

# Penyusunan Sistem Informasi Fisioterapi Bagi Dunia Pendidikan

Erizal<sup>1</sup>, Zaidir<sup>2</sup>, Arum Kurnia Sulistyawati<sup>3</sup>, Aan Ika Sugathot<sup>4</sup>

Prodi Sistem Informasi<sup>1</sup>, Prodi Teknologi Informasi<sup>2</sup>, Prodi Sistem Informasi<sup>3</sup>, Prodi Fisioterapi<sup>4</sup> Universitas Respati Yogyakarta

[1erizal@respati.ac.id](mailto:erizal@respati.ac.id)

[2zaidirtan@respati.ac.id](mailto:zaidirtan@respati.ac.id)

[3arumkurnia@respati.ac.id](mailto:arumkurnia@respati.ac.id)

[4aanikasugathot@respati.ac.id](mailto:aanikasugathot@respati.ac.id)

**Abstrak**— Berkembangnya teknologi di berbagai bidang mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Kehidupan yang semakin mudah berkat kemajuan teknologi yang notabene memanjakan manusia ternyata juga berdampak kurang baik bagi kesehatan. Penyakit tidak menular yang dulu didominasi kaum lanjut usia sekarang sudah mulai menghinggapi kelompok usia muda. Dampak kemajuan zaman ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia kesehatan, khususnya bagi tenaga fisioterapis. Keterampilan dan keilmuan yang memadai bagi tenaga fisioterapis perlu terus menerus disesuaikan dan adaptif terhadap perkembangan diagnosa penyakit.

Bagi dunia Pendidikan, kompetensi lulusan yang selalu *uptodate* mengikuti perkembangan kebutuhan kesehatan masyarakat menjadi tantangan tersendiri yang harus dipecahkan. Tantangan tersebut harus dijawab dengan tersusunnya kurikulum yang dinamis mengikuti perkembangan terkini.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sistem informasi fisioterapis secara *online* dan interaktif yang dapat menghubungkan masyarakat dengan lulusan fisioterapi sebagai pelaku layanan publik di bidang fisioterapi. Penelitian ini secara jangka panjang juga bertujuan untuk memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan bidang komputer. Metode penyelesaian masalah yang digunakan adalah *Agile Development Methods* yang didasarkan pada prinsip-prinsip yang sama atau pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun.

Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi layanan fisioterapi baik berbasis *web* maupun aplikasi *mobile* yang mampu memberikan informasi bagi dunia pendidikan khususnya bidang fisioterapi dan bagi masyarakat untuk mendapatkan layanan fisioterapi.

**Kata kunci**— Sistem Informasi, Layanan Fisioterapi, Aplikasi Web dan Mobile

## I. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi di berbagai bidang mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Kehidupan yang semakin mudah berkat kemajuan teknologi yang notabene memanjakan manusia ternyata juga berdampak kurang baik bagi kesehatan. Penyakit tidak

menular yang dulu didominasi kaum lanjut usia sekarang sudah mulai menghinggapi kelompok usia muda [1].

Dampak kemajuan zaman ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan yang berorientasi bidang kesehatan, khususnya bagi tenaga fisioterapis. Keterampilan dan keilmuan yang memadai bagi tenaga fisioterapis perlu terus menerus disesuaikan dan adaptif terhadap perkembangan diagnosa penyakit. Kompetensi lulusan yang selalu *uptodate* mengikuti perkembangan kebutuhan kesehatan masyarakat menjadi tantangan tersendiri yang harus dipecahkan. Tantangan tersebut harus dijawab dengan tersusunnya kurikulum yang dinamis mengikuti perkembangan terkini.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan oleh perguruan tinggi adalah bagaimana membangun suatu ekosistem yang dapat mendekatkan lulusan dengan masyarakat dalam bingkai sistem informasi layanan fisioterapi. Dengan sistem ini bisa dipantau daya serap lulusan terhadap kebutuhan kesehatan di masyarakat khususnya bidang fisioterapi. Selain itu, dapat juga dilakukan pemantauan kebutuhan masyarakat terhadap kompetensi tertentu dari lulusan tersebut. Kebutuhan masyarakat tersebut nantinya akan menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kurikulum yang dinamis.

Di samping itu pemantauan teknologi informasi dan komunikasi telah mulai diterapkan di bidang fisioterapi. Dalam penelitian Arif Pristiano salah satu faktor yang mempengaruhi efektivitas layanan ini adalah bentuk latihan yang mudah dan dapat diterima bagi peserta untuk melakukan interaksi *real-time* di mana saja dan kapan saja. Selain itu, jika dibandingkan dengan layanan konvensional, pada layanan *telehealth* tidak perlu mengeluarkan banyak biaya untuk mengikuti latihan yang sedang diterapkan [2][3].

*Tools* yang bisa digunakan untuk tujuan tersebut adalah dengan mengimplementasikan sebuah sistem dengan komponen perangkat lunak yang diperuntukkan bagi pengguna layanan fisioterapi [4]. *Tools* yang akan dibangun dan dikembangkan adalah Sistem Informasi Fisioterapi bagi Dunia Pendidikan.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penentu keberhasilan penelitian salah satunya dari penerapan metode penelitian yang digunakan. Berdasarkan metode penelitian akan tersaji urutan atau tata cara penyelesaian masalah dalam penelitian.

### A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang berarti menggunakan pendekatan deskriptif, yang bermakna data yang dikumpulkan bukan berupa angka, misalnya data dari wawancara, catatan lapangan dan dokumen-dokumen resmi lainnya. Desain penelitian yang dipakai adalah studi kasus, yang bertujuan agar dapat menggali masalah secara spesifik dan mendalam.

### B. Tempat atau Lokasi Penelitian

Tempat atau lokasi penelitian ini adalah di Universitas Respati Yogyakarta.

### C. Jenis Data dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang dibutuhkan adalah data primer, yaitu data yang diperoleh secara langsung melalui pengumpulan data yang dilakukan. Proses pengumpulan data yang akan digunakan adalah observasi, wawancara dan analisis dokumen.

1. Observasi  
Tahap observasi dilakukan di D3 Fisioterapi FIKES Universitas Respati Yogyakarta.
2. Wawancara  
Tahap wawancara dilakukan kepada akademisi D3 Fisioterapi FIKES Universitas Respati Yogyakarta.
3. Analisis Dokumen  
Analisis dokumen dilakukan untuk melakukan kajian pada layanan fisioterapi, data lulusan fisioterapi, dokumen lainnya yang terkait.

### D. Metode Penyelesaian Masalah/ Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan *Agile Development Methods*. *Agile Development Methods* atau sering disebut dengan “*agile*” merupakan kumpulan dari metode-metode pengembangan perangkat lunak yang berbasis pada *iterative* dan *incremental* model [5]. *Agile* memungkinkan mengembangkan perangkat lunak yang memiliki *requirement* yang mudah berubah dengan cepat. Karakteristik *Agile Development Methods* yaitu: 1) proyek dapat lebih cepat dirilis, 2) ketika terjadi perubahan maka *requirement* dapat sering dilakukan, 3) interaksi antara klien dengan pengembang dalam menentukan langkah proyek selanjutnya, 4) proyek dibangun dengan kekuatan antar tim, 5) tim melakukan proses mengorganisasikan dirinya sendiri, 6) kecepatan kerja tim bisa dipertahankan secara konsisten, 7) tim memungkinkan dapat melakukan *review* tingkat keberhasilan dan kegagalan secara mandiri, 8) desain dan implementasi disusun sesederhana mungkin. *Agile Development Methods* terdiri atas beberapa tahapan yaitu [6][7]:

#### 1. Requirements

Tahapan ini disebut juga dengan *Project Vision (Requirements)* dimana peneliti melakukan pemahaman tentang *business process* yang ada seperti *system manual* yang dijalankan, prosedur, tahapan, aturan yang berlaku. Tahapan lainnya adalah *Core Team* dimana fungsinya

mengidentifikasi entitas-entitas yang terkait serta perencanaan dan organisasi sumberdaya yang terkait.

#### 2. Design

*Design* atau perancangan masuk ke dalam disiplin manajerial sedangkan teknis yang berkaitan dengan pembuatan dan pemeliharaan suatu produk perangkat lunak secara sistematis, termasuk di dalamnya pengembangan dan modifikasinya, yang harus dilakukan pada saat yang tepat dan mempertimbangkan faktor biaya dan faktor penting lainnya.

#### 3. Development

Tahapan ini disebut juga tahap pengembangan perangkat lunak merupakan serangkaian proses mengembangkan perangkat lunak. Pengembangan perangkat lunak membutuhkan prinsip kehati-hatian baik pada tahap merancang, maupun tahap eksekusi sesuai *goal* yang ingin dituju. Proses *development* tidak sekedar menulis kode program, tetapi di dalamnya tentu termasuk tahap mempersiapkan kebutuhan perangkat, tahap desain perangkat lunak, dan tahap pengujian perangkat lunak serta dokumentasi.

#### 4. Testing

Tahap ini merupakan proses eksekusi dari seluruh bagian-bagian perangkat lunak dengan maksud menemukan kesalahan. Tahap ini termasuk di dalamnya elemen kritis pada rangkaian rekayasa perangkat lunak, karena jaminan suatu kualitas perangkat lunak dan representasi kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Tahap testing biasanya menghabiskan *resource* sekitar 30-40% dari total pekerjaan proyek.

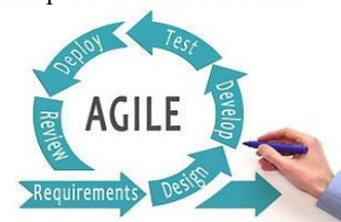
#### 5. Deployment

Tahap ini merupakan tahap dimana terjadi aktifitas yang bertujuan menyebarkan aplikasi yang telah dikerjakan oleh pengembang. Penyebarannya dapat dilakukan melalui beragam cara, tergantung dari jenis aplikasinya.

#### 6. Review

*Software review* adalah proses lengkap yang menghasilkan pemeriksaan produk perangkat lunak secara hati-hati dalam rapat atau acara apapun. Proses ini biasanya dilakukan oleh personel proyek, manajer, pengguna, pelanggan, atau perwakilan pengguna. Dalam rekayasa perangkat lunak, istilah ini digunakan untuk mendefinisikan tinjauan atas segala pekerjaan yang dilakukan oleh personel terlatih, yang memeriksa perangkat lunak untuk menentukan aspek positif dan negatif dari suatu program.

Metode pengembangan sistem *Agile Development Methods* disajikan pada Gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. *Agile Development Methods*

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Informasi Fisioterapi terdiri dari 3 layer yaitu:

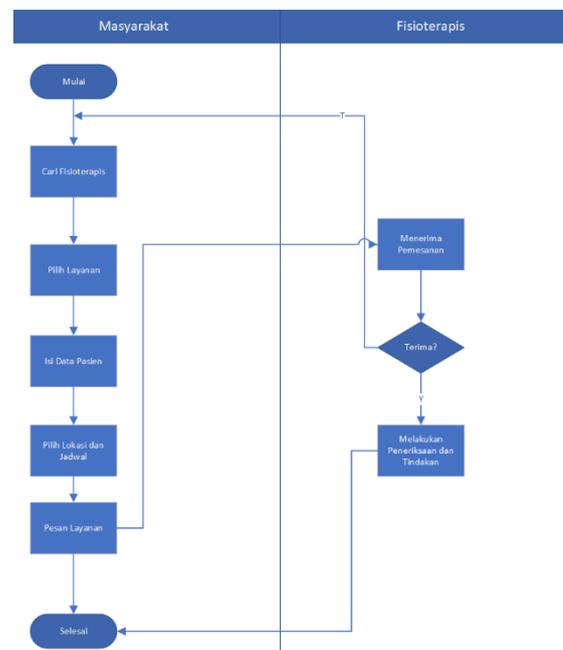
1. Aplikasi *Mobile User* Publik/Pasien dan Fisioterapis  
Merupakan aplikasi yang dioperasikan oleh pengguna layanan fisioterapis, yang dalam hal ini adalah masyarakat luas dan fisioterapis. Aplikasi *mobile* dalam pengembangan ke depan dapat tersedia di Google Play Store yang bisa diunduh secara gratis oleh pengguna.
2. *Web Admin*  
Merupakan situs yang digunakan secara internal oleh admin untuk mengelola konten dan manajemen *user*.
3. Data Dasar  
Data yang dibutuhkan dalam membangun sistem informasi fisioterapi adalah sebagai berikut:
  - 1) Data lulusan fisioterapi, terdiri dari:
    - a. Nama,
    - b. NIM,
    - c. Alamat domisili,
    - d. Titik koordinat lokasi praktek/ domisili,
    - e. STR,
    - f. Tanggal lahir,
    - g. Jenis kelamin,
    - h. Tahun lulus,
    - i. Nama Program Studi
  - 2) Data pengguna layanan (masyarakat), terdiri atas:
    - a. Nama
    - b. NIK
    - c. Nomor HP
    - d. Alamat
    - e. Tanggal Lahir
    - f. Alamat
    - j. Data Layanan fisioterapis yang tersedia
  - 3) Data transaksi permohonan *email* layanan oleh masyarakat, terdiri dari:
    - a. Data diri pasien, terdiri dari nama, umur, jenis kelamin, diagnose dokter, lama sakit
    - b. Jadwal layanan yang disepakati
    - c. Nama layanan yang disepakati
    - d. Alamat pasien
    - e. Konfirmasi Order oleh pengguna
    - f. Konfirmasi kesediaan oleh pemberi layanan.

#### A. Alur Sistem

1. Persiapan  
Tim Admin Portal menampilkan konten informasi untuk masyarakat di *Web Portal* Sistem Aplikasi Fisioterapi.
2. Inisiasi Awal
  - a. Sistem diawali oleh *Web Admin*, yaitu dengan meng-*upload* data lulusan dan layanan yang bisa diberikan oleh lulusan tersebut.
  - b. Selanjutnya, lulusan yang dalam hal ini adalah sebagai pemberi layanan, mengaktifasi data dirinya masing-masing. Jika sudah diaktivasi, maka pemberi layanan siap menerima *order*/ permintaan layanan dari masyarakat.

3. Transaksi
  - a. Pengguna layanan (yang selanjutnya disingkat sebagai pengguna) dapat melihat data Fisioterapis yang *available* di wilayahnya masing-masing.
  - b. Jika pengguna layanan berminat untuk permohonan layanan, pengguna dapat mengontak pemberi layanan terlebih dahulu melalui fitur konsultasi.
  - c. Ketika memulai fitur konsultasi, pengguna wajib mencantumkan terlebih dahulu data pasien yang membutuhkan layanan. Jika data tersebut diisi lengkap, fitur konsultasi dapat dimulai.
  - d. Konsultasi juga meliputi kesepakatan jadwal dan lokasi layanan. Jika sudah sepakat, pengguna melakukan konfirmasi *order*. Selanjutnya, pemberi layanan menindaklanjuti dengan melakukan konfirmasi kesediaan.
  - e. Pemberi layanan akan menindaklanjuti dengan melakukan layanan sesuai jadwal dan lokasi pelayanan.
  - f. Jika layanan sudah selesai dilakukan, pengguna dapat melakukan *feedback* dengan memanfaatkan fitur kepuasan pelanggan.
4. Manajemen dan Analisa  
Pengguna *Web Admin* adalah para pemangku kepentingan yang perlu membuat keputusan penting terhadap kemajuan dan perkembangan Program Studi yang ada. Oleh karena itu pengguna *web admin* perlu mendapatkan info terkait pelaksanaan/ implementasi sistem ini. Diharapkan pengguna *web admin* dapat menganalisa banyak hal terkait implementasi sistem ini dan menghasilkan keputusan yang efektif untuk kemajuan Program Studi.

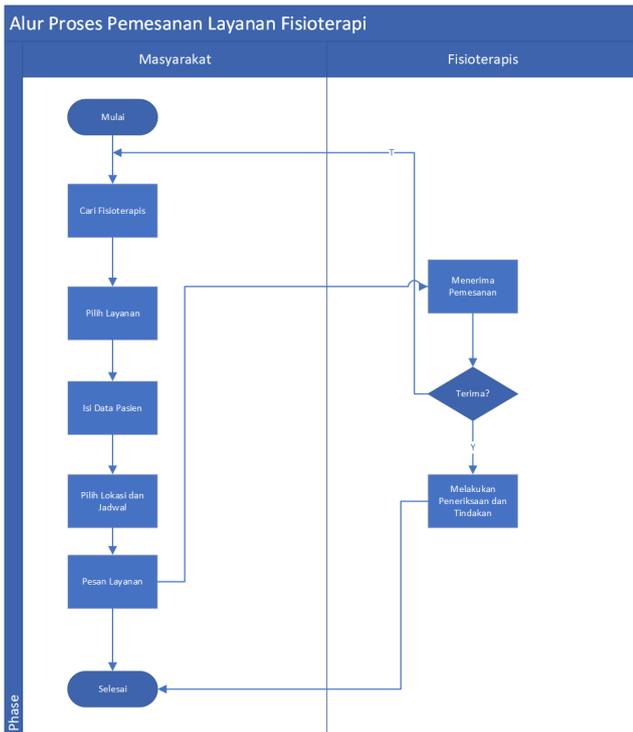
Berikut ini gambaran alur sistem:



Gambar 2. Alur Sistem

## B. Perancangan (Design)

### 1. Perancangan Proses

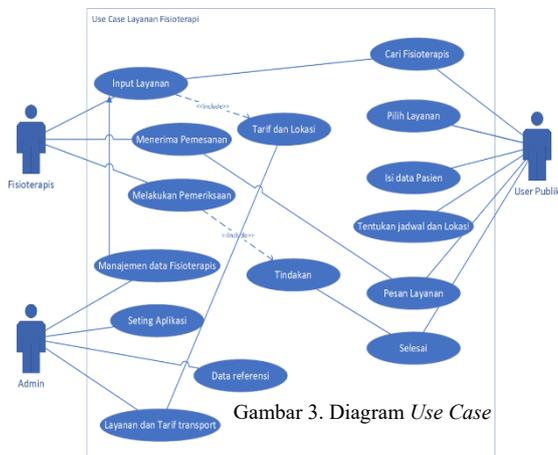


Gambar 4. Bisnis Proses Sistem Informasi Fisioterapi

### 2. Diagram Use Case

Diagram *use case* adalah diagram yang dibuat untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Diagram *use case* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, aktor, dan sistem. Aktor adalah orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat. *Use Case* adalah fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling berinteraksi atau bertukar pesan antar unit maupun aktor. Sedangkan relasi hubungan yang terjadi pada sistem baik aktor antar *use case* dan aktor. Relasi digunakan dalam dalam diagram *use case*.

Berikut ini adalah hubungan kerja antar *user* yang terlibat di dalam sistem dalam bentuk *Use Case Diagram*:



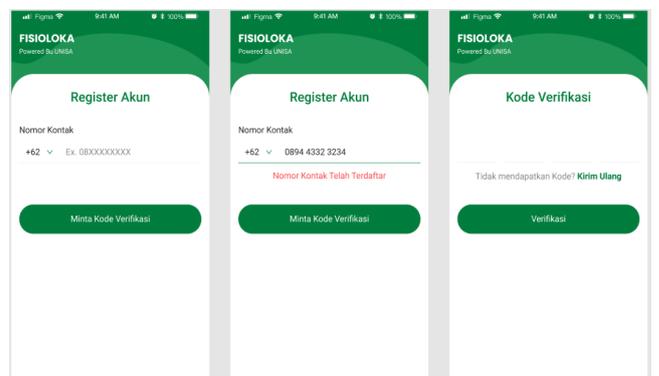
Gambar 3. Diagram Use Case

### 3. Perancangan Database

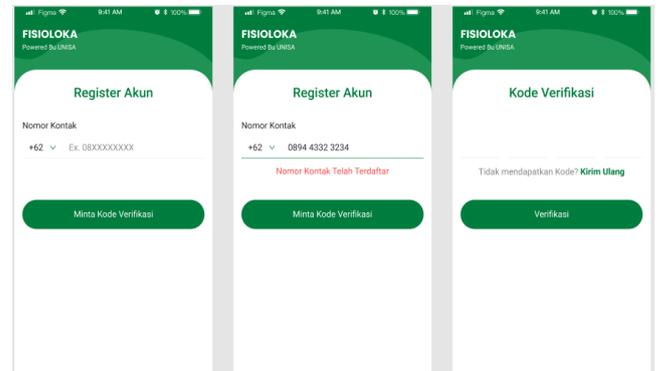
Name	Auto Increment	Modified Date	Data Length	Engine	Rows
admin_menu	8	2021-08-13 14:00:19	16 KB	InnoDB	7
admin_operation_log	20	2021-08-24 05:58:22	16 KB	InnoDB	19
admin_permissions	6	2021-08-13 14:00:19	16 KB	InnoDB	5
admin_role_menu	0	2021-08-13 14:00:19	16 KB	InnoDB	1
admin_role_permissions	0	2021-08-13 14:00:19	16 KB	InnoDB	1
admin_role_users	0	2021-08-13 14:00:19	16 KB	InnoDB	1
admin_roles	2	2021-08-13 14:00:19	16 KB	InnoDB	1
admin_user_permissions	0		16 KB	InnoDB	0
admin_users	2	2021-08-16 04:39:16	16 KB	InnoDB	1
detail_pesanan	1		16 KB	InnoDB	0
failed_jobs	1		16 KB	InnoDB	0
keahlian	1		16 KB	InnoDB	0
keahlian_terapis	0		16 KB	InnoDB	0
migrations	17	2021-08-13 13:58:49	16 KB	InnoDB	16
oauth_access_tokens	0	2021-08-13 13:58:53	0 KB	MyISAM	0
oauth_auth_codes	0	2021-08-13 13:58:53	0 KB	MyISAM	0
oauth_clients	3	2021-08-13 13:58:53	1 KB	MyISAM	2
oauth_personal_access_clients	2	2021-08-13 13:58:53	1 KB	MyISAM	1
oauth_refresh_tokens	0	2021-08-13 13:58:53	0 KB	MyISAM	0
pemesan	1		16 KB	InnoDB	0
pesanan	1		16 KB	InnoDB	0
tarif_jarak	2	2021-08-13 13:58:52	16 KB	InnoDB	0
tarif_terapis	1		16 KB	InnoDB	0
terapis	22	2021-08-13 13:58:52	0 KB	MyISAM	0
users	1		16 KB	InnoDB	0

Gambar 5. Rancangan Database

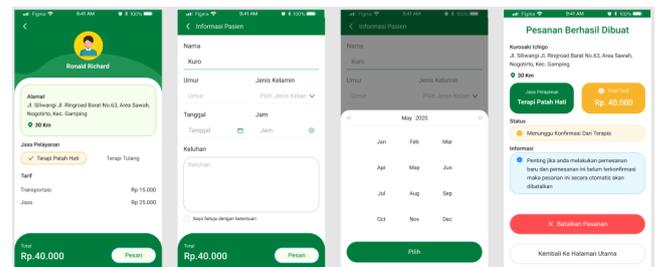
### 4. Perancangan Antar Muka



Gambar 6. Rancangan User Interface – Registrasi



Gambar 7. Rancangan User Interface – Riwayat Order



Gambar 8. Rancangan User Interface – Jadwal Terapi

## C. Pengembangan (*Develop*) Sistem

### 1. Data Referensi

Halaman Referensi diperuntukan bagi admin untuk mengelola data referensi pada aplikasi. Beberapa data yang dapat dikelola diantaranya:

- Keahlian
- Tarif Jarak
- Tarif Terapis
- Wilayah

Name	Singkatan	Deskripsi	Tanggal Dibuat	Terakhir Diubah	Action
Osteoarthritis	OST	nyeri lutut	2021-09-06T02:41:58.000000Z	2021-09-06T02:48:58.000000Z	
Low Back Pain	LBP	nyeri pinggang	2021-09-06T02:41:21.000000Z	2021-09-06T02:45:21.000000Z	
Fraktur	Fraktur	Patah Tulang	2021-09-06T02:41:55.000000Z	2021-09-06T02:45:55.000000Z	
Dislokasi	Dislokasi	Sendi Bergeser	2021-09-06T02:50:12.000000Z	2021-09-06T02:56:12.000000Z	
Spasme	Spasme	Kakuatan Otot	2021-09-06T02:50:30.000000Z	2021-09-06T02:56:30.000000Z	
Frozen shoulder	Frozen shoulder	kaku sendi bahu	2021-09-06T02:50:48.000000Z	2021-09-06T02:56:48.000000Z	
Nyeri leher	Nyeri leher	Nyeri leher	2021-09-06T02:51:03.000000Z	2021-09-06T02:57:03.000000Z	
Stroke	Stroke	Stroke	2021-09-06T02:51:11.000000Z	2021-09-06T02:57:11.000000Z	
Mati rasa	Nyeri, kesemutan, baal	Nyeri, kesemutan, baal	2021-09-06T02:51:38.000000Z	2021-09-06T02:57:38.000000Z	
Parkinson	Parkinson	Parkinson	2021-09-06T02:51:50.000000Z	2021-09-06T02:57:50.000000Z	
Trauma/cidera otak	Trauma	Trauma/cidera otak	2021-09-06T02:52:05.000000Z	2021-09-06T02:58:05.000000Z	

Gambar 9. Data Keahlian

Jarak min	Jarak max	Nominal	Tanggal Dibuat	Terakhir Diubah	Action
1	10	Rp 1000.00	2021-09-06T02:25:27.000000Z	2021-09-06T02:27:27.000000Z	

Gambar 10. Data Tarif Jarak

Terapis	Keahlian	Nominal	Tanggal Dibuat	Terakhir Diubah	Action
AGUNG RANGGA DINATA	Keluhan Persekitan	Rp 120000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
AGUNG RANGGA DINATA	Gagal nafas	Rp 150000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
AGUNG RANGGA DINATA	Cidra tendon	Rp 130000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
AGUNG RANGGA DINATA	Osteoarthritis	Rp 120000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
AGUNG RANGGA DINATA	Semamhami	Rp 120000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
AGUNG RANGGA DINATA	Cidra otot	Rp 120000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
AGUNG RANGGA DINATA	Dislokasi	Rp 190000.00	2021-09-15T09:02:28.000000Z	2021-09-15T09:02:28.000000Z	
EHO BAHADHON PRASETYONO	Spasme	Rp 150000.00	2021-09-15T09:11:36.000000Z	2021-09-15T09:11:36.000000Z	
EHO BAHADHON PRASETYONO	Fraktur	Rp 160000.00	2021-09-15T09:11:36.000000Z	2021-09-15T09:11:36.000000Z	
EHO BAHADHON PRASETYONO	Parkinson	Rp 200000.00	2021-09-15T09:11:36.000000Z	2021-09-15T09:11:36.000000Z	

Gambar 11. Data Tarif Terapis

Nama Wilayah	Harga Minimal	Harga Maximal	Tanggal Dibuat	Terakhir Diubah	Action
Wilayah I	Rp 170000.00	Rp 300000.00	2021-09-06T02:43:44.000000Z	2021-09-06T02:46:39.000000Z	
Wilayah II	Rp 200000.00	Rp 300000.00	2021-09-06T02:43:05.000000Z	2021-09-06T02:45:05.000000Z	

Gambar 12. Data Wilayah

## 2. Data Terapis

Nama Lengkap	Wilayah	Jenis Kelamin	Nomor Telepon	Status Aktivasi	Tanggal Dibuat	Terakhir Diubah	Action
LATIFAH ENRYANA DEWI	Wilayah I	Perempuan	8222288884	aktif	2021-09-14T02:34:26.000000Z	2021-09-27T02:38:02.000000Z	
ABDI LAH CHORUK CHISOLI	Wilayah I	Laki-Laki	12346	aktif	2021-09-14T02:34:26.000000Z	2021-09-25T04:34:47.000000Z	
RINI ASTUTI	Perempuan	12347	aktif	2021-09-14T02:34:26.000000Z	2021-09-24T02:34:26.000000Z		
ENDAH SRI WENYUM	Perempuan	12348	aktif	2021-09-14T02:34:26.000000Z	2021-09-14T02:34:26.000000Z		
FEBI TRIATHALIR	Laki-Laki	12349	aktif	2021-09-14T02:34:26.000000Z	2021-09-14T02:34:26.000000Z		
NI PUTU MARYSZA WULAN DEWI	Perempuan	89180897	aktif	2021-09-14T02:34:26.000000Z	2021-09-28T02:54:28.000000Z		

Gambar 13. Data Terapis

## 3. Transaksi

Nama Pemesan	Nama Terapis	Tanggal janji	Nama pasien	Umur pasien	Keluhan	Alamat	Status Pesanan	Status Pelayanan	Action
Ucok	LATIFAH ENRYANA DEWI	28/09/2021 11:19:00	Udin	51	Sakit Kaki	Jalan Raya	Dikonfirmasi oleh terapis	Layanan Selesai	
Ucok	LATIFAH ENRYANA DEWI	28/09/2021 09:50:00	Udin	51	sakit kaki	Jalan Raya	Dibatalkan oleh pemesan	Layanan Selesai	
Ucok	LATIFAH ENRYANA DEWI	28/09/2021 10:46:00	Udin	51	Sakit Kaki	Jalan Raya	Dibatalkan oleh terapis	Layanan Selesai	
Iwan	LATIFAH ENRYANA DEWI	16/09/2021 15:37:00	Iwan	42	sakit leher	Yogyakarta	Dikonfirmasi oleh terapis	Layanan Selesai	
Iwan	LATIFAH ENRYANA DEWI	16/09/2021 15:28:00	Subhan	50	sakit kepala	Yogyakarta	Dikonfirmasi oleh terapis	Layanan Selesai	
Ruar	LATIFAH ENRYANA DEWI	16/09/2021 05:32:00	PAUDI JAWID	65	HERIANG	Yogyakarta	Dikonfirmasi oleh terapis	Layanan Selesai	
AGUNG RANGGA DINATA	AGUNG RANGGA DINATA	24/09/2021 12:46:00	Subhan	0	kilau	Caridi, Misa, Gontasrejo, Blitar	Dikonfirmasi oleh terapis	Belum Selesai	

Gambar 14. Data Transaksi

## D. Deploy

*Deploy* atau *deployment* adalah istilah yang mencakup semua proses yang terlibat dalam mendapatkan *software* (perangkat lunak) atau *hardware* (perangkat keras) baru dan berjalan dengan baik di lingkungannya, termasuk instalasi, konfigurasi, pengoperasian, pengujian dan membuat perubahan yang diperlukan. Kata *implementation* atau implementasi terkadang juga digunakan dengan arti yang sama dengan *deployment* ini.

*Deployment* adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyebarkan aplikasi yang telah dikerjakan oleh para orang-orang yang ahli di bidang *programmer*. Cara penyebarannya pun sangat beragam, tergantung dari jenis aplikasinya. Jika aplikasi *Web*, maka akan di *hosting* pada *server*, sedangkan jika aplikasi *mobile*, akan terdapat dua *deployment*. Pertama adalah *deployment* untuk aplikasi ke Playstore atau Appstore. Kedua adalah *deployment* API (*backend*) ke *server*.

Untuk melakukan *deployment* harus ekstra sabar karena akan banyak sesuatu yang tidak diinginkan terjadi. Contoh kendala yang sering dialami adalah sistem yang tiba-tiba *down*, karena itulah butuh waktu yang tidak sebentar untuk *men-deploy* suatu program.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, kesimpulan yang diperoleh antara lain:

1. Sistem Informasi Fisioterapi merupakan aplikasi yang dioperasikan oleh pengguna layanan fisioterapis, yang dalam hal ini adalah masyarakat luas dan fisioterapis.
2. Pengguna layanan dapat melihat data Fisioterapis yang *available* di wilayahnya masing-masing, melakukan konsultasi layanan sesuai jadwal dan lokasi pelayanan, dan dapat melakukan *feedback* dengan memanfaatkan fitur kepuasan pelanggan.
3. Sistem Informasi Fisioterapi dapat diakses secara *online* dan interaktif yang menghubungkan masyarakat dengan lulusan fisioterapi sebagai pelaku layanan publik di bidang fisioterapi.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim peneliti Sistem Informasi Fisioterapi ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Respati Yogyakarta dan kontributor lainnya untuk mengembangkan dan memelihara aplikasi Sistem Informasi Fisioterapi yang telah digunakan dalam persiapan template ini.

#### REFERENSI

- [1] James A., O'Brien. (2005). Introduction to Information Systems, terjemahan oleh Dewi Fitriyani. Salemba empat, Jakarta.
- [2] Pristianto, A., Murtafia & Fajarita, L. (2021). Efektivitas Penggunaan Telehealth Guna Meningkatkan Kualitas Hidup Bagi Pasien Layanan Fisioterapi: A Critical Review. Jurnal Fisoterapi, Volume 21 Nomor 2, 97-103.
- [3] Siwi, K. (2022). Penatalaksanaan Program Terapi Fisik Dada Pada Kasus Pneumotoraks Yang Disebabkan Oleh Tuberkulosis Paru. Jurnal Ilmiah Fisioterapi Muhammadiyah.
- [4] Sugathot, A.I, (2018). Konsep Fisioterapi Profil Fisioterapi. Link URL : <https://nurfadhilafisioterapi.blogspot.com/2018/10/>.
- [5] Sukamto, Ariani, R., (2009). Perancangan Analisa dan Desain Sistem Informasi.
- [6] Nugroho A., (2005). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek. Informatika, Bandung.
- [7] Nugroho A., (2011). Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data. ANDI Offset, Yogyakarta.