.

Tujuan dari testing sendiri adalah supaya perusahaan bisa mengidentifikasi kesalahan dan juga fitur yang tidak sesuai dengan persyaratan yang sebenarnya dan jika ada bug ataupun kesalahan dalam software maka perusahaan harus memenuhi kembali dalam proses development.

3.3.Website

Pengertian website yaitu, “Website” atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui alur koneksi internet” (Ii & Teori, 2020)

Selanjutnya menurut (Doni & Rahman, 2020) Website adalah sekumpulan dokumen yang berada pada server dan dapat dilihat oleh user dengan menggunakan browser. Dokumen itu bisa terdiri dari beberapa halaman. Tiap-tiap halamannya memberi informasi atau interaksi yang beraneka ragam. Informasi atau interaksi yang beraneka ragam. Informasi dan interaksi itu bisa berupa tulisan, gambar atau bahkan dapat ditampilkan dalam bentuk video, animasi, suara, dan lain-lain.

Jadi dari kedua sumber diatas dapat disimpulkan bahwa website merupakan suatu kumpulan halaman-halaman informasi dalam bentuk data digital berupa teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet.

3.4.User Requirement

User requirement ialah suatu kebutuhan yang harus dimiliki seorang pengguna terhadap suatu produk. Hal yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan informasi sebanyak banyaknya untuk diimplementasikan terhadap produk, memperkirakan apa yang diperlukan sistem untuk memenuhi kebutuhan user dengan cara menganggap diri sendiri sebagai user, sehingga sebagai user kita tau apa yang seharusnya ada dalam produk.

BAB IV PERANCANGAN

4.1. Alat dan Bahan

Dalam proses testing menggunakan alat dan bahan untuk mendukung berjalannya pembuatan panduan dan testing.

4.1.2. Alat

Alat yang digunakan dalam pembuatan panduan dan testing aplikasi adalah sebagai berikut:

a. Hardware

Perangkat keras yang digunakan oleh penulis:

Nama Perangkat	Spesifikasi
Processor	Intel(R) Core(TM) i7-8750H CPU @ 2.20GHz 2.21 GHz
Memori	8.00 GB RAM
Sistem Model	TUF Gaming FX505GD_FX505GD

Tabel 2. Hardware

b. Software

Software merupakan hal yang penting dalam mendukung kinerja sebuah aplikasi. Software yang digunakan oleh penulis untuk membangun data base ini dapat dilihat pada tabel.

Nama Perangkat	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows 10 Pro 64-Bit
Tools Pembangun	Microsoft Word 365

Tabel 3. Software

4.1.3. Bahan

Bahan yang digunakan dalam proses pembuatan website ini adalah data data klinik surya medika satui yang disediakan oleh HRD CV. Creative Gama Studio.

4.2. User Requirements

4.2.1. Aplikasi Klinik Berbasis Web

Aplikasi klinik berbasis web adalah aplikasi yang digunakan untuk mempermudah admin dalam mengelola pendataan dan pelayanan didalam sebuah klinik.

4.2.2. Penjelasan Aplikasi

1. Apa saja kegunaan Aplikasi Klinik Berbasis Web?

Untuk mempermudah dalam melakukan pendataan dan mempermudah mengelola pelayanan pasien.

2. Bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan Aplikasi Klinik Berbasis Web?

Untuk menggunakan aplikasi ini admin dapat masuk website klinik, kemudian mengisi username dan password. Setelah berhasil masuk ke aplikasi, admin dapat melakukan aksi didalam beberapa menu yang sudah tersedia.

4.2.3. Requirment Analysis

Daftar menu Admin:

1. Beranda: Informasi
2. Pelayanan Lab: Data pelayanan laboratorium
3. Hasil Laboratorium: Data hasil dari laboratorium
4. Blangko Hasil Laboratorium: Data blngko hasil laboratorium

4.2.4. System requirement:

1. Aplikasi dapat menambahkan data

Dengan adanya fitur ini memudahkan user untuk menginput/menambahkan data

2. Aplikasi dapat menghapus data

Dengan adanya fitur ini memudahkan user dalam menghapus data

3. Aplikasi dapat mengupdate data

Memudahkan user dalam mengupdate data yang sudah diinput.

4. Aplikasi dapat menyimpan data

Memudahkan user dalam menyimpan data yang telah diolah

4.3.Rancangan Sistem

4.3.1. Use Case Diagram

Use Case yang digunakan untuk menggambarkan requirement fungsional dari sistem klinik surya medika satui adalah sebagai berikut:



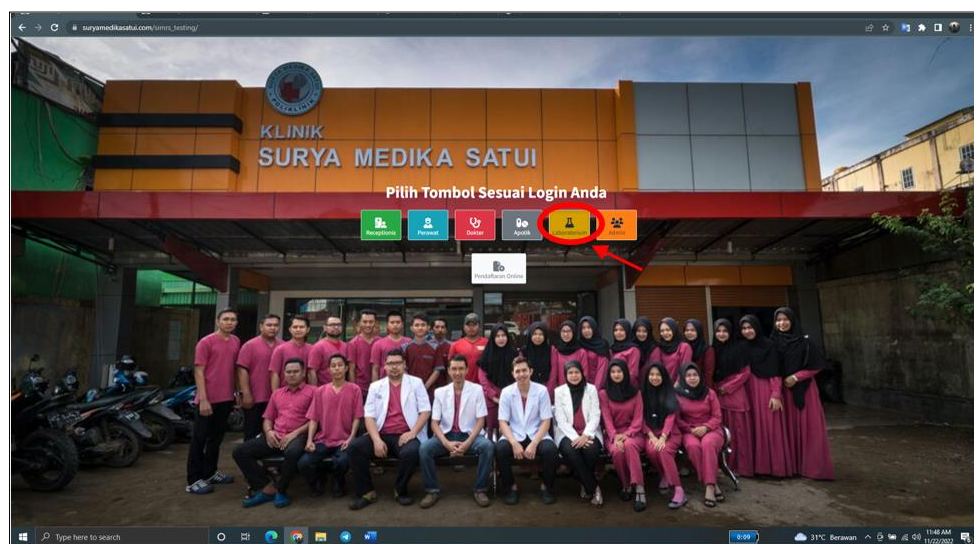
Gambar 3. Use Case Diagram

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. PANDUAN LABORATORIUM

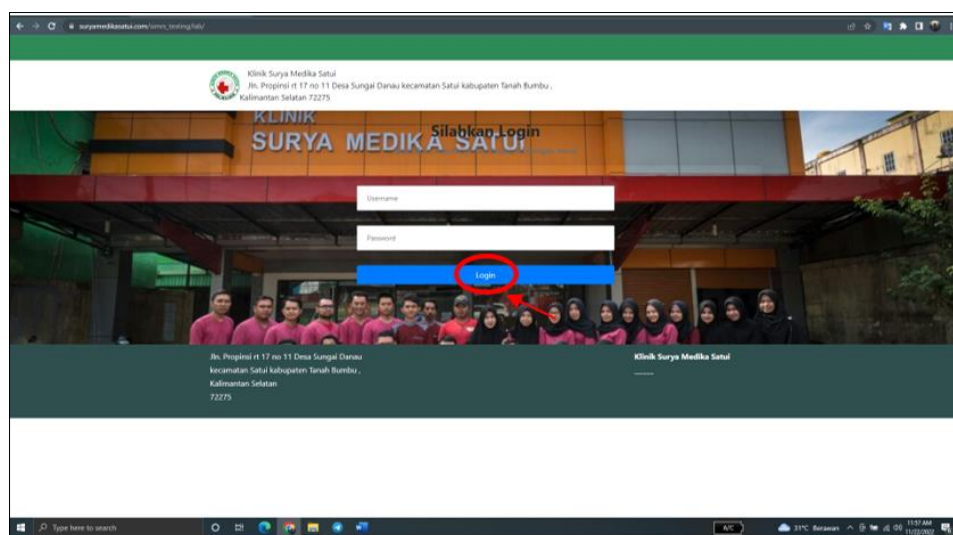
5.1.1. Login

Untuk melakukan login Pada laboratorium, silahkan buka alamat situs utama, lalu klik pilihan *Laboratorium*.



Gambar 4. Login 1

Lalu akan muncul tampilan seperti dibawah ini :



Gambar 5. Login 2

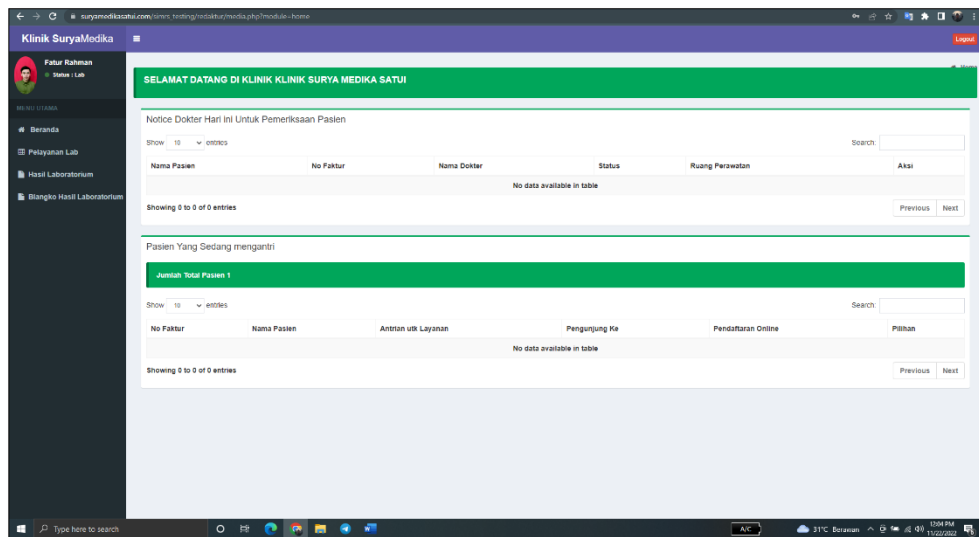
Silahkan masukan username lalu masukan password yang telah diberikan, setelah itu klik pada bagian login.

5.1.2. Beranda/Halaman Utama

Beranda adalah tampilan awal website setelah admin berhasil login.

Dihalaman ini berisi:

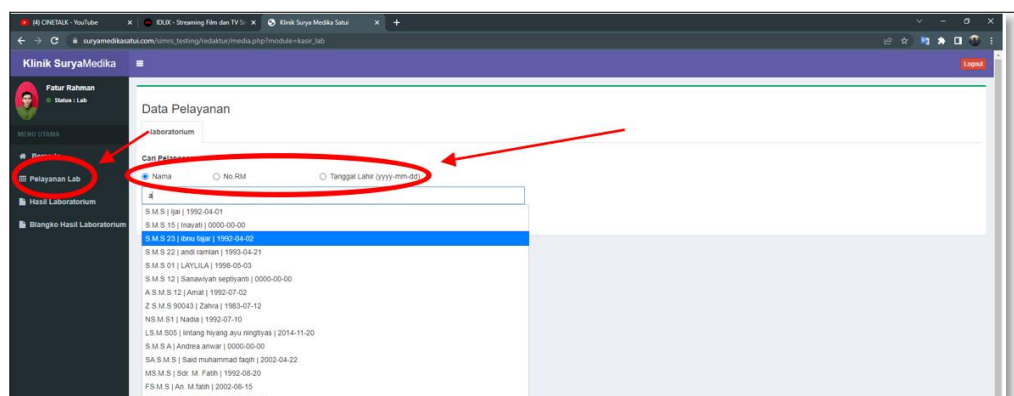
- Ucapan selamat datang
- Informasi notice dokter hari ini untuk pemeriksaan pasien
- Informasi pasien yang sedang mengantri



Gambar 6. Beranda

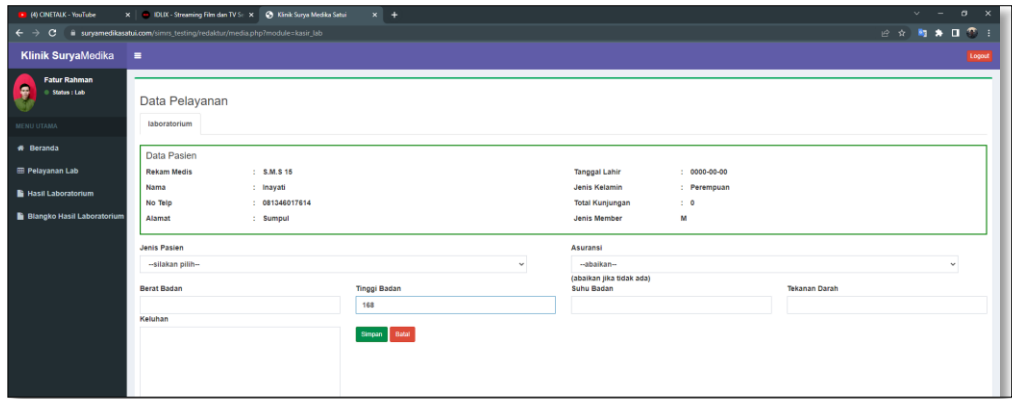
5.1.3. Halaman Pelayanan Lab

Pada halaman ini admin dapat mencari/mengedit data pelayanan. Untuk melihat data pelayanan klik *Menu Pelayanan Lab* dan Anda bisa mencari data dengan menggunakan keyword berupa : Nama, No RM, dan Tanggal Lahir (yyy-mm-dd). Seperti gambar berikut :



Gambar 7. Pelayanan Lab 1

Dan juga anda dapat mengedit data di dalamnya:

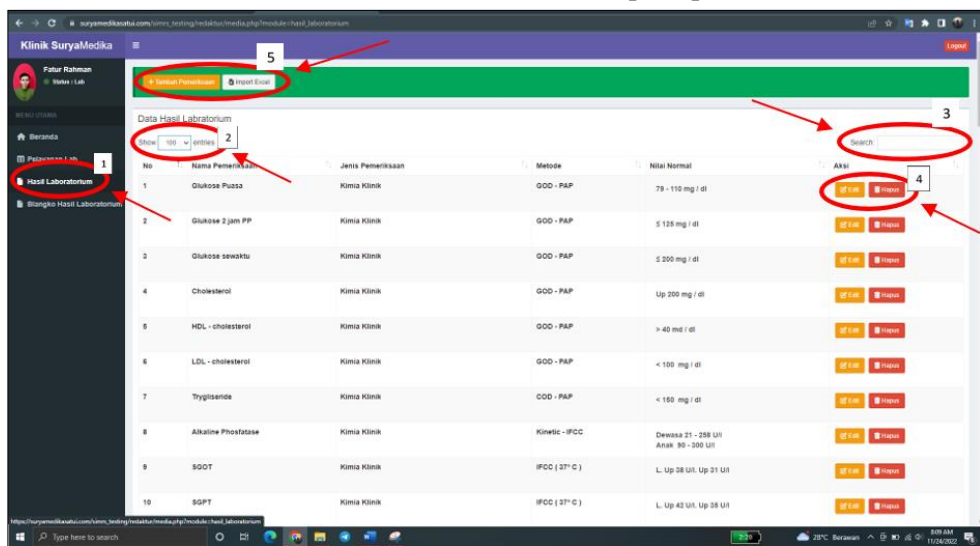


Gambar 8. Pelayanan Lab 2

5.1.4. Halaman Hasil Laboratorium

Dihalaman ini admin dapat melihat data hasil laboratorium, admin juga dapat melakukan aksi edit dan hapus.

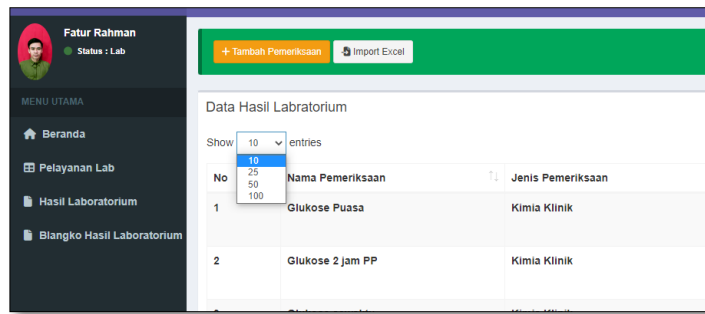
- Tata cara Mencari/mengedit Hasil Laboratorium
Pertama klik menu *Hasil Laboratorium* dan akan tampil seperti berikut:



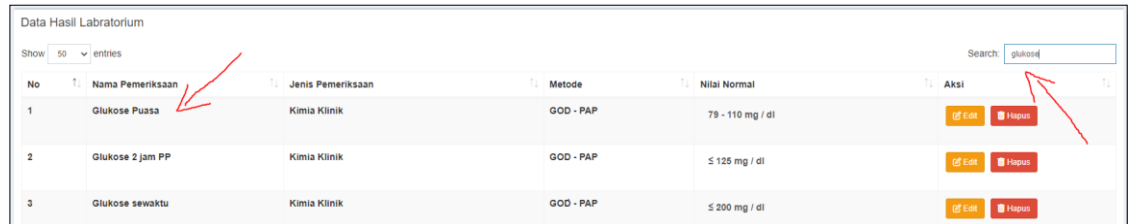
Gambar 9. Hasil Laboratorium

Penjelasan keterangan pada gambar :

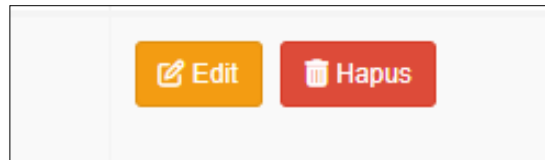
1. Menu Hasil Laboratorium
2. Pilihan untuk menampilkan berapa jumlah data yang ingin di tampilkan, bisa 10/25/50/100 Data .



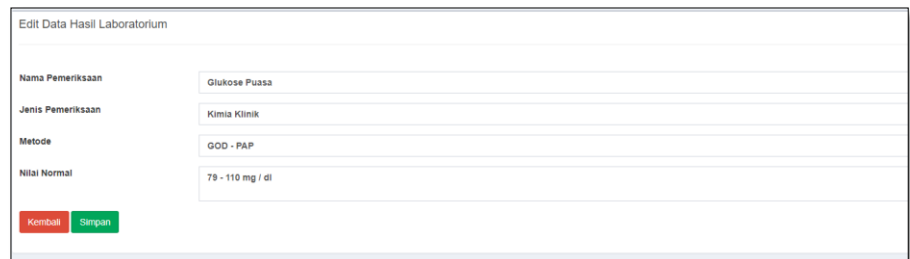
3. Search untuk mempermudah mencari data



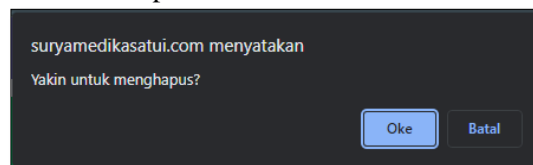
4. Tombol untuk mengedit atau menghapus data



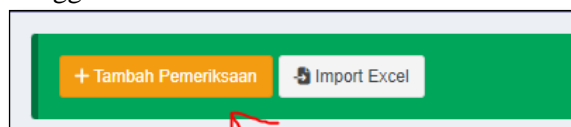
- Jika ingin mengedit data, Klik pada fitur *EDIT*. Dan akan tampil seperti berikut:



- Jika ingin menghapus data, klik fitur *HAPUS*. Kemudian akan tampil Notifikasi seperti berikut:



5. Tombol untuk menambahkan data baru bisa berupa input manual / bisa menggunakan file Exel.



- Jika ingin menambahkan data secara manual, klik Fitur *TAMBAH PEMERIKSAAN*. Kemudian akan muncul seperti gambar dibawah, simpan jika sudah mengisi data baru. Kembali jika batal menambahkan

data.

Tambah Data Hasil Laboratorium

Nama Pemeriksaan

Jenis Pemeriksaan

Metode

Nilai Normal

Kembali Simpan

- Jika ingin menambahkan data berupa file *EXCEL*, klik Fitur Import Exel. Kemudian akan muncul seperti gambar dibawah, Pilih file yg di inginkan lalu Upload jika sudah mengisi data baru. Klik Batal, jika batal menambahkan data.

Import Hasil Laboratorium

Contoh Format File Import

Upload File

Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Format file harus .xls bukan .xlsx

Batal Upload

5.1.5. Halaman Blangko Hasil Laboratorium

Didalam halaman ini admin dapat mencari, mengedit, mencetak dan menghapus data blangko hasil laboratorium.

- Tata cara Mencari/mengedit Data Blangko Hasil Laboratorium
Pertama klik menu *Blangko Hasil Laboratorium* dan akan tampil seperti berikut :

Klinik SuryaMedika

Fitar Rahman
Sales Lab

Blangko Hasil Laboratorium

Data Blangko Hasil Laboratorium

Show 10 entries

No	Nama	No Faktur	Jenis Pemeriksaan Hasil Lab	Tanggal	Aksi
1	Herlina	202211141348532	Hasil Pemeriksaan Hematologi 2	Senin, 14 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
2	Herlina	202211141348532	Urinalisa	Senin, 14 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
3	Herlina	202211141348532	Widal	Senin, 14 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
4	SYAMSIR ALAM	202211141508383	Hasil Pemeriksaan Hematologi 2	Senin, 14 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
5	SYAMSIR ALAM	202211141508383	Kimia Klinik	Senin, 14 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
6	SYAMSIR ALAM	202211121340415	Kimia Klinik	Sabtu, 12 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
7	MATEO	202211091487281	Kimia Klinik	Sabtu, 05 November 2022	Detail Cetak Edit Hapus
8	Ijai	202210072024276	Kimia Klinik	Jumat, 07 Oktober 2022	Detail Cetak Edit Hapus

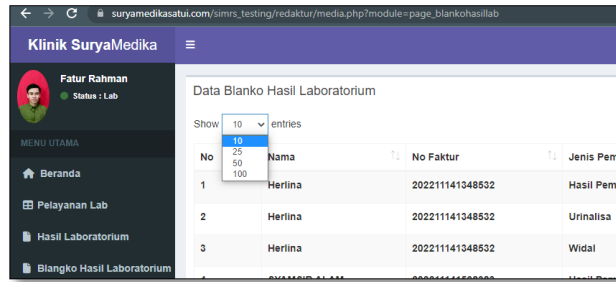
Showing 1 to 8 of 8 entries

Previous 1 Next

Gambar 10. Blangko Hasil Laboratorium

Penjelasan keterangan pada gambar :

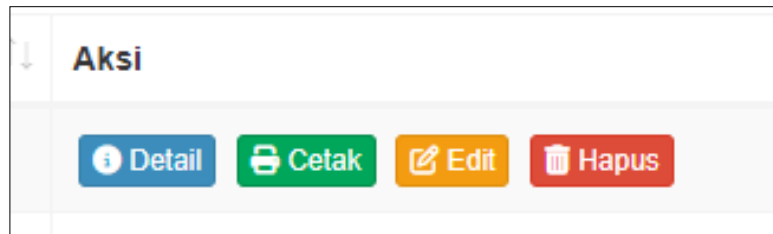
1. Menu “Blangko Hasil Laboratorium”
2. Pilihan untuk menampilkan berapa jumlah data yang ingin di tampilkan



3. Search untuk mempermudah mencari data



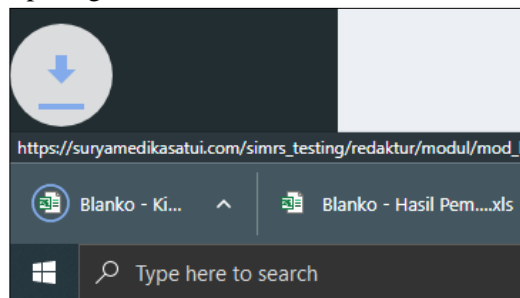
4. Tombol untuk Melihat Detail/Mencetak/Edit/Hapus Data.



- Jika ingin melihat detail data, klik Fitur *Detail*. Kemudian akan muncul seperti gambar dibawah.

No	Nama Pemeriksaan	Metode	Hasil	Nilai Normal
Hasil Pemeriksaan Hematologi 2				
1	Hemoglobin (Hb)	Automatic	12	L 14-18, P 12-16 gridl
2	Hit.Leukosit	Automatic	4000	5.000-10.000 mm3
3	Hit.Eritrosit	Automatic	200000	L 4,5-5,5 / P 4-5 juta/mm3
4	Hit.Trombosit		40	150.000- 450.000/mm3
5	Hit.Retikulosit	Sed. Kering		25.000- 75.000/mm3
6	Hematokrit	Automatic	40	L.40-50% P.35-40%

- Jika ingin mencetak data, klik Fitur *Cetak*. Kemudian file akan terdownload seperti gambar dibawah.

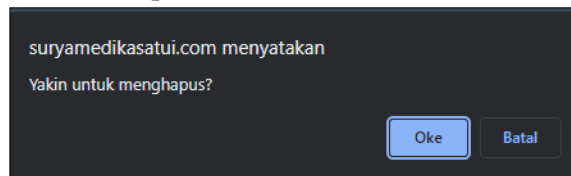


- Jika ingin mengedit data, klik Fitur *Edit*. Kemudian file akan terdownload seperti gambar dibawah. Klik simpan jika sudah mengisi data baru. Klik Batal

yang ada di bagian bawah, jika batal menambahkan data.

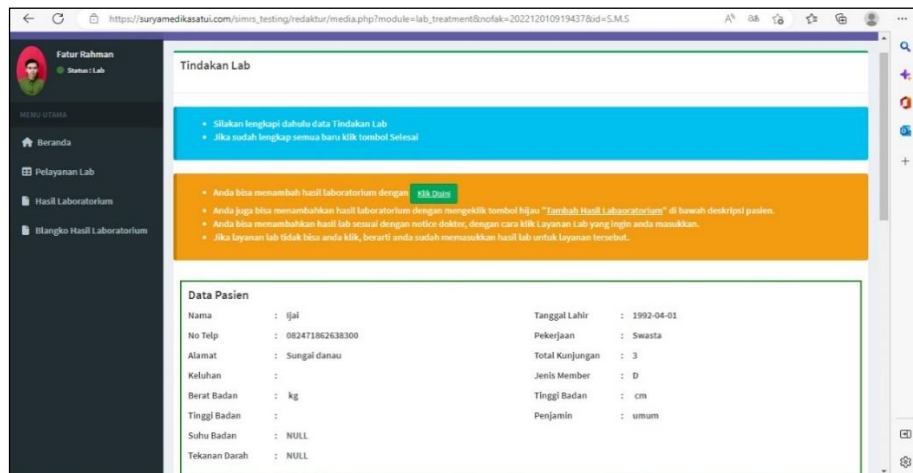
No	Nama Pemeriksaan	Metode	Hasil	Nilai Normal
Hasil Pemeriksaan Hematologi 2				
1	Hemoglobin (Hb)	Automatic	12	L 14-18, P 12-16 gridl
2	Hit.Leukosit	Automatic	10000	5.000-10.000 mm ³
3	Hit.Eritrosit	Automatic	Hasil...	L 4,5-5,5 / P 4-6 juta/mm ³
4	Hit.Trombosit		250000	150.000- 450.000/mm ³

- Jika ingin menghapus data, klik fitur **HAPUS**. Kemudian akan tampil Notifikasi seperti berikut:



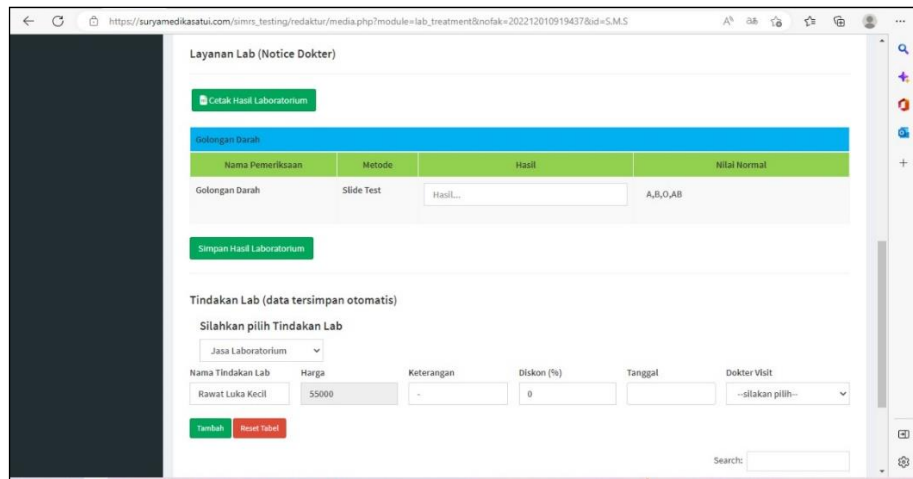
5.1.6. Tata cara menindak lanjuti Notice Dokter

- Tata cara menindak lanjuti dari data yang masuk dari Notice Dokter
Jika sudah ada notice dari dokter, maka secara otomatis di dalam beranda Laboratorium akan tampil seperti di bawah ini.



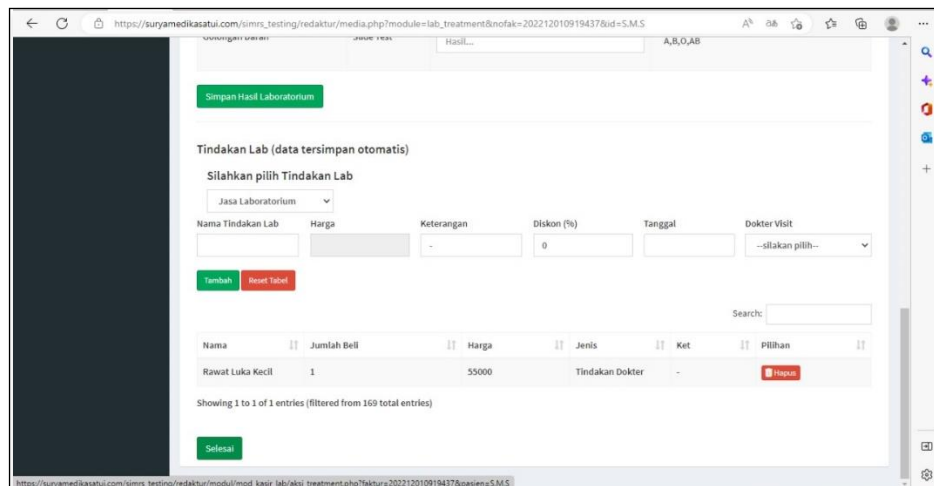
Gambar 11. Notice Dokter 1

Kemudian Scroll ke bawah, di Tindakan lab masukkan apa keluhannya di “Nama Tindakan Lab”, maka akan otomatis terlihat biaya yang perlu di bayar pasien, lalu klik Tambah.



Gambar 12. Notice Dokter 2

Jika data sudah di tambah, maka akan tampil data seperti di bawah ini, jika tidak ada yang perlu di tindak lanjuti lagi, Klik “Selesai”



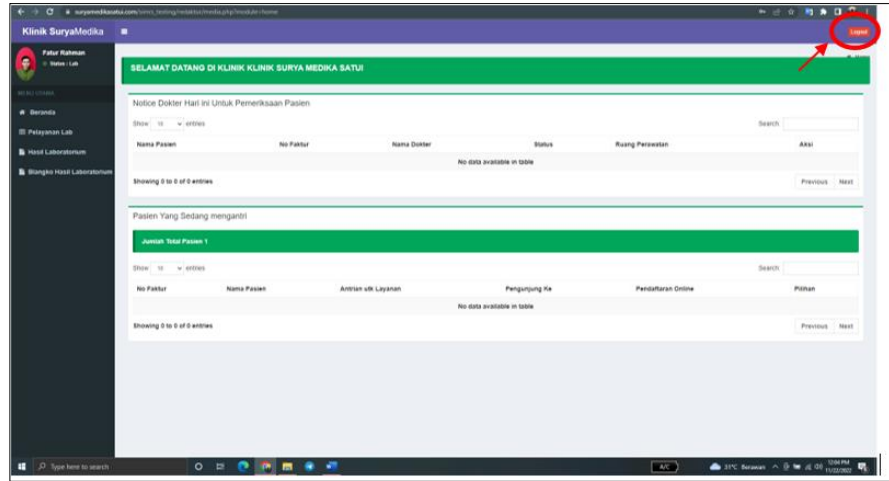
Gambar 13. Notice Dokter 3

Setelah Klik selesai maka akan ada Notice “ berhasil di tambahkan ke Pembayaran kasir” seperti di bawah ini, lalu klik “oke”



5.1.7. Tata cara Logout

Untuk keluar atau logout admin pilih atau klik menu logout yang berada di kana atas Tampilan.



Gambar 14 . Logout

5.2. TESTING APLIKASI

Pendaftaran Online

Kesulitan	Masukan
1. Hanya terdapat form login sehingga untuk pasien yang datanya tidak ada sebelumnya, tidak bisa mendaftar	Dibuat form register untuk pendaftaran online
2. Jam antara waktu kunjungan dan waktu jadwal dokter tidak sesuai sehingga datanya tidak muncul	Disesuaikan jamnya

Resepsionis

Kesulitan	Masukan
1. Data yg diinput di pendaftaran online tidak muncul dibagian antrian resepsionis jadi harus diinput manual menggunakan data pasien yang sudah ada sebelumnya	-
2. History tindakan kasir hanya bisa dilihat pada 1 hari tersebut, dan bagian search paling kanan tidak berfungsi	<ul style="list-style-type: none">- Dibuat dari tanggal sekian-tanggal sekian agar lebih memudahkan pencarian history- Bagian search diperjelas kegunaannya karena ada 2 search yg ditampilkan di history tindakan kasir
3. Nomor rekam medis tidak teratur	Untuk data pasien dibagian nomor rekam medis lebih baik diurutkan dari awal agar mempermudah pendataan

Notice Lab

Kesulitan	Masukan
1. Data yang diinput dokter sebelumnya melalui notice lab tidak muncul dilayanan laboratorium	-

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Dari hasil kerja praktik membuat panduan dan testing aplikasi klinik berbasis website selama kurang lebih satu bulan di Creative Gama Studio terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Menambah ilmu dan pengalaman dalam pengerjaan project di dalam satu team.
2. Menambah pengetahuan dan mental secara langsung mengenai pembuatan panduan dan testing aplikasi.

6.2. Saran

Dalam pelaksanaan kerja praktik, ada beberapa saran kepada instansi penyelenggara kerja praktik untuk pembuatan panduan dan testing aplikasi klinik berbasis web yang telah dibuat diantaranya:

1. Perlunya menambah pengalaman dan wawasan mengenai testing aplikasi, tidak hanya dari perkuliahan namun juga dari sumber lainnya, seperti mengikuti workshop, kursus online atau pun buku bacaan.
2. Kepada para mahasiswa yang nantinya akan melakukan kerja praktik diharap untuk mempersiapkan diri dengan sungguh-sungguh karena dalam magang ini semua masuk kedalam tim dan juga perlu mempelajari materi yang akan diterapkan dalam instansi penyelenggara, agar memudahkan dalam melaksanakan kerja praktik.
3. Kesepakatan dalam pengerjaan proyek perlu diperhatikan diawal agar tidak terjadi kesalah pahaman yang membuat anak magang harus menambah pekerjaannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ii, B. A. B., & Teori, L. (2020). *Ii - I*. 1–19.

Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad* (2015, 5(3), 248–253.

<https://www.gamelab.id/news/667-software-testing-definisi-dan-jenis-jenisnya>

LAMPIRAN



Nama Perusahaan : CV Creative Gama Studio
Alamat : Jl. Tata Bumi Selatan No.109, Kel. Banyuraden, Kec.
Gamping, Sleman, DIY
No. Telp : 081931745058
Nama Penerima Mahasiswa : Syahli Lilipali, S.Kom.
Jabatan : Direktur Utama

Bersedia menerima mahasiswa berikut ini :

No	Nim	Nama
1	20190140124	Erlinda Efrilia
2	20190140125	Ridwan Nur Faizin
3	20190140122	Ahmad Qasim Nurseha
4	20190140129	Rafif Fuaddoshofa
5	20190140068	Muhammad Altaf Dasril

Untuk melaksanakan kerja praktek diperusahaan ini, Terhitung mulai tanggal :

14 November 2022 s/d 21 Desember 2022

Dan mengerjakan tugas- tugas sebagai berikut :

No	Tugas yang akan diberikan selama Magang
1	Membuat panduan penggunaan aplikasi klinik
2	Membuat video tutorial penggunaan aplikasi klinik
3	Melakukan testing aplikasi

Yogyakarta, 26 Desember 2022

Menyetujui

(Syahli Lilipali, S.Kom)

Gambar 15. Form penerimaan mahasiswa magang

LAPORAN KEGIATAN KERJA PRAKTEK

CV. Creative Gama Studio

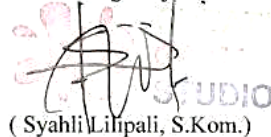
Jl. Tata Bumi Selatan No.109, Kel. Banyuraden, Kec. Gamping, Kab Sleman, DIY 55293.

Nim : 20190140122
Nama : Ahmad Qasim Nurseha
Dosen Pembimbing KP : Ir. Haris Setyawan, S.T., M.Eng.
Pembimbing Lapangan : Syahli Lilipali, S.Kom

1. Minggu ke – 1	
Hari, Tanggal	
Kegiatan	Perkenalan mahasiswa magang dengan pembimbing lapangan dan pemberian project magang sebelumnya
Permasalahan	Tidak terlalu faham dengan bahasa pemograman PHP Native, Data tidak muncul karena masalah di database
Solusi	Mencari referensi di google dan youtube
2. Minggu ke – 2	
Kegiatan	Pemberian project baru dan pembagian tugas perorangan
Permasalahan	Kurang paham alur aplikasi klinik
Solusi	Memahami alur aplikasi dan mulai membuat panduan
3. Minggu ke – 3	
Kegiatan	Pembuatan panduan penggunaan aplikasi
Permasalahan	Beberapa kali menambahkan data-data yang belum di masukkan karena adanya tambahan data
Solusi	Melakukan Pengecekan kembali panduan yang masih kurang
4. Minggu ke – 4	
Kegiatan	Pembuatan video tutorial penggunaan aplikasi
Permasalahan	Ada data untuk laboratorium yang terpaksa kosong karena harus diinput oleh job lain terlebih dahulu sehingga sulit untuk mensimulasikan input data.
Solusi	Pembuatan video dilakukan terpisah sesuai dengan jobdesk masing masing. Hal ini dikarenakan antara satu bagian dengan bagian lain saling terhubung
5. Minggu ke – 5	
Kegiatan	Testing dan review aplikasi
Permasalahan	-
Solusi	-

Yogyakarta, 26 Desember 2022

Pembimbing Kerja Praktek


(Syahli Lilipali, S.Kom.)

Gambar 16. Logbook

EVALUASI HASIL KERJA PRAKTEK

Diterangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nim : 20190140122

Nama : Ahmad Qasim Nurseha

Nama Proyek (Tugas KP) : Pembuatan panduan dan testing aplikasi klinik

Lokasi : Jl. Tata Bumi Selatan No.109, Kel. Banyuraden, Kec. Gamping,
Kab Sleman, DIY 55293

Pelaksana : CV. Creative Gama Studio

Telah selesai mengikuti Kerja Praktek selama 1 bulan penuh hari kerja dengan penilaian dari mentor lapangan sebagai berikut :

No.	Kriteria Penilaian	Nilai
1	Kehadiran mahasiswa saat pelaksanaan Kerja Praktek di lapangan	100
2	Kompetensi mahasiswa untuk memahami item pekerjaan dilapangan	97
3	Kompetensi mahasiswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan	97
4	Kemampuan mahasiswa bekerja sama dalam tim (sikap, komunikasi, dll)	90
Nilai Rata - rata		

*Angka penilaian : 0 - 100

Demikian surat evaluasi hasil kerja praktek mahasiswa ybs ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Desember 2022
Pembimbing Lapangan


Syahli Lilipali, S.Kom
Direktur Utama

Gambar 17. Lembar Penilaian



Gambar 18. Dokumentasi 1



Gambar 19. Dokumentasi 2



Gambar 20. Dokumentasi 3



Gambar 21. Dokumentasi 4