

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Sistem Informasi

Pengertian Sistem Informasi menurut Tata Sutabri (2012: 38) pada Buku Analisis Sistem Informasi, sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

a. Sistem

Pengertian sistem menurut Tata Sutabri (2012: 6) pada buku Analisis Sistem Informasi, pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Informasi

Pengertian Informasi menurut Tata Sutabri (2016: 7) pada buku Analisis, Perancangan dan Evaluasi Sistem Informasi Kesehatan, informasi adalah salah satu alat untuk menentukan sikap dan juga merupakan elemen penting dalam menyusun

sebuah konsep, gagasan dan menentukan sebuah kepuasan. Informasi sebagai sarana menambah pengetahuan atau mengurangi ketidakpastian.

2. Teori Kepuasan

Kepuasan adalah respon akan terpenuhinya ekspektasi konsumen. Itu adalah sebuah pertimbangan bahwa fitur dari sebuah produk atau jasa memberikan sebuah tingkat kenikmatan terpenuhinya ekspektasi konsumen (Oliver, 1997).

Kepuasan mahasiswa adalah sikap positif mahasiswa terhadap pelayanan lembaga pendidikan tinggi karena adanya kesesuaian antara harapan dari pelayanan dibandingkan dengan kenyataan yang diterimanya (Sopiatin, 2010: 33).

Adapun yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa yaitu yang berhubungan dengan produk (kualitas, jenis, kesesuaian isi pada fasilitas yang ditawarkan, serta pemenuhan kebutuhan atau hak mahasiswa.

Menurut Parasuraman dalam Noermijati (2010) mengatakan bahwa terdapat lima indikator yang mempengaruhi kepuasan mahasiswa, yaitu:

- a. *Tangible* (bukti fisik), mahasiswa menghendaki adanya bukti yang dapat ditunjukkan oleh produk yang dapat memuaskan mahasiswa. Seperti halnya tampilan dari sebuah produk.

- b. *Reliable* (kehandalan), kemampuan untuk menghasilkan produk sesuai dengan apa yang diharapkan mahasiswa.
- c. *Responsiveness* (daya tanggap), sikap dari pembuat produk dalam menanggapi keluhan serta masalah yang dihadapi oleh mahasiswa.
- d. *Assurance* (jaminan), produk memberikan materi pembelajaran yang sesuai. Sehingga mahasiswa merasa terpenuhi kebutuhannya.
- e. *Empathy* (empati), kemudahan mahasiswa dalam memahami produk media pembelajaran.

Salah satu cara untuk mengukur sikap mahasiswa ialah dengan menggunakan kuesioner. Pembuat produk harus mendesain kuesioner kepuasan mahasiswa secara akurat yang dapat memperkirakan persepsi mahasiswa tentang produk. Penggunaan kuesioner kepuasan mahasiswa harus benar-benar dapat mengukur dengan tepat persepsi dan sikap mahasiswa. Penelitian ini juga menggunakan angket atau kuesioner untuk mengetahui tingkat kepuasan mahasiswa.

3. Mahasiswa

Mahasiswa merupakan individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Siswoyo, 2007: 121).

Seorang mahasiswa dikategorikan pada tahap perkembangan yang usianya 18 sampai 25 tahun. Tahap ini dapat digolongkan pada masa remaja akhir sampai masa dewasa awal dan dilihat dari segi

perkembangan, tugas perkembangan pada usia mahasiswa ini ialah pematapan pendirian hidup (Yusuf, 2012: 27).

4. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan.

Menurut Nasution (2005) dalam Sugihartono, dkk (2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala (2006: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan.

5. Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (1971) dalam Mulyani Sumantri, dkk (1999: 42) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Berikut ini adalah bentuk-bentuk dari model pembelajaran, yaitu:

a. *Blended Learning* (Pembelajaran Campuran)

Pembelajaran Campuran (*Blended Learning*) merupakan suatu alternatif yang dipilih dalam memanfaatkan perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran campuran merupakan pembelajaran yang memadupadankan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbasis komputer yang dimuat dalam media komputer seperti telepon seluler atau *iphone*, saluran televisi satelit, konferansi video dan media elektronik lainnya. Dalam hal ini peserta didik dan pengajar atau fasilitator bekerjasama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ida Widianingsih, 2019).

Dengan demikian *Blended Learning* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan proses belajar mandiri sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

b. *Distance Learning* (Pembelajaran Jarak Jauh)

Pembelajaran jarak jauh merupakan sebuah rencana pengajaran atau pengalaman belajar yang menggunakan spektrum yang luas dari teknologi untuk menjangkau peserta didik di kejauhan dan dirancang untuk mendorong interaksi peserta didik belajar dan sertifikasi (Greenberg, 1998).

Suatu metode pembelajaran dimana proses pengajaran terjadi secara terpisah dari proses belajar sehingga komunikasi antara tenaga pengajar dan siswa harus difasilitasi dengan bahan cetak, media elektronik dan media-media yang lain (Moore, 1973).

c. *Pembelajaran Model Revolusi Industri 4.0*

Kemendikbud menyatakan bahwa ciri khusus pendidikan Abad 21 adalah tersedianya informasi dimana saja, kapan saja dan dengan siapa saja, dengan adanya implementasi penggunaan mesin (komputasi), mampu menjangkau segala pekerjaan rutin (otomatisasi) dan dapat dilakukan darimana saja dan kemana saja (komunikasi) (Ida Widianingsih, 2019).

Di Era Industri 4.0 akan terjadi pergeseran pembangunan pendidikan ke arah ICT (*Information, Communication and Technology*) sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan abad 21 yang di dalamnya meliputi tata kelola kelembagaan dan sumber daya manusia. Pada abad ini memerlukan transformasi pendidikan secara menyeluruh sehingga terbangun kualitas

pendidik yang mampu memajukan pengetahuan, pelatihan, ekuitas peserta didik dan prestasi peserta didik (Darling-Hammond, 2006; Azam dan Kingdon, 2014).

d. *Mobile Learning*

Mobile learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat *mobile*. Perangkat yang dimaksud adalah telepon seluler dan laptop/ PC. Dengan menggunakan *mobile learning* pengguna dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu.

Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan konsep membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik (Nizawardi Jalinus dan Ambiyar, 2016).

e. *Media Pembelajaran*

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (H. Malik, 1994).

Berdasarkan Rudy Sumiharsono & Hisbiyatul Hasanah (2017), mengatakan secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan mahasiswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

6. Manajemen Risiko

Manajemen risiko merupakan pelaksanaan fungsi-fungsi manajemen dalam penanggulangan risiko, terutama risiko yang dihadapi oleh organisasi atau perusahaan, keluarga dan masyarakat. Hal ini mencakup kegiatan merencanakan, mengorganisir, menyusun, memimpin atau mengkoordinir, dan mengawasi (termasuk mengevaluasi) program penanggulangan risiko (Djojosoedarso, 2003: 4).

Manajemen risiko merupakan suatu bidang ilmu yang membahas tentang bagaimana suatu organisasi menerapkan ukuran dalam memetakan berbagai permasalahan yang ada dengan

menempatkan berbagai pendekatan manajemen secara komprehensif dan sistematis (Fahmi, 2010: 2).

Manajemen risiko merupakan suatu proses yang logis dan sistematis dalam mengidentifikasi, menganalisa, mengevaluasi, mengendalikan, mengawasi, dan mengkomunikasikan risiko yang berhubungan dengan segala aktivitas, fungsi atau proses dengan tujuan organisasi mampu meminimalisasi kerugian dan memaksimalkan kesempatan. Implementasi dari manajemen risiko ini membantu organisasi dalam mengidentifikasi risiko sejak awal dan membantu membuat keputusan untuk mengatasi risiko tersebut (Australia/ New Zealand Standards: 1999).

Program manajemen risiko berkelanjutan digunakan untuk melakukan identifikasi dan mengurangi cedera serta mengurangi risiko lain terhadap keselamatan pasien dan petugas rekam medis. Risiko tinggi yang dihadapi sebenarnya merupakan suatu tantangan yang perlu diatasi dan melalui suatu pemikiran positif diharapkan akan memberikan nilai tambah atau imbalan hasil yang tinggi. Untuk menentukan prioritas risiko digunakan rumus:

Tabel 2.1 Rumus Perhitungan Prioritas Risiko

Rumus	Keterangan
$R = P \times F \times A$	R : Risiko P : Peluang Risiko F : Kriteria Frekuensi Pajanan A : Kriteria Akibat

Analisis risiko dilakukan dengan menghitung asumsi probabilitas kejadian (peluang), besaran dampak (akibat) dan asumsi frekuensi terjadi (frekuensi). Sehingga didapatkan tabel berikut:

Tabel 2.2 Peluang Risiko (P)

Nilai	Keterangan
10	<i>Almost Certain/</i> Hampir pasti; sangat mungkin akan terjadi/ hampir dipastikan akan terjadi pada semua kesempatan.
6	<i>Quite Possible/</i> Mungkin terjadi; mungkin akan terjadi atau bukan sesuatu hal yang aneh untuk terjadi (50:50 kesempatan).
3	<i>Unusual but Possible/</i> Tidak bisa namun dapat terjadi; biasanya tidak terjadi namun masih ada kemungkinan untuk dapat terjadi tiap saat.
1	<i>Remotely Possible/</i> Kecil kemungkinannya untuk terjadi/ sesuatu yang kebetulan terjadi.
0,5	<i>Conceivable/</i> Sangat kecil kemungkinannya; belum pernah terjadi sebelumnya setelah bertahun-tahun terpapar bahaya/ kecil sekali kemungkinannya untuk terjadi.
0,1	<i>Practically Impossible/</i> Secara praktek tidak mungkin terjadi; belum pernah terjadi sebelumnya dimanapun/ merupakan sesuatu yang tidak mungkin terjadi

Tabel 2.3 Kriteria Frekuensi Paparan (F)

Nilai	Keterangan
10	<i>Continue/</i> Terus-menerus; terjadi beberapa kali dalam sehari.
6	<i>Frequent/</i> Sering; terjadi harian/ minimal sekali dalam sehari.
3	<i>Occasional/</i> Kadang-kadang; terjadi seminggu sekali.
2	<i>Infrequent/</i> Tidak sering; terjadi sekali antara seminggu sampai sebulan.
1	<i>Rare/</i> Jarang; beberapa kali dalam setahun.
0,5	<i>Very Rare/</i> Sangat jarang; terjadi sekali dalam setahun.
0	<i>No Exposure/</i> Tidak terpapar; tidak pernah terjadi.

Tabel 2. 4 Kriteria Akibat (A)

Nilai	Keterangan
100	<i>Catastrophe/</i> malapetaka/ keuangan ekstrim a. Banyak kematian b. Kerugian sangat besar/ berhenti total c. Kerugian keuangan lebih dari 10 milyar
40	<i>Disaster/</i> bencana/ keuangan sangat berat a. Beberapa kematian b. Kerugian besar/ sebagian proses berhenti c. Menyebabkan penyakit yang bersifat komunitas/ endemik pada karyawan atau pasien d. Menyebabkan terhambatnya pelayanan hingga lebih dari 1 (satu) hari e. Kerugian keuangan lebih dari 5 M – 10 M
15	<i>Very Serious/</i> sangat serius/ keuangan berat a. Menyebabkan satu kematian, kerugian cukup besar b. Memperberat atau menambah penyakit pada beberapa pasien atau karyawan c. Menyebabkan penyakit yang bersifat permanen/ kronis (HIV, hepatitis, keganasan, tuli, gangguan fungsi organ menetap) d. Menyebabkan terhambatnya pelayanan lebih dari 30 menit hingga 1 hari e. Kerugian keuangan 1-5 milyar
7	<i>Serious/</i> serius/ keuangan sedang a. Menyebabkan cedera serius seperti cacat atau kehilangan anggota tubuh permanen b. Menyebabkan penyakit yang memerlukan perawatan medis lebih dari 7 hari dan dapat disembuhkan c. Menyebabkan terhambatnya pelayanan kurang dari 30 menit d. Kerugian keuangan 500 jt – 1 milyar
3	<i>Casualty Treatment/</i> perawatan medis/ keuangan ringan a. Menyebabkan cedera/ penyakit yang memerlukan perawatan medis atau tidak dapat masuk bekerja hingga 7 hari b. Kerugian keuangan 50 juta – 500 juta
1	<i>First Aid Treatment/</i> P3K/ keuangan sangat ringan a. Cedera tidak serius/ minor seperti lecet, luka kecil dan hanya perlu penanganan P3K b. Kerugian keuangan s/d 50 juta

Tabel 2. 5 Kriteria Risiko (R)

Nilai	Kriteria	Keterangan
≥400	Sangat Tinggi	Hentikan kegiatan dan perlu perhatian manajemen puncak
200-400	Tinggi	Perlu mendapat perhatian dari manajemen puncak dan tindakan perbaikan segera dilakukan
70-199	Substantial	Lakukan perbaikan secepatnya dan tidak diperlukan keterlibatan pihak manajemen puncak
20-69	Menengah	Tindakan perbaikan dapat dijadwalkan kemudian dan penanganan cukup dilakukan dengan prosedur yang ada
≤20	Rendah	Risiko dapat diterima

7. Kurikulum Pembelajaran

Dalam proses pendidikan perekam medis dan informasi kesehatan diperlukan berbagai perangkat dan acuan yang merupakan komponen yang diperlukan untuk prosesnya salah satu diantaranya adalah kurikulum yang menjadi pedoman dan acuan pelaksanaan dari pendidikan yang dilaksanakan oleh institusi. Berdasarkan Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi, dinyatakan bahwa penyusunan kurikulum adalah hak perguruan tinggi, tetapi selanjutnya dinyatakan harus mengacu kepada standar nasional (Pasal 35 Ayat 1).

Kurikulum yang digunakan di Program Studi D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Malang mengacu pada Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi. KKNI merupakan

pernyataan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang menjenjangkan kualifikasinya didasarkan pada tingkat kemampuan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajarannya (*learning outcome*).

Berdasarkan Peraturan Presiden RI Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yang dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Mampu menyelesaikan pekerjaan berlingkup luas, memilih metode yang sesuai dari beragam pilihan yang sudah maupun belum baku dengan menganalisis data, serta mampu menunjukkan kinerja dengan mutu.
- b. Menguasai konsep teoritis bidang pengetahuan tertentu secara umum, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah prosedural.
- c. Mampu mengelola kelompok kinerja dan menyusun laporan tertulis secara komprehensif.
- d. Bertanggungjawab pada pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok.

8. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

a. Deskripsi Mata Kuliah

Mahasiswa memahami mutu informasi kesehatan yang dilihat dari keberadaan SOP dan kebijakan, monitoring evaluasi

pelayanan rekam medis, kegiatan manajemen risiko dan akreditasi di fasilitas pelayanan kesehatan khususnya berkaitan dengan *assesmen* akreditasi rekam medis.

b. Bahan Kajian dan Pokok Bahasan

Manajemen Risiko di Unit Rekam Medis.

c. Materi Pembelajaran

- 1) Pengertian;
- 2) Tujuan dan manfaat;
- 3) Kegiatan Manajemen Risiko.

9. Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna.

Aplikasi adalah program siap pakai, program yang disusun untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain (Jack Febrian, 2007).

Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu atau khusus (Hendrayudi, 2009).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah program yang dibuat dalam sebuah perangkat lunak dengan komputer untuk memudahkan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu seperti penerapan dan penggunaan.

10. *Android*

Android merupakan sistem operasi *open source* yang dimana semua orang bisa mengembangkannya, hal itulah yang membuat perkembangan aplikasi *android* semakin cepat dan tumbuh berkembang. *Android* merupakan sistem operasi berbasis *linux* untuk perangkat *mobile* yang dikutip dari situs wikipedia. *Android* merupakan sistem operasi gratis dan *open source*, jadi *android* menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan suatu aplikasi sendiri yang mampu bersaing ditengah keramaian *smartphone blackberry* dan *iphone* yang lebih dahulu meramaikan pasaran (Hilmi Masruri, 2015).

Menurut Erik R. Prabowo dan Islandscrip dalam bukunya yang berjudul Modding Android, *Android* adalah sebuah platform penghubung antara *software* dan *hardware* pada *mobile device*, dapat berupa *handphone* atau tablet PC. *Android* berfungsi layaknya *Operating System(OS)* pada *personal Computer (PC)*, seperti *Windows*, *Linux* dan lain-lain. Platform *android* diproduksi dan dikembangkan oleh Open Handset Alliance, sebuah anak perusahaan dari *Google* sejak tahun 2007. Hingga kini platform *android* sendiri terus berkembang dengan cepat. Jutaan orang telah mengunduh secara gratis *android* dan berbagai aplikasi yang telah disediakan oleh pengembang *android*.

11. *Andromo*

Andromo merupakan situs yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi *android* dengan mudah dan tanpa *coding*. Pada situs *andromo* terdapat fitur-fitur seperti *audio player*, *map*, *navigation*, *facebook*, *twitter*, *vidio youtube* dan lain-lain.

Selain itu *andromo* juga memberikan fitur *monetization* agar pengguna yang membuat aplikasi bisa dapat mendapatkan pendapatan dengan cara memasang iklan pada aplikasi yang telah dibuat. *Andromo* juga memberikan layanan *Google App Analytics* yang berguna untuk mengetahui jumlah data dari pengguna lain yang menggunakan aplikasi yang sudah dibuat.

12. *Question Writer HTML 5*

Question Writer adalah alat pembuat kuis untuk *Microsoft Windows*. *Question Writer* ini digunakan untuk membuat pertanyaan dan dikumpulkan secara tersusun dan teratur menjadi kuis dalam format *file Flash*. Perangkat lunak ini diterbitkan oleh *Central Question*.

Question Writer hadir dalam tiga edisi yaitu, *Basic*, *Standard* dan *Professional*. Versi *Basic* tersedia secara gratis untuk penggunaan pribadi tetapi terbatas pada pertanyaan pilihan ganda. Versi Standar memiliki berbagai jenis pertanyaan, fitur, dan tema kuis. Versi *Professional* menambahkan lebih banyak fitur-fitur canggih.

13. Uji *Black Box*

Metode uji *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Oleh karena itu, *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Uji coba *black box* bukan merupakan alternatif dari uji coba *white box*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan *white box*.

Uji coba *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya adalah:

- a) Fungsi-fungsi yang salah atau hilang;
- b) Kesalahan *interface*;
- c) Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal;
- d) Kesalahan performa;
- e) Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Uji coba *blackbox* diaplikasikan di beberapa tahapan berikutnya, karena uji coba *blackbox* dengan sengaja mengabaikan struktur *control* sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain. Uji coba didesain untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a) Bagaimana validitas fungsionalnya diuji?
- b) Jenis input seperti apa yang akan menghasilkan kasus uji yang baik?

- c) Apakah sistem secara khusus sensitif terhadap nilai input tertentu.
- d) Bagaimana batasan-batasan kelas data diisolasi?
- e) Berapa rasio data dan jumlah data yang dapat ditoleransi oleh sistem?
- f) Apa akibat yang akan timbul dari kombinasi spesifik data pada operasi sistem?

Dengan mengaplikasikan uji *black box*, diharapkan dapat menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria berikut:

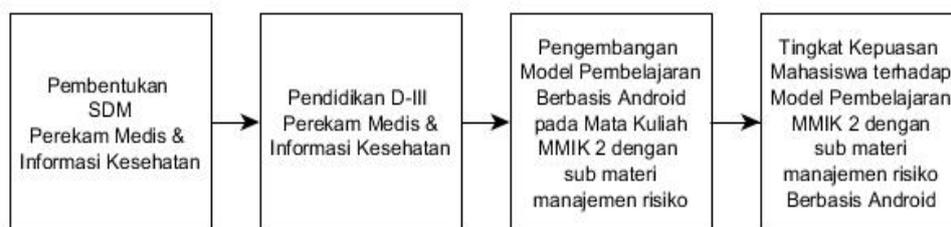
- a) Kasus uji yang berulang, jika jumlahnya lebih dari 1 maka jumlah dari uji kasus tambahan harus didesain untuk mencapai uji coba yang cukup beralasan.
- b) Kasus uji coba yang memberitahukan sesuatu tentang keberadaan atau tidaknya suatu jenis kesalahan, daripada kesalahan yang terhubung hanya dengan suatu uji coba yang spesifik (Ladjamudin, 2006).

14. Manual Book

Manual book adalah suatu dokumen komunikasi teknis yang bertujuan memberikan bantuan untuk penggunaan suatu sistem, terutama dikaitkan dengan peranti elektronik serta perangkat keras dan lunak komputer. *Manual* biasanya ditulis oleh seorang penulis teknis. Pada umumnya, *manual* pengguna mengandung panduan tertulis dan gambar terkait. *Manual* aplikasi komputer biasanya menyertakan

cuplikan layar tampilan program, sedangkan *manual* perangkat keras umumnya menyertakan diagram yang jelas dan disederhanakan. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan target pembacanya, dengan penggunaan jargon yang minim atau diterangkan dengan jelas (Wikipedia: 2016).

B. Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

Agar terciptanya SDM Perekam Medis dan Informasi Kesehatan yang berkualitas diharapkan seorang Perekam Medis memiliki minimal pendidikan D-III Perekam Medis dan Informasi Kesehatan untuk menguasai 7 (tujuh) Kompetensi Perekam Medis, salah satunya adalah kompetensi manajemen mutu rekam medis. Melalui pengembangan model pembelajaran Manajemen Mutu Informasi Kesehatan dengan materi Manajemen Risiko mahasiswa diharapkan puas terhadap model pembelajaran Manajemen Risiko yang disajikan dalam bentuk media pembelajaran berbasis *android*, yang nantinya mahasiswa dapat mempelajari dan mengidentifikasi risiko di unit rekam medis sedini mungkin.