

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan model Research and development (R&D) atau model penelitian dan pengembangan 4D (four-D). Sebagaimana yang dimaksud 4D (four-D) yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate). Rancangan penelitian model (R&D) penelitian dan pengembangan 4D (four-D) ini untuk proses pembuatan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android dalam membuat block kode agar aplikasi berjalan. Rancangan penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu dengan menggunakan kuisisioner penilaian penggunaan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android. Metode kuantitatif deskriptif untuk menghasilkan data deskriptif yang berupa skoring atau penilaian dari hasil kuisisioner responden penelitian, yaitu *user* aplikasi.

3.1.1 Desain Penelitian

Desain Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D (four-D). Menurut Thiagarajan (1974: 5) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu tahap pertama pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate).

- a. Pendefinisian (define)

Pada Tahap define ini digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan pembuatan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan. Penetapan syarat-syarat yang dibutuhkan dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan pembuatan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan. Tahap ini mencakup lima langkah pokok, yaitu:

1) Front-end analysis.

Front-end analysis bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang ada dalam proses pengambilan nomor antrian.

Dengan analisis ini akan didapatkan gambaran fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media yang dikembangkan.

2) Learner analysis.

Learner analysis atau analisis pasien dilakukan untuk mengetahui karakteristik pasien yang mengalami kerugian dalam waktu tunggu antrian. Selain itu juga menganalisa tingkat kerumunan yang terjadi saat menunggu nomor antrian pendaftaran dipanggil oleh petugas pendaftaran.

3) Concept analysis

Concept analysis atau analisis konsep merupakan langkah penting untuk memenuhi prinsip dalam membangun konsep. Analisis ini dilakukan sebelum pembuatan aplikasi dan pelaksanaan penelitian, agar komponen tampilan pada aplikasi

yang disajikan dalam penelitian tidak ada yang terlewatkan dan dapat terlihat sistematis sehingga memudahkan pasien untuk menggunakan aplikasi tersebut.

4) Task analysis.

Task analysis atau analisis tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang dikaji oleh peneliti dan menganalisisnya ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Analisis ini memastikan ulasan yang menyeluruh tentang prosedur atau tata cara dalam pengambilan nomor antrian berbasis android. Rincian analisis prosedur pengambilan nomor antrian berbasis android dapat terlihat dengan jelas.

5) Specifying instructional objectives.

Specifying instructional objectives atau perumusan tujuan pembuatan aplikasi merupakan perubahan kualitas pelayanan yang didapatkan oleh pasien. Tujuan pembuatan aplikasi yang dirumuskan mengacu pada fungsi pembuatan aplikasi.

b. Perancangan (design)

Pada tahap ini mulai melakukan perencanaan pengembangan sistem informasi antrian pasien. Dalam proses perancangan sistem informasi antrian pasien, peneliti juga melakukan diskusi dengan dosen pembimbing. Hasil dari perancangan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android ini berupa desain interface.

b. Pengembangan (develop)

Tahap pengembangan, peneliti mengembangkan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android yang desain interfacenya telah dibuat pada tahap perancangan. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap pengembangan adalah sebagai berikut:

1) Penyusunan komponen desain

Pada tahap ini peneliti mulai menyusun komponen dan desain yang diperoleh dari langkah sebelumnya menjadi rancangan aplikasi.

2) Revisi

Aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan yang sudah sesuai program, dan dinilai kemudian diperbaiki sesuai dengan saran dan rekomendasi para ahli. Hasil revisi produk ini kemudian menjadi produk yang akan digunakan dalam langkah implementasi.

4) Implementasi.

Langkah ini dilakukan dengan implementasikan Aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android. Sebelum menggunakan aplikasi ini, pasien diberikan arahan dalam penggunaan. Setelah itu pasien akan memberikan tanggapan berupa kuisisioner yang akan diberikan kepada pasien setelah penggunaan aplikasi.

d. Penyebaran (disseminate)

Tahap penyebaran merupakan suatu tahap akhir penelitian pengembangan ini. Tahap ini bertujuan agar produk aplikasi nomor antrian berbasis android dapat dimanfaatkan oleh pasien. Tahap penyebaran yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara memberikan aplikasi agar diunduh pada ponsel genggam milik petugas.

Harapannya dalam pembuatan aplikasi nomor antrean pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android ini dapat menjadi media memudahkan sistem antrian pasien di puskesmas.

3.1.2 Langkah-Langkah Perancangan dan Pembuatan Aplikasi

A. Desain Aplikasi Android

Pada halaman designer terdapat beberapa jendela seperti Palette, Viewer, Components, Media, dan Properties. Tools tersebut berfungsi untuk mendesain tampilan aplikasi android sesuai keinginan (ANTARES, 2020).

1. Palette

Merupakan jendela tempat mengambil komponen-komponen yang dikategorikan dalam beberapa kategori untuk dimasukkan dalam aplikasi yang dibuat. Terdapat kategori User Interface, Layout, Media, Drawing and Animation, Maps, Sensors, Social, Storage, Connectivity, LEGO MINDSTORMS, Experimental, dan Extension.

2. Viewer

Merupakan tempat untuk mengatur tampilan komponen pada aplikasi nantinya.

3. Components

Merupakan tempat untuk mengatur komponen-komponen yang telah diletakkan di viewer, seperti misalnya mengganti nama komponen, dan menghapus komponen.

4. Properties

Merupakan tempat untuk mengatur properti layar, dan komponen-komponen yang digunakan pada aplikasi yang sedang dibuat seperti lebar, tinggi, warna latar, besar huruf, dan lain-lain.

5. Media

Merupakan tempat untuk mengunggah gambar untuk digunakan pada aplikasi yang sedang dibuat.

Pada bagian Palette terdapat komponen penyusun untuk mendesain aplikasi, berikut adalah komponen penyusunnya:

Tabel 3. 1 User Interface

Simbol	Nama	Fungsi
	Button	Dapat mendeteksi ketukan, hold down ketika pengguna menekan tombol, atau ketika pengguna melepas tombol. Ketika button mendeteksi salah satu dari hal tersebut, button akan menjalankan perintah.
	Checkbox	Dapat mendeteksi ketukan dari pengguna dan mengganti state-nya menjadi true/false (boolean).
	Date Picker	Memunculkan kalender untuk memilih tanggal.
	Image	Memasukkan gambar dalam aplikasi.

	Label	Menampilkan teks dalam aplikasi.
	List Picker	Menampilkan list yang dapat dipilih oleh pengguna ketika pengguna menekan list.
	List View	Menampilkan list.
	Notifier	Memunculkan pesan/peringatan pop-up pada aplikasi. Pesan dapat hilang secara otomatis, atau harus menerima input dari pengguna terlebih dahulu baru menghilang.
	Password Text Box	Menyediakan textbox yang menyembunyikan teks yang dimasukkan.
	Slider	Menyediakan progress bar yang dapat digeser.
	Spinner	Menampilkan pop-up list dengan elemen yang dapat dipilih ketika ditekan.
	Text Box	Menyediakan area untuk mengetik teks.
	Time Picker	Memunculkan jam untuk memilih waktu.

Tabel 3. 2 Layout

Simbol	Nama	Fungsi
	Horizontal Arrangement	Menyusun komponen secara horizontal.
	Horizontal Scroll Arrangement	Menyusun komponen secara horizontal, namun jika lebar komponen melebihi lebar komponen ini, maka dapat digeser (scroll).
	Table Arrangement	Membuat tabel.
	Vertical Arrangement	Menyusun komponen secara vertikal.
	Vertical Scroll Arrangement	Menyusun komponen secara vertikal, namun jika tinggi komponen melebihi tinggi komponen ini, maka dapat digeser (scroll).

Tabel 3. 3 Media

Simbol	Nama	Fungsi
	Image Picker	Menampilkan galeri pada aplikasi. Pengguna dapat memilih gambar yang akan disimpan dari galeri yang ditampilkan.
	Sound	Memainkan musik/audio dan mengatur vibrasi HP dalam interval waktu tertentu.
	Speech Recognizer	Mengkonversi suara menjadi teks menggunakan fitur speech recognition pada HP.
	Yandex Translate	Menerjemahkan teks dari satu bahasa ke bahasa yang lainnya.

Tabel 3. 4 Drawing and Animation

Simbol	Nama	Fungsi
	Canvas	Kanvas tempat sprite berinteraksi dengan pengguna atau dengan sprite lainnya, atau tempat pengguna menggambar.

Tabel 3. 5 Maps

Simbol	Nama	Fungsi
	Circle	Memvisualisasikan lingkaran dengan radius tertentu (dalam meter) pada koordinat tertentu. Dapat juga digunakan untuk menjalankan program ketika pengguna berada di suatu area.
	Feature Collection	Mengelompokkan fitur-fitur Maps. Event yang terjadi pada salah satu komponen pada kelompok tersebut, akan memicu event pada komponen-komponen lainnya.
	Line String	Menggambar garis pada peta.
	Map	Menampilkan peta pada layar aplikasi.

	Marker	Memberi tanda pada suatu lokasi di peta.
	Polygon	Membuat perimeter pada peta.
	Rectangle	Merupakan polygon dengan garis lintang dan garis bujur untuk batas utara, selatan, timur, dan barat. Jika sudut segiempat dipindahkan, maka informasi koordinat akan diperbaharui.

Tabel 3. 6 Sensors

Simbol	Nama	Fungsi
	Accelerometer Sensor	Mendeteksi goyangan dan percepatan dalam m/s ² .
	Barcode Scanner	Membaca barcode.
	Gyroscope Sensor	Mengukur kecepatan sudut dalam derajat/detik.
	Location Sensor	Menyediakan informasi geografis seperti koordinat, ketinggian, kecepatan, dan alamat. Dapat juga mengkonversi alamat menjadi koordinat.
	Near Field	Memungkinkan aplikasi mengaktifkan fitur komunikasi jarak dekat (NFC).
	Orientation	Menentukan orientasi HP.
	Pedometer	Menentukan banyaknya langkah, dan jarak yang ditempuh.
	Proximity Sensor	Mengukur jarak antara objek dengan layar HP.

Tabel 3. 7 Social

Simbol	Nama	Fungsi
	Contact Picker	Menampilkan list berisi kontak ketika ditekan.
	Email Picker	Menampilkan list berisi email ketika pengguna mengetikkan kata kunci ataupun email dari

		orang yang dituju.
	Phone Call	Melakukan panggilan telepon.
	Phone Number Picker	Menampilkan list berisi nomor kontak pada layar HP.
	Sharing	Memungkinkan pertukaran berkas atau pesan antara satu aplikasi dengan aplikasi lainnya yang terdapat pada HP.
	Texting	Mengirim pesan teks ke suatu nomor kontak.
	Twitter	Memungkinkan komunikasi dengan Twitter sehingga pengguna dapat membuat tweet, melihat tweet, dll.

Tabel 3. 8 Storage

Simbol	Nama	Fungsi
	File	Menerima atau mengirim berkas. Dapat juga digunakan untuk membaca atau menulis berkas.
	Fusiontables Control	Memungkinkan komunikasi dengan Google Fusion Table. Google Fusion Table dapat menyimpan, membagikan, query, dan memvisualisasikan tabel data.
	TinyDB	Menyimpan data untuk aplikasi sehingga ketika aplikasi ditutup, dan kemudian dibuka kembali, data masih tersimpan.
	TinyWebDB	Menyimpan data pada web.

Tabel 3. 9 Connectivity

Simbol	Nama	Fungsi
	Activity Starter	Memanggil aplikasi lain.
	Bluetooth Client	Membuat aplikasi sebagai Bluetooth client.
	Bluetooth Server	Membuat aplikasi sebagai Bluetooth server.
	Web	Memungkinkan aplikasi untuk berinteraksi dengan web dan menyediakan fungsi untuk HTTP GET, POST, PUT, dan DELETE.

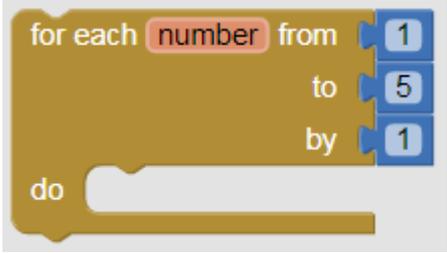
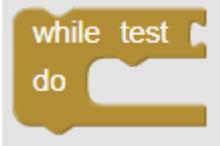
Tabel 3. 10 Experimental

Simbol	Nama	Fungsi
	CloudDB	Memungkinkan pengguna aplikasi untuk saling bertukar data pada database dengan software Redis.
	FirebaseDB	Memungkinkan pengguna aplikasi untuk saling bertukar data pada database dengan Firebase.

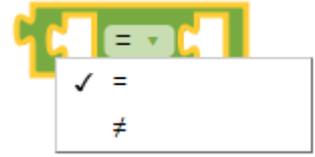
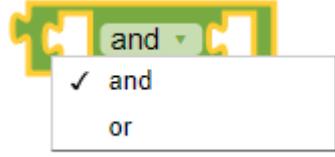
A. Memprogram Aplikasi Android

Pada halaman blocks terdapat beberapa codeblock yang berfungsi untuk memprogram aplikasi android sesuai yang diinginkan. Pada halaman block terdapat beberapa komponen seperti Control, Logic, Math, Text, Lists, Colors, Variables, dan Procedures (ANTARES, 2020). Berikut adalah komponen yang terdapat pada halaman blocks:

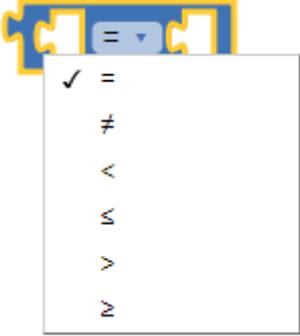
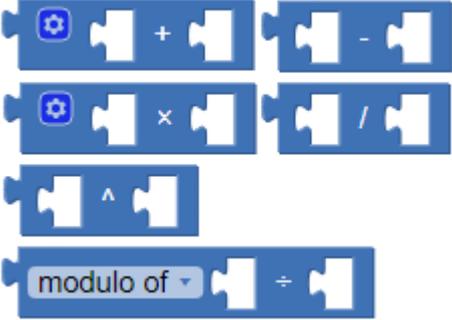
Tabel 3. 11 Control

Blok Kode	Fungsi
	If kondisional. Jika “if” memenuhi syarat, maka blok yang ada setelah “then” dieksekusi.
	Looping dari angka pertama hingga angka terakhir dengan suatu interval. Maka gambar disamping berarti loop dari angka 1 hingga 5 dengan interval 1: 1, 2, 3, 4, 5.
	For bertingkat. Untuk setiap objek dalam list, dilakukan looping.
	Jika nilai test true, maka loop while berjalan.

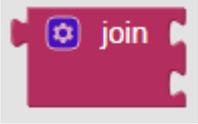
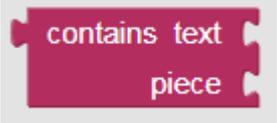
Tabel 3. 12 Logic

Blok Kode	Fungsi
	Boolean true/false.
	Jika dipasangkan dengan true/false maka true menjadi false, dan false menjadi true.
	Memeriksa apakah satu objek sama dengan/tidak sama dengan objek di kanan. Jika sesuai kriteria, maka blok akan bernilai true, dan false jika tidak sesuai.
	Pada logika and jika kedua syarat terpenuhi, maka nilainya menjadi true. Sedangkan pada logika or, jika salah satu syarat atau keduanya terpenuhi, maka nilainya menjadi true.

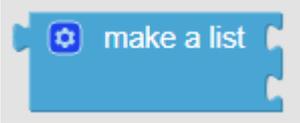
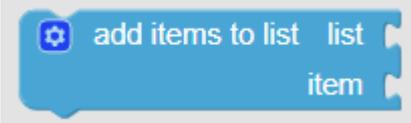
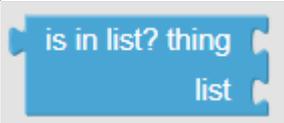
Tabel 3. 13 Math

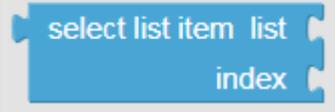
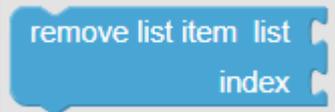
Blok Kode	Fungsi
	Digunakan untuk menginput angka.
	Digunakan untuk membandingkan dua angka. Perbandingan dapat berupa sama dengan, tidak sama dengan, lebih dari, kurang dari, lebih dari sama dengan, dan kurang dari sama dengan.
	Operasi matematika dasar, yaitu tambah, kurang, kali, bagi, pangkat, dan modulus.
	Mengambil nilai integer secara acak dari range yang ditentukan.
	Operasi trigonometri sin, cos, tan.

Tabel 3. 14 Text

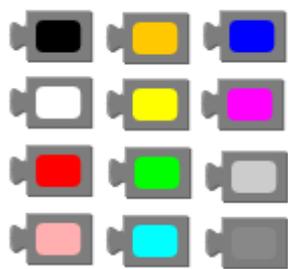
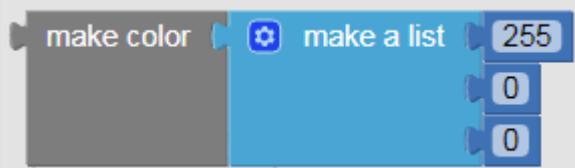
Blok Kode	Fungsi
	Teks kosong.
	Menggabungkan dua atau lebih teks.
	Memeriksa jika teks kosong atau tidak.
	Memeriksa apakah ada bagian tertentu dalam suatu teks.
	Memisahkan teks pada penanda tertentu dan membuatnya menjadi list.

Tabel 3. 15 List

Blok Kode	Fungsi
	Membuat list kosong.
	Membuat list.
	Menambahkan elemen pada list.
	Memeriksa apakah ada elemen tertentu pada list.
	Memeriksa banyaknya elemen pada list.
	Memeriksa apakah list kosong atau tidak.

	Mengambil elemen dari suatu list.
	Menghapus elemen dari suatu list.

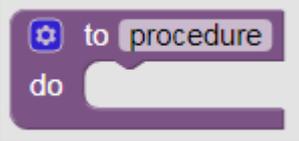
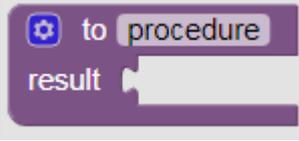
Tabel 3. 16 Colors

Blok Kode	Fungsi
	Pilihan warna yang disediakan MIT AI.
	Membuat warna sendiri dengan menggunakan kode RGB warna.

Tabel 3. 17 Variables

Blok Kode	Fungsi
	Membuat suatu variabel global.
	Mengambil variabel global.
	Memodifikasi isi dari variabel global.

Tabel 3. 18 Procedure

Blok Kode	Fungsi
	Membuat suatu prosedur.
	Membuat suatu fungsi yang mengembalikan hasil tertentu.

3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel pada penelitian ini adalah pembuatan aplikasi nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan berbasis android.

2. Definisi Operasional

Definisi Operasional Menurut (Sugiyono, 2014) adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan konstrak, sehingga memungkinkan bagi peneliti yang lain untuk melakukan replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran konstrak yang lebih baik.

Tabel 3. 19 Definisi Operasional

Variabel Penelitian	Definisi Operasional

Android	Semua HP yang berbasis android.
Nomor Antrian Berbasis Android	Terdapat lembar nomor antrian dalam layar digital ponsel yang tercetak menggunakan sistem nomor antrian pasien.
Sistem Antrian	Sistem antrian yang berlaku pada tempat pendaftaran pasien rawat jalan di puskesmas.

3.3 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh petugas yang terkait dan kompeten dalam bidang kesehatan maupun IT di puskesmas nganjuk.

B. Sampel

Sampel pada penelitian ini adalah sebagian petugas yang terkait dan kompeten dalam bidang kesehatan maupun IT di puskesmas nganjuk. Karena situasi pandemic maka pada penelitian ini digunakan sampel kuota. Berdasarkan jumlah petugas terkait dalam bidang kesehatan dan IT di puskesmas nganjuk diperoleh kuota sejumlah 7 orang petugas. Merupakan perwakilan dari bagian Kepala Sub Bagian TV satu orang petugas, bagian administrasi satu orang petugas, bidan satu orang petugas, bagian pendaftaran pasien satu orang petugas, bagian sanitarian dua orang petugas, dan bagian promosi kesehatan satu orang petugas.

3.4 Responden Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah Petugas yang berhubungan langsung dengan aplikasi beserta pihak-pihak yang terkait dalam pengembangan Aplikasi Nomor Antrian Pendaftaran Pasien Rawat Jalan berbasis Android. Responden pada penelitian ini adalah Petugas Rekam medis.

3.5 Instrumen dan Cara Pengumpulan Data Penelitian

2. Instrumen Penelitian

Instrument dan cara pengumpulan data

Instrument : Alat yg dipakai pengumpulan data. Daftar pertanyaan.

3. Cara pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner dengan data primer. Kuisisioner dilakukan kepada pihak-pihak yang terkait dengan kebutuhan pengembangan Aplikasi Nomor Antrian Pendaftaran Pasien Rawat Jalan berbasis Android. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah Panduan pengisian kuisisioner. Panduan pengisian kuisisioner dibuat oleh peneliti berdasarkan kerangka konsep penelitian. Panduan pengisian kuisisioner yang dibuat berisikan pertanyaan mengenai alur pengambilan nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan, sistem yang digunakan pada saat ini dalam pengambilan nomor antrian pendaftaran pasien rawat jalan. Pengumpulan data dengan cara peneliti melakukan pencatatan yang ada di program microsoft office.

4. Jenis Data

Data Kualitatif pada penelitian ini adalah hasil dari wawancara mendalam.

Sumber Data :

Data primer : data yang dikumpulkan yaitu dari wawancara mendalam sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi.

Data sekunder : data yang berasal dari puskesmas begadung yaitu jumlah kunjungan pasien per hari, rata-rata lama pelayanan.

3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

3.6.1 Teknik Pengolahan Data

A. Editing

Editing adalah pemeriksaan data yang telah dikumpulkan. Editing dilakukan untuk melengkapi kekurangan atau kesalahan data mentah. Kekurangan data dapat dilengkapi dengan pengumpulan data ulang. Peneliti melakukan pemeriksaan terhadap hasil penelitian yang telah ditulis

dilembar kuisisioner. *Editing* dapat dilakukan pada saat pengumpulan data atau setelah data terkumpul.

B. Coding

Coding atau pemberian kode adalah pengklasifikasian jawaban yang diberikan responden sesuai dengan macamnya. Dalam tahap koding biasanya dilakukan pemberian skor dan simbol pada jawaban responden agar nantinya bisa lebih mempermudah dalam pengolahan data.

C. Tabulating

Tabulasi merupakan langkah lanjut setelah pemeriksaan dan pemberian kode. Dalam tahap ini data disusun dalam bentuk tabel agar lebih mempermudah dalam menganalisis data sesuai dengan tujuan penelitian. Tabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tabel frekuensi yang dinyatakan dalam persen.

D. Scoring

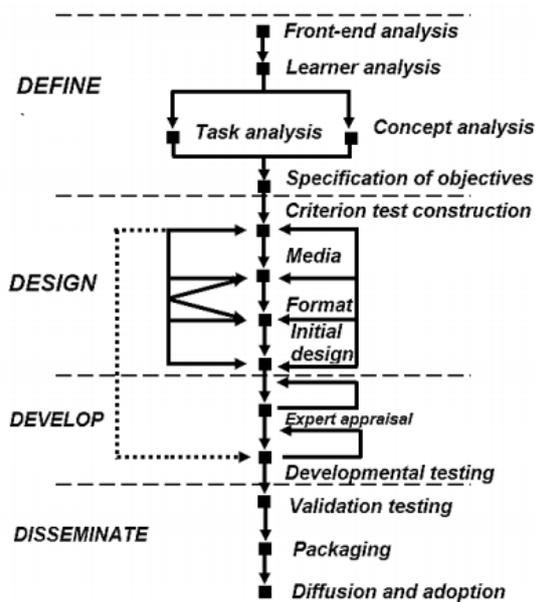
Yaitu langkah untuk memberikan skor atau nilai pada tiap-tiap butir pertanyaan dengan setiap variabel yang terdapat dalam lembar kuisisioner. Dalam tahap ini setiap pertanyaan dalam kuisisioner disusun dan di berikan skor (nilai) dari pilihan kuisisioner yang telah di centang oleh responden.

3.6.2 Teknik Analisis Data

A. Metode Pengembangan Sistem (ada 2, satu ttg aplikasi 1 tentang analisis)

Metode pengembangan sistem pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan

produk tersebut. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2014) penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan 4D (four-D). Menurut Thiagarajan (1974: 5) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu .pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate).



Gambar 3. 1 Langkah-langkah penelitian R&D dengan model 4D (Thiagarajan: 1974)

B. Metode Pengembangan Penelitian

Metode pengembangan penelitian ini dengan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Metode kuantitatif deskriptif untuk menghasilkan data deskriptif dengan pembahasan yang berupa skoring atau penilaian dari hasil kuisioner responden penelitian, yaitu *user* aplikasi. Menurut (Iwan Hermawan, S.Ag., 2019) Penelitian kuantitatif (Quantitatif Research) adalah suatu metode penelitian yang bersifat induktif, objektif dan ilmiah dimana data yang diperoleh berupa angka-angka (score, nilai) atau pernyataan-pernyataan yang di nilai, dan dianalisis statistik.

Berikutnya pengertian dari penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan atau membuat prediksi. Metode deskriptif bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau karakteristik populasi tertentu secara faktual dan cermat, (Abidin, 2015).

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian pengembangan Nomor Antrian Pendaftaran Pasien Rawat Jalan Berbasis Android dilakukan di Puskesmas Nganjuk. Waktu penelitian dimulai pada bulan Oktober 2020 - Januari 2021.

3.10 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian pada penelitian ini antara lain :

2. Tahap perencanaan pengajuan surat

Pada tahap ini peneliti mengirimkan surat dari kampus yang akan di sampaikan pada kesbangpolimas untuk mendapatkan surat izin penelitian di puskesmas nganjuk.

Setelah peneliti mendapatkan pemberian surat dari kesbangpol kemudian akan dikirimkan pada puskesmas nganjuk.

3. Tahap pelaksanaan penelitian setelah di acc

Pada tahap ini peneliti melakukan penelitian yang dimulai dengan mengumpulkan data dari puskesmas terkait kebutuhan data penelitian.

4. Tahapan laporan penelitian dalam bentuk seminar hasil

Laporan penelitian disampaikan pada bab 4 dan 5 dalam laporan tugas akhir dengan menyertakan pembahasan mengenai hasil penelitian antara lain:

Kemudian selanjutnya dilaksanakan seminar hasil untuk menyampaikan hasil laporan yang telah dibuat oleh peneliti.