BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem

Suatu konsep dasar sistem sangat diperlukan sebelum melakukan perancangan sistem. Untuk itu sebaiknya kita mengetahui konsep dasar sistem terlebih dahulu. Dimana pada definisi sistem terdapat 2 kelompok pendekatan dalam mendefinisikan sistem, yaitu dengan menekankan pada prosedurnya dan menekankan pada elemennya.

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut Agus Mulyanto dalam bukunya (2009 : 1) mendefinisikan sistem secara umum sebagai kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu sebagai satu kesatuan.

Sedangkan menurut Jerry Fith Gerald (Jogiyanto : 2000) dalam buku Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi pengarang Agus Mulyanto mendefinisikan "sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu".

Dan menurut Agus Mulyanto (2009 : 2) mendefinisikan sistem dalam bidang sistem informasi sebagai "sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja sama, untuk mencapai tujuan bersama dengan

menerima proses *input* serta menghasilkan *input* dalam proses transformasi yang teratur".

Dengan demikian pengertian sistem dapat disimpulkan sebagai suatu prosedur atau elemen yang saling berhubungan satu sama lain dimana dalam sebuah sistem terdapat suatu masukan, proses dan keluaran, untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 2) mengatakan bahwa suatu sistem mempunyai karakteristik agar sistem dapat dibedakan dengan sistem yang lain. Berikut ini macam-macam karakteristik suatu sistem, diantaranya :

1. Komponen Sistem (*component*), dimana suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, bekerja sama membentuk satu kesatuan. Suatu sistem merupakan salah satu dari komponen sistem lain yang lebih besar, maka disebut subsistem, sedangkan sistem yang lebih besar tersebut adalah lingkungannya.
2. Batas Sistem (*boundary*) merupakan pembatas atau pemisah suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*) merupakan sesuatu di luar batas dari sistem yang dapat mempengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan.
4. Penghubung Sistem (*interface*) merupakan hal yang sangat penting, sebab tanpa adanya penghubung, sistem akan berisi kumpulan

subsistem yang berdiri sendiri dan tidak saling berkaitan. Maka dari itu penghubung dapat juga didefinisikan sebagai tempat dimana komponen atau sistem dan lingkungannya bertemu atau berinteraksi.

5. Masukan Sistem (*input*) merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, dimana masukan tersebut dapat berupa bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi (*maintenance input*), dan masukan yang diproses untuk mendapat keluaran (*signal input*).
6. Keluaran Sistem (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan, yang berupa informasi sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai sisa pembuangan.
7. Pengolah sistem (*process*) merupakan bagian yang melakukan perubahan dari masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.
8. Sasaran Sistem merupakan suatu tujuan yang ingin dicapai dalam sistem, agar sistem menjadi terarah dan terkendali.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 8) mengatakan bahwa sistem pun dapat diklasifikasikan dalam beberapa sudut pandang, sebagai berikut :

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

   Sistem Abstrak (*abstact system*) adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak tampak secara fisik. Misalnya, sistem agama/ teologi.

Sistem Fisik (*physical system*) adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat dengan mata. Misalnya, sistem komputer, sistem akuntansi, dan sistem transportasi.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan

   Sistem alamiah (*natural system*) adalah sistem yang terjadi karena proses alam, bukan buatan manusia. Misalnya, sistem tatasurya, sistem rotasi bumi.

   Sistem buatan manusia (*human made system*) adalah sistem yang terjadi melalui rancangan atau campur tangan manusia. Misalnya, sistem komputer, sistem transportasi.

3. Sistem Tertentu dan Tak Tentu

   Sistem tertentu (*deterministic system*) adalah sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Misalnya, sistem komputer karena operasinya dapat diprediksi berdasarkan program yang dijalankan.

   Sistem tak tentu (*probabilistic system*) adalah sistem yang hasilnya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas. Misalnya, sistem persediaan.

4. Sistem Tertutup Dan Terbuka (Open Sistem)

   Sistem tertutup (*closed system*) adalah sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan di luar sistem. Sebenarnya sistem tertutup tidak ada, yang ada adalah relatif tertutup.

Sistem terbuka (*open system*) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan luar dan dapat terpengaruh dengan keadaan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan output untuk subsistem yang lain.

2.2. Konsep Dasar Informasi

2.2.1 Pengertian Data dan Informasi

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 15) bahwa data dan informasi merupakan sebuah pondasi untuk memahami konsep sistem informasi. Menurut Agus Mulyanto (2009 : 16) mengemukakan bahwa data merupakan material atau bahan baku yang belum mempunyai makna atau belum berpengaruh langsung kepada pengguna sehingga perlu diolah untuk dihasilkan sesuatu yang lebih bermakna.

Sedangkan pengertian informasi menurut McFadden dkk (1999) dalam buku Agus Mulyanto (2009 : 16) mengemukakan bahwa informasi adalah data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga meningkatkan pengetahuan seseorang yang menggunakan data tersebut.

2.2.2 Kualitas Informasi

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 20) bahwa suatu informasi merupakan data yang telah diolah dan bermanfaat, maka dari itu ada beberapa kualitas informasi, diantaranya :

1. Akurasi (*accuracy*)

   Sebuah informasi harus akurat karena dari sumber informasi hingga penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut. Suatu informasi dikatakan akurat apabila jelas maksudnya dan tidak ada kesalahan-kesalahan.

2. Relevansi (*relevancy*)

   Informasi dikatakan berkualitas jika relevan bagi pemakainya, bahwa suatu informasi harus bermanfaat bagi pemakainya.

3. Tepat Waktu (*timeliness)*

   Informasi yang dihasilkan dari suatu proses pengolahan data, datangnya tidak boleh terlambat, karena informasi yang terlambat tidak akan mempunyai nilai yang baik.

2.2.3 Karakteristik Data dan Informasi

Menurut Alter (1992) dalam buku Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi pengarang Agus Mulyanto mengemukakan bahwa data dan informasi memiliki beberapa karakteristik, yaitu :

1. Tipe Data

   Ada beberapa tipe data, diantaranya teks, gambar, audio, dan video. Tipe data yang digunakan harus sesuai dengan tujuan.

2. Akurasi dan Presisi

   Akurasi menyatakan tingkat kebenaran terhadap informasi dan menentukan kehandalan informasi, sedangkan presisi menyatakan tingkat ketelitian suatu informasi.

3. Usia Informasi

   Usia informasi ini dipengaruhi oleh interval dan keterlambatan, dimana usia informasi ini dapat dinyatakan oleh lama waktu sejak informasi dihasilkan sampai saat ini.

4. Rentang waktu

   Rentang waktu adalah selang waktu yang digunakan untuk mencakup data.

5. Tingkat Keringkasan

   Informasi yang terlalu detail tidak memberikan hasil yang baik karena tidak mudah dimengerti, tetapi informasi yang terlalu singkat pun tidak baik, karena tidak sesuai dengan informasi yang diperoleh, maka dari itu informasi mempunyai tingkat keringkasan, agar informasi yang dihasilkan tidak terlalu banyak atau pun sedikit.

6. Kelengkapan

   Suatu data dan informasi haruslah lengkap, karena suatu informasi dapat mempengaruhi suatu pengambilan keputusan agar keputusan yang diambil pun tepat dan sesuai informasi yang terjadi.

7. Kemudahan Akses Sumber Data

   Suatu informasi pun tidak dapat dikatakan berkualitas, apabila informasi tersebut sulit untuk diakses atau untuk *share*, maka dari itu suatu informasi harus mudah diakses oleh banyak orang.

8. Relevansi

   Relevansi suatu informasi ditentukan oleh pemakainya sendiri, karena pamakailah yang dapat menentukan informasi tersebut bermanfaat atau tidak untuk mereka.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Dalam buku Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi pengarang Agus Mulyanto menjelaskan bahwa menurut Bodnar dan Hopwood (1993) dalam buku *Acounting Information System* edisi kelima mendefinisikan sistem informasi sebagai kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna.

Dari beberapa definisi menurut para ahli, maka Agus mulyanto (2009 : 29) mendefinisikan sistem informasi sebagai suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan.

Komponen sistem informasi menurut Andri Kristanto (2007 : 13) mengemukakan ada enam macam, diantaranya :

1. *Input* merupakan semua data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi, seperti dokumen-dokumen, file-file dan formulir-formulir.

2. Proses merupakan kumpulan prosedur yang akan memanipulasi *input* yang kemudian akan disimpan dalam bagian basis data dan seterusnya akan diolah menjadi suatu *output* yang akan digunakan oleh penerima.
3. *Output* merupakan semua keluaran atau hasil dari model yang sudah diolah menjadi suatu informasi yang berguna dan dapat dipakai penerima.
4. Teknologi merupakan bagian yang berfungsi untuk memasukkan *input*, mengolah *input* dan menghasilkan keluaran.
5. Basis Data merupakan kumpulan data-data yang saling berhubungan satu dengan lain yang disimpan dalam perangkat keras komputer dan akan diolah menggunakan perangkat lunak.
6. Kendali merupakan semua tindakan yang diambil untuk menjaga sistem informasi tersebut agar dapat berjalan dengan lancar dan tidak mengalami gangguan.

2.4. Jaringan Komputer

2.4.1 Pengertian Jaringan Komputer

Menurut Dede Sopandi (2008 : 2) jaringan komputer adalah gabungan antara teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi. Gabungan teknologi ini menghasilkan pengolahan data yang dapat didistribusikan, mencakup pemakaian database, *software* aplikasi dan peralatan *hardware* secara bersamaan.

2.4.2. Tipe-tipe Jaringan Komputer

Menurut Dede Sopandi dalam bukunya (2008 : 1-6) mengemukakan suatu jaringan komputer memiliki skop dan luasnya masing-masing, untuk itu secara geografis jaringan komputer dibedakan menjadi beberapa macam, sebagai berikut :

1. *Local Area Network (LAN)*

   Local Area Network (LAN) adalah jaringan yang bersifat internal dan biasanya milik pribadi di dalam sebuah perusahaan kecil atau menengah dan biasanya berukuran sampai beberapa kilometer. LAN biasanya digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan *workstation* dalam kantor suatu perusahaan untuk pemakaian sumber daya bersama, serta sarana untuk saling bertukar informasi.

2. *Metropolitan Area network (MAN)*

   Metropolitan Area Network (MAN) adalah sebuah jaringan menggunakan teknologi yang sama dengan LAN, hanya ukurannya biasanya lebih luas dari pada LAN dan biasanya MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang letaknya berdekatan atau antar sebuah kota dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi atau umum. MAN pun mampu menunjang data dan suara, bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel.

3. *Wide Area Network (WAN)*

   Wide Area Network (WAN) adalah sebuah jaringan yang jangkauannya mencakup daerah geografis yang lebih luas, seringkali mencakup

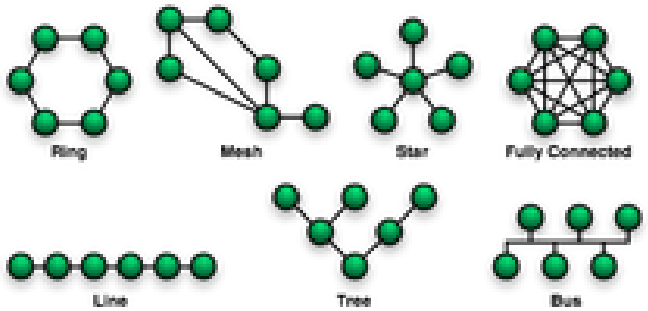
sebuah negara bahkan benua. WAN terdiri dari kumpulan LAN, MAN, dan mesin-mesin yang bertujuan untuk menjalankan program aplikasi pemakai.

4. Internet

   Internet adalah kumpulan dari beberapa jenis jaringan yang berbeda LAN, WAN, atau keduanya mencakup seluruh dunia yang saling terkoneksi.

2.4.3. Topologi Jaringan

Menurut Dede Sopandi dalam bukunya mengenai jaringan komputer (2008 : 27-32) topologi jaringan adalah susunan atau pemetaan interkoneksi antara *node*, dari suatu jaringan, baik secara fisik (*riil*) dan logis (*virtual*). Topologi menggambarkan metode yang digunakan untuk melakukan pengkabelan secara fisik dari suatu jaringan.



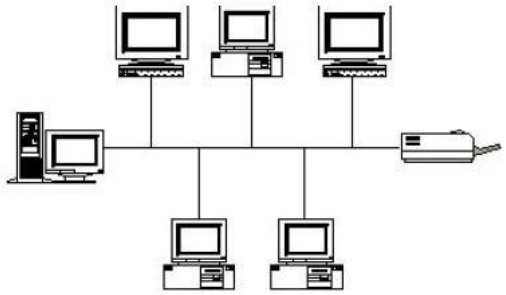
Gambar 2.1 Jenis-jenis Topologi Jaringan

(Sumber : Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer, Dede Sopandi 2002 : 27)

Topologi fisik jaringan adalah cara yang digunakan untuk menghubungkan *workstation-workstation* di dalam LAN tersebut. Macam-macam topologi jaringan fisik, antara lain :

1. Topologi Bus atau *Linier*

   Topologi bus merupakan topologi yang banyak dipergunakan pada masa penggunaan kabel coaxial menjamur. Karakteristik topologi ini yaitu satu kabel yang kedua ujungnya ditutup dimana sepanjang kabel terdapat *node-node*, paling *prevevalent* karena sederhana dalam instalasi, signal melewati kabel 2 arah dan mungkin terjadi *collision*.

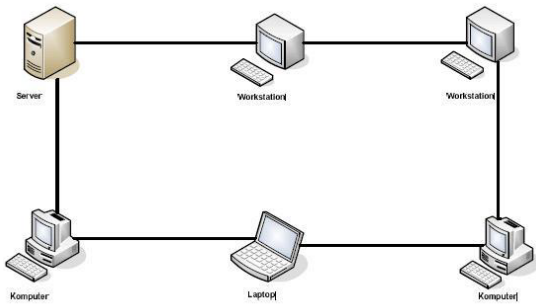


Gambar 2.2 Topologi Bus

(Sumber : Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer, Dede Sopandi 2002 : 28)

2. Topologi *Ring*

   Topologi *ring* adalah topologi yang informasi dan data serta *traffic* disalurkan sedemikian rupa. Umumnya fasilitas ini memanfaatkan *fiber optic* sebagai sarananya. Karakteristik topologi ini yaitu lingkaran tertutup yang berisi *node-node*, sederhana dalam *layout*, signal mengalir dalam satu arah sehingga menghindarkan terjadinya *collision*.

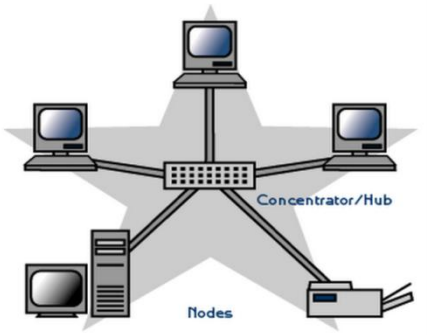


Gambar 2.3 Topologi Ring

(Sumber : Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer, Dede Sopandi 2002 : 29)

3. Topologi *Star*

   Topologi *star* merupakan topologi yang banyak digunakan diberbagai tempat, karena kemudahan untuk menambah, mengurangi, atau mendeteksi kerusakan jaringan yang ada. Karakteristik topologi ini yaitu setiap *node* berkomunikasi langsung dengan *central node*, *traffic* data mengalir dari *node* ke *central node* dan kembali lagi, mudah dikembangkan karena setiap *node* hanya memiliki kabel yang langsung terhubung ke central *node*, keunggulannya jika satu kabel *node* terputus maka yang lainnya tidak akan terganggu.

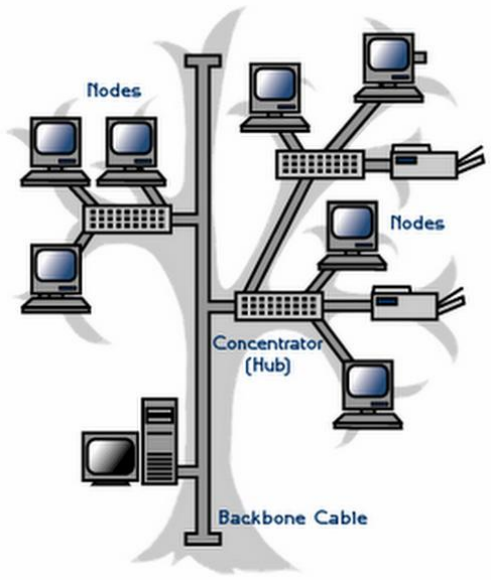


Gambar 2.4 Topologi Star

(Sumber : Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer, Dede Sopandi 2002 : 30)

4. Topologi *Tree*

   Topologi *tree* merupakan topologi jaringan dimana topologi ini merupakan gabungan atau kombinasi dari ketiga topologi yang ada yaitu topologi *star*, topologi *ring*, dan topologi bus.



Gambar 2.5 Topologi Tree

(Sumber : Instalasi dan Konfigurasi Jaringan Komputer, Dede Sopandi 2002 : 31)

2.4.4.Manfaat Jaringan Komputer

Dalam membangun jaringan komputer di perusahaan / organisasi, ada beberapa keuntungan yang dapat diperoleh dalam hal-hal *resource sharing*, reliabilitas tinggi, lebih ekonomis, skalabilitas, dan media komunikasi.

1. *Resource sharing* bertujuan agar seluruh program, peralatan, khususnya data dapat digunakan oleh setiap orang yang ada pada jaringan tanpa

terpengaruh oleh lokasi *resource* dan pemakai. Jadi *source sharing* adalah suatu usaha untuk menghilangkan kendala jarak.

2. Dengan menggunakan jaringan komputer akan memberikan reliabilitas tinggi yaitu adanya sumber-sumber alternatif pengganti jika terjadi masalah pada salah satu perangkat dalam jaringan, artinya karena perangkat yang digunakan lebih dari satu jika salah satu perangkat mengalami masalah, maka perangkat yang lain dapat menggantikannya.
3. Komputer yang kecil memiliki rasio harga/kinerja yang lebih baik dibanding dengan komputer besar. Komputer *mainframe* memiliki kecepatan kurang lebih sepuluh kali lipat kecepatan komputer pribadi, akan tetapi harga *mainframe* seribu kalinya lebih mahal. Dengan selisih rasio harga/kinerja yang cukup besar ini menyebabkan perancang sistem memilih membangun sistem yang terdiri dari komputer-komputer pribadi dibanding menggunakan *mainframe.*
4. Yang dimaksud dengan skalabilitas yaitu kemampuan untuk meningkatkan kinerja sistem secara berangsur-angsur sesuai dengan beban pekerjaan dengan hanya menambahkan sejumlah prosesor. Pada komputer *mainframe* yang tersentralisasi, jika sistem sudah jenuh, maka komputer harus diganti dengan komputer yang mempunyai kemampuan lebih besar. Hal ini membutuhkan biaya yang sangat besar dan dapat menyebabkan gangguan terhadap kontinyuitas kerja para pemakai.
5. Sebuah jaringan komputer mampu bertindak sebagai media komunikasi yang baik bagi para pegawai yang terpisah jauh. Dengan menggunakan

jaringan, dua orang atau lebih yang tinggal berjauhan akan lebih mudah bekerja sama dalam menyusun laporan.

2.4.5 Model Hubungan Client-Server

Menurut Agus Mulyanto (2009 : 41) mendefinisikan *client-server* sebagai arsitektur yang paling banyak digunakan saat ini. Dimana *client* dapat melakukan proses sendiri, ketika *client* meminta data, *server* akan mengirimkan data sesuai yang diminta, kemudian proses akan dilakukan di *client.* Arsitektur *client-server* memiliki kelebihan sebagai berikut :

1. Pemrosesan dapat dilakukan di komputer *client*, sehingga data dapat diproses sesuai dengan kebutuhan *client.*
2. Proses bisnis tetap akan berjalan meskipun terjadi kemacetan mesin.
3. Pada arsitektur *client-server* hanya dibutuhkan mesin-mesin yang sederhana, sehingga dapat mengurangi biaya dalam membangun sistem.
4. Mudah dalam melakukan *up-grade* pada perangkat sistem.
5. Dapat menggunakan berbagai *platform* aplikasi pada *client*.

2.5. Perangkat Lunak Pendukung

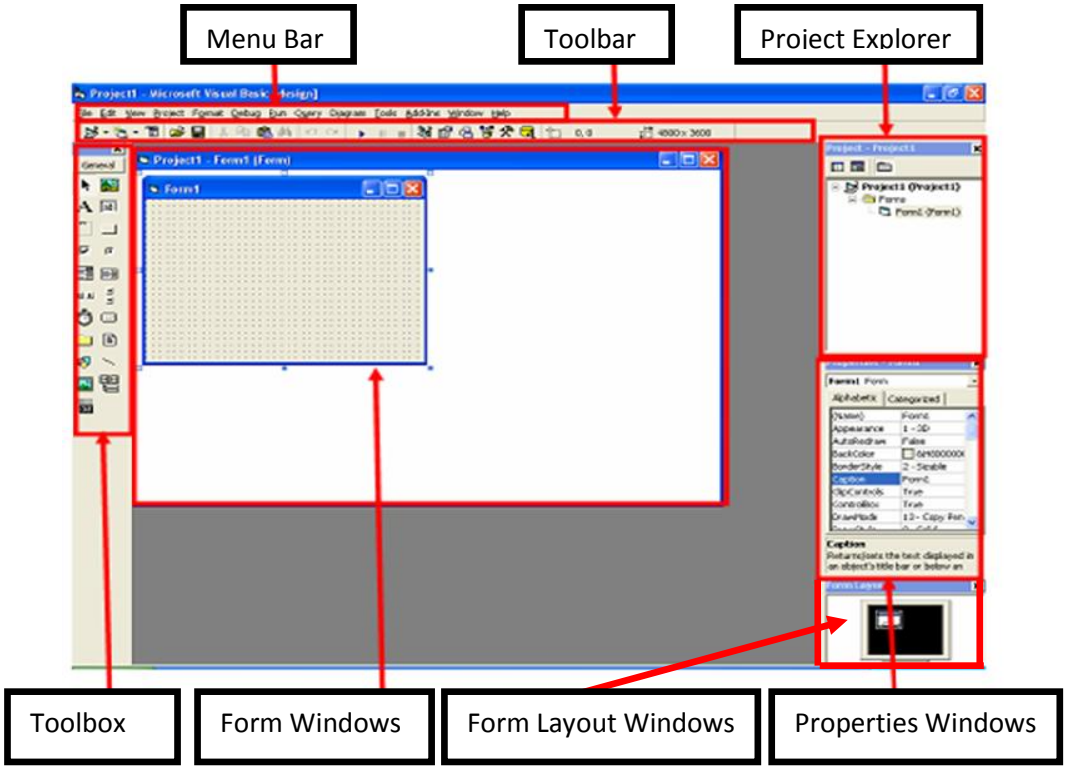
2.5.1. Sekilas mengenai Visual Basic 6.0

Menurut Andi Sunyoto (2007 : 1) mendefinisikan *visual basic* sebagai program untuk membuat aplikasi berbasis *Microsoft Windows* secara cepat dan mudah. *Visual basic* menyediakan *tool* untuk membuat aplikasi yang

sederhana sampai aplikasi kompleks atau rumit, baik untuk keperluan pribadi maupun untuk keperluan perusahaan dengan sistem yang lebih besar.

Visual dalam nama pemrograman ini mewakili pada metode untuk membuat *Graphical User Interface (GUI).* Dengan hanya mengatur letak dari elemen-elemen sebuah *interface* tanpa menuliskan baris kode yang banyak. Kata *BASIC* sendiri merupakan kependekan dari *Beginners All-Purpose Symbolic Instruction Code*. Di dalam bahasa *Visual Basic* telah dilengkapi dengan beberapa ratus pernyataan, fungsi dan kata kunci, banyak di antaranya berkaitan langsung dengan *GUI* dari *windows*, selain itu *Visual Basic 6,0* memiliki kemampuan utama di antaranya seperti :

a. Data *Access*, digunakan untuk membuat aplikasi database dan aplikasi *front-end*, baik untuk database *standalone* maupun *client-server.*
b. Teknologi *ActiveX* berguna untuk membuat fungsi-fungsi yang dapat digunakan untuk aplikasi lain, seperti pengolahan kata *Microsoft Word, Microsoft Excel Spreadsheet,* dan aplikasi windows lainya.
c. Internet, digunakan untuk membuat aplikasi berbasis internet yang mampu mengintegrasi dokumen, baik dari aplikasi kita ke internet maupun dari internet ke aplikasi kita.
d. *Finishing* aplikasi, digunakan untuk kompilasi aplikasi menjadi *file .exe*. Kemudian dengan menggunakan *Virtual Basic Machine*, aplikasi kita siap didistribusikan.



Gambar 2.6 Tampilan Kerja Visual Basic 6.0

1. *Menu bar* merupakan menu yang berisi menu-menu utama, seperti *file, edit, view, project, format*,dll.
2. *Toolbar* merupakan sebuah menu window yang berisi *icon-icon* yang berfungsi sama dengan *menu bar*, tetapi dapat digunakan dengan lebih cepat karena sebuah *icon* mewakili satu perintah tertentu.
3. *Toolbox* merupakan kotak perangkat yang terdiri atas beberapa *class* objek yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.
4. *Project explorer* merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan *file-file* yang terlibat di dalam suatu *project*, berisi *form, modul, class, user control, report,* dst.

5. *Properties window* merupakan jendela yang digunakan untuk menampilkan dan mengubah *properties* / atribut / sifat dari sebuah objek, misalnya *name, width, height, caption,* dsb.
6. *Form window* merupakan objek yang digunakan untuk merancang aplikasi dengan menempatkan objek-objek lain dari *toolbox.*
7. *Form layout window* merupakan jendela untuk melihat *form window*.

2.5.2. Sekilas mengenai *Microsoft SQL Server* 2000

Menurut Andi Sunyoto (2007 : 125) " *Microsoft SQL Server* 2000 adalah salah satu produk andalan *Microsoft* untuk database server" . Kemampuan dalam manajemen data dan kemudahan pengoperasian membuat DMBS *(Database Management Sistem)* menjadi pilihan para database administrator.

2.5.2.1. Layanan *Microsoft SQL Server* 2000

Microsoft SQL Server 2000 mempunyai layanan sebagai berikut:

1. *Web Assisten Wizard* membentuk *file* html dari hasil *Query* untuk dipublikasikan ke internet.
2. *SQL Server Profiler* ,memonitor dan merekam seluruh aktivitas database.
3. *SQL Server Manager*, mengatur seluruh objek *SQL Server,SQL server Agent* dan MS DTC
4. *SQL Server Interprise Manager*, alat bantuan *administrative*

5. *SQL Query Analyzer* menjalankan perintah *Query* yang dapat memproses database, mulai dari menampilkan data, mengedit, menghapus dan lain sebagainya.

2.5.2.2 Objek dalam SQL Server 2000

Objek-objek yang ada di dalam *SQL Server* 2000 adalah sebagai berikut :

1. Database

   Database berisi berbagai objek yang digunakan untuk mewakili menyimpan data dan mengakses data.

2. Tabel

   Tabel berisi baris-baris atau *record* data yang saling berhubungan satu sama lain.

3. Data diagram

   Data diagram secara grafis menampilkan database sehingga biasa memanipulasi tanpa harus menggunakan perintah *Transact –SQL*.

4. Indeks

   Indeks merupakan *file-file* tambahan yang dapat meningkatkan kecepatan akses baris tabel.

5. *View*

   View menyediakan cara untuk melihat data yang berbeda dengan melibatkan satu atau lebih tabel.

2.6. Konsep Dasar Kehamilan , Persalinan, KB, dan Imunisasi

2.6.1. Pengertian Kehamilan

Menurut dr. Suririnah (2008 : 1) hamil adalah suatu masa dari mulai terjadinya pembuahan dalam rahim seorang wanita sampai bayinya dilahirkan. Dimana tanda-tanda awal kehamilan yaitu tidak mendapat haid/menstruasi, mual dan muntah, sering buang air kecil, mengidam, dan rasa mengantuk.

2.6.2. Pengertian Persalinan

Menurut Manuaba, 1998 dalam buku Asuhan keperawatan persalinan normal pengarang B. Sri Hari Ujiningtyas (2009 :1) persalinan adalah proses pengeluaran hasil konsepsi (janin dan urin) yang telah cukup bulan atau dapat hidup di luar kandungan melalui jalan lahir atau melalui jalan lain, dengan bantuan atau tanpa bantuan.

2.6.3. Pengertian Keluarga Berencana (KB)

KB merupakan suatu tindakan perencanaan pasangan suami istri untuk mendapatkan kelahiran yang diinginkan, mengatur interval kelahiran dan menentukan jumlah anak sesuai dengan kemampuannya serta sesuai situasi masyarakat dan negara.

2.6.4. Pengertian Imunisasi

Imunisasi adalah suatu cara untuk menimbulkan/meningkatkan kekebalan seseorang secara aktif terhadap suatu penyakit, sehingga bila kelak bayi terpapar dengan penyakit tersebut tidak akan sakit atau sakit ringan. (Depkes RI, 2005).

2.7. Pengertian Pelayanan

Pelayanan adalah suatu kegiatan atau uraian kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antar seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan (pasien). Dalam kamus besar bahasa Indonesia dijelaskan pelayanan sebagai usaha melayani kebutuhan orang lain. Sedangkan melayani adalah membantu menyiapkan (mengurus) apa yang diperlukan seseorang. Kep.MenPan No 81/93 menyatakan bahwa pelayanan umum adalah segala bentuk pelayanan yang diberikan oleh pemerintah pusat/daerah, BUMN / BUMD, dalam rangka pemenuhan kebutuhan masyarakat, dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Sumber : *(http://www.damandiri.or.id/file/nurhasyimadunairbab2.pdf)/*

05 maret 2010

2.8. Pengertian Pasien

Kata pasien dari bahasa Indonesia analog dengan kata *patient* dari bahasa Inggris. *Patient* diturunkan dari bahasa Latin yaitu *patiens* yang memiliki kesamaan arti dengan kata kerja *pati* yang artinya menderita. Pasien adalah

seseorang yang menerima perawatan medis. Sering kali, pasien menderita penyakit atau cedera dan memerlukan bantuan dokter atau tenaga medis untuk memulihkannya. *Sumber : (http://id.wikipedia.org/wiki/Pasien)* 05 maret 2011

2.9. Rekam Medis

Menurut PERMENKES No: 269/MENKES/PER/III/2008 yang dimaksud rekam medis adalah berkas yang berisi catatan dan dokumen antara lain identitas pasien, hasil pemeriksaan, pengobatan yang telah diberikan, serta tindakan dan pelayanan lain yang telah diberikan kepada pasien. Catatan merupakan tulisan-tulisan yang dibuat oleh dokter atau dokter gigi mengenai tindakan-tindakan yang dilakukan kepada pasien dalam rangka palayanan kesehatan. Rekam medis terdiri dari catatan-catatan data pasien yang dilakukan dalam pelayanan kesehatan. Catatan-catatan tersebut sangat penting untuk pelayanan bagi pasien karena dengan data yang lengkap dapat memberikan informasi dalam menentukan keputusan baik pengobatan, penanganan, tindakan medis dan lainnya.

Sumber : *(http://rekamkesehatan.wordpress.com/2009/02/25/definisi-dan-isi-rekam-medis-sesuai-permenkes-no-269menkesperiii2008/)* 08 Maret 2011