

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Puskesmas

Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 75 Tahun 2014, Puskesmas adalah fasilitas pelayanan kesehatan yang menyelenggarakan upaya kesehatan masyarakat dan upaya kesehatan perseorangan tingkat pertama, dengan lebih mengutamakan upaya promotif dan preventif, untuk mencapai derajat kesehatan masyarakat yang setinggi-tingginya di wilayah kerjanya. Puskesmas mempunyai tugas melaksanakan kebijakan kesehatan untuk mencapai tujuan pembangunan kesehatan di wilayah kerjanya dalam rangka mendukung terwujudnya kecamatan sehat (Satrinegara, 2014).

Menurut Depkes RI (2004), Fungsi Puskesmas yaitu:

- a. Pusat penggerak pembangunan berwawasan kesehatan;
- b. Pemberdayaan masyarakat dan keluarga dalam pembangunan kesehatan;
- c. Pusat pelayanan kesehatan tingkat pertama

(Anita, Febriawati, & Yandriza, 2019).

Prinsip Penyelenggaraan Puskesmas (Kemenkes, 2014)

- a. Puskesmas mendorong seluruh pemangku kepentingan untuk berkomitmen dalam upaya mencegah dan mengurangi resiko kesehatan yang dihadapi individu, keluarga, kelompok dan masyarakat.
- b. Puskesmas menggerakkan dan bertanggung jawab terhadap pembangunan kesehatan di wilayah kerjanya.
- c. Puskesmas mendorong kemandirian hidup sehat bagi individu, keluarga, kelompok, dan masyarakat.
- d. Puskesmas menyelenggarakan Pelayanan Kesehatan yang dapat diakses dan terjangkau oleh seluruh masyarakat di wilayah kerjanya secara adil tanpa membedakan status sosial, ekonomi, agama, budaya, dan kepercayaan.
- e. Puskesmas menyelenggarakan pelayanan kesehatan dengan memanfaatkan teknologi tepat guna yang sesuai dengan kebutuhan pelayanan, mudah dimanfaatkan dan tidak berdampak buruk bagi lingkungan.
- f. Puskesmas mengintegrasikan dan mengkoordinasikan penyelenggaraan UKM dan UKP lintas program dan lintas sektor serta melaksanakan sistem rujukan yang didukung dengan manajemen Puskesmas.

(Anita, Febriawati, & Yandriza, 2019)

2. Persepsi

Sugihartono mengemukakan bahwa persepsi merupakan kemampuan panca indera dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia .

Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam penginderaan yang mempersepsikan sesuatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang akan mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata.

Menurut Mulyana, persepsi adalah inti komunikasi, sedangkan penafsiran (interpretasi) adalah inti persepsi, yang identik dengan penyandian-balik dalam proses komunikasi. Selanjutnya Mulyana mengemukakan persepsilah yang menentukan pemilihan suatu pesan dan mengabaikan pesan lain.

Menurut Rakhmat, mengungkapkan bahwa persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimuli indrawi.

Menurut Solomon, persepsi sebagai proses dimana sensasi yang diterima oleh seseorang dipilah dan dipilih, kemudian diatur dan akhirnya diinterpretasikan. (Arifin, Fuady, & Kuswano, 2017)

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan persepsi adalah sudut pandang mengenai objek yang diterima oleh seseorang.

3. *Technology Acceptance Model* (TAM)

Model penerimaan *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi

informasi (Jogiyanto, 2008). TAM pertama dikembangkan oleh Davis (1986) berdasarkan model *Theory of Reasoned Action* (TRA).

Konstruk utama dalam TAM yang menentukan penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi adalah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*).

Konstruk pertama adalah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*). Kegunaan didefinisikan sebagai suatu kepercayaan bahwa sistem informasi berguna dan akan menggunakannya. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kegunaan merupakan konstruk yang paling banyak signifikan dan penting yang mempengaruhi sikap, intensi dan perilaku di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk yang lainnya (Jogiyanto, 2008). Menurut Davis (1898) terdapat 6 indikator untuk mengukur konstruk kegunaan yaitu pekerjaan lebih cepat selesai (*work more quickly*), meningkatkan kinerja (*job performance*), meningkatkan produktivitas (*increase productivity*), meningkatkan efektivitas kerja (*effectiveness*), memudahkan pekerjaan (*makes job easier*) dan berguna (*useful*) (Jogiyanto, 2008).

Konstruk kedua adalah kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) yang didefinisikan sebagai sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa konstruk

kemudahan mempengaruhi konstruk kegunaan, sikap, intensi dan penggunaan teknologi sesungguhnya. Menurut Davis (1898) terdapat 7 indikator untuk mengukur konstruk kemudahan penggunaan yaitu kemudahan sistem untuk dipelajari (*easy of learn*), kemudahan sistem untuk dikontrol (*controllable*), interaksi dengan sistem yang jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), fleksibilitas interaksi (*flexibility*), mudah untuk terampil menggunakan sistem (*easy to become skillful*) dan mudah untuk digunakan (*easy to use*) (Jogiyanto, 2008).

4. Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan. Keputusan dapat berkisar dari keputusan berulang sederhana sampai keputusan strategis jangka panjang. Nilai informasi dilukiskan paling berarti dalam konteks pengambilan keputusan (Tata, 2012).

Sebagai perbandingan pemahaman terhadap informasi, berikut ada definisi informasi, diantaranya:

- a. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut dapat menjadi informasi;
- b. Informasi merupakan data yang telah mengalami pengolahan;

- c. Informasi memberikan makna;
- d. Informasi berguna atau bermanfaat;
- e. Informasi merupakan bahan pembuat keputusan;

(Darmawan, 2013)

Mc. Leod (1997) mengemukakan bahwa suatu informasi yang berkualitas harus memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Akurat

Informasi mencerminkan keadaan yang sebenarnya. Pengujian terhadap hal ini biasanya dilakukan melalui pengujian oleh dua orang atau lebih yang berbeda-beda dan apabila hasil pengujian tersebut hasilnya sama, maka dianggap data tersebut akurat.

- b. Tepat Waktu

Informasi tersebut harus tersedia atau ada pada saat informasi tersebut diperlukan, tidak besok atau beberapa jam lagi.

- c. Relevan

Informasi yang diberikan harus sesuai yang dibutuhkan. Kalau kebutuhan informasi ini untuk suatu organisasi maka informasi tersebut harus sesuai dengan kebutuhan informasi di berbagai tingkatan dan bagian yang ada dalam organisasi tersebut.

- d. Lengkap

Informasi harus diberikan secara lengkap

Adapun Deni Dermawan (2001) menjelaskan 6 ciri dari informasi yang bisa memberikan makna bagi pengguna, diantaranya

a. *Amount of Information* (Kuantitas Informasi)

Informasi yang diolah oleh suatu prosedur pengolahan informasi mampu memenuhi kebutuhan banyaknya informasi

b. *Quality of Information* (Kualitas Informasi)

Informasi yang diolah oleh sistem pengolahan tertentu mampu memenuhi kebutuhan kualitas informasi

c. *Recency of Information* (Informasi Aktual)

Informasi yang diolah oleh sistem pengolahan tertentu mampu memenuhi kebutuhan informasi baru

d. *Relevance of Information* (informasi yang relevan atau sesuai)

Informasi yang oleh sistem pengolahan tertentu mampu memenuhi kebutuhan informasi

e. *Accuracy of Information* (Ketepatan Informasi)

Informasi yang oleh sistem pengolahan tertentu mampu memenuhi kebutuhan informasi

f. *Authenticity of Information* (Kebenaran Informasi)

Informasi yang dikelola oleh sistem pengolahan tertentu mampu memenuhi kebutuhan informasi yang benar

(Darmawan, 2013)

5. Website

a. Sejarah Web

Penemu website adalah Sir Timothy John 'Tim' Berners-lee, sedangkan website yang tersambung dengan jaringan pertama kali muncul

pada tahun 1991. Pada awalnya, Tim menciptakan website dengan tujuan untuk mempermudah arus pertukaran dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti di CERN, tempat dia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN menginformasikan bahwa WWW dapat digunakan gratis oleh semua orang.

Web ditulis atau secara dinamik dikonversi menjadi HTML (*Hypertext Markup Language*) dan diakses melalui sebuah program software yang biasa disebut web browser. Halaman web dapat dilihat atau diakses melalui jaringan komputer dan internet, sedangkan perangkatnya bisa berupa personal komputer, laptop, PDA, maupun cell phone.

b. Pengertian Website

Website adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan/atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Hidayat, 2010).

Ada beberapa hal yang dipersiapkan untuk membangun website, maka harus tersedia unsur-unsur pendukungnya sebagai berikut:

- 1) Nama Domain (Domain name/URL – *Uniform Resource Locator*)
- 2) Rumah Website (Website *Hosting*)
- 3) *Content Management System* (CMS)

c. Jenis jenis Website

Berdasarkan pengoperasiannya, website dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1) *Website Static*

Website Static adalah website yang memiliki halaman *front end*, yaitu halaman yang dapat dilihat oleh pengunjung website. Karena fasilitas yang sangat terbatas, isi dari halaman website *static* bersifat tetap atau tidak berubah.

Website static biasa digunakan untuk membuat *company profile*, yaitu jenis website pengumuman berupa brosur online yang sangat sederhana dan tidak bisa diubah atau dimodifikasi.

2) *Website Dynamic*

Website Dynamic adalah website yang dapat diubah atau di-update/ Dalam website dynamic biasanya terdapat dua halaman, yaitu halaman *front end* dan *back end*. Halaman front end merupakan halaman yang dapat diakses semua user, sedangkan halaman *back end* merupakan halaman yang bisa diakses oleh admin yang bersangkutan. Back end biasa disebut dengan CMS atau dalam bahasa Wordpress biasa disebut dengan halaman *Dashboard*.

Berikut ini jenis-jenis website:

1) *Basic*

Secara *basic*, website disediakan untuk publikasi informasi. Apapun informasi yang akan disediakan adalah beraneka ragam dari profil pribadi hingga *company profile*. Fokus situs ini adalah publikasi informasi.

2) *Search Engine*

Situs *Search Engine* adalah situs yang menyediakan mesin pencari. *Search Engine* secara otomatis mencari dan menyimpan data-data situs yang beredar di internet. Fokus situs ini adalah sebagai mesin pencari situs lain.

3) Portal

Situs jenis portal merupakan pintu gerbang bagi situs lain seperti halnya juga *search engine*, situs-situs tersebut bukan dicari datanya secara otomatis oleh mesin pencari melainkan disimpan dan dikelola oleh pengelola portal secara *dictionary*. Umumnya portal-portal besar juga menyediakan layanan internet lain seperti email bagi member dan lain-lain. Fokus situs ini adalah sebagai gerbang dan *facebook* bagi situs lain.

4) Blog

Blog merupakan buku harian yang *terpublish* di internet. Seorang pengelola blog dapat dengan bebas menuangkan pikirannya dalam bentuk tulisan ke dalam website ini. Tulisan tersebut selanjutnya disimpan di database dan di *publish* di internet. Fungsional situs ini adalah publikasi dalam bentuk artikel di internet. Fokus situs ini adalah manajemen artikel.

5) *Networking*

Situs jenis *networking* adalah situs penyedia yang menampung *member-member* untuk membentuk suatu komunitas sehingga member-

member di dalam website tersebut dapat saling berkomunikasi dan bertukar pikiran. Fokus situs ini adalah *friend relationship* atau berteman dan berkomunikasi di dalam internet

6) Forum

Forum adalah situs *Membership* seperti *networking* juga tetapi tidak berfokus pada *friend relationship* seperti situs *networking*. Situs ini lebih berfokus sebagai ajang diskusi di internet. Adapun diskusi dalam bentuk tulisan yang diposting oleh member di organisasikan dengan lebih baik hingga per kategori yang terdiri dari berbagai sub-sub. Tujuan situs ini adalah wadah saling bertukar pikiran dalam diskusi. Fokus situs ini adalah forum diskusi online.

7) News

News site adalah situs yang mengelola berita untuk di *publish* ke internet. Pengelola website dapat mengelola antara lain menulis dan memmanage berita. Kemudian user internet dapat melihat informasi berita tersebut melalui website. Fokus situs ini adalah manajemen berita.

8) Event Organizer

Situs ini adalah situs yang mengelola manajemen informasi pengadaan acara. Informasi yang disajikan situs ini biasanya berorientasi waktu, misalnya informasi kapan diadakannya sebuah *event*, *event* yang terlewatkan dan *event* yang akan diadakan nantinya. Di dalamnya juga

terdapat keterangan deskripsi tentang *event* tersebut dan judul *event*. Fokus situs ini adalah manajemen informasi event.

9) *Gallery*

Gallery site menyediakan fasilitas publikasi foto dan gambar secara online. Pengelola website dapat menyimpan foto atau gambar yang diinginkan lalu dikategorikan dan di-*manage* setelah itu di-*publish*. Fokus situs ini adalah publikasi foto dan gambar.

10) *Multimedia Streaming*

Saat ini video straming dan audio streaming merupakan tren baru dari dunia website. Di dalam situs jenis ini seseorang dapat menonton atau mendengarkan secara langsung multimedia melalui web. Untuk membagan situs ini diperlukan server yang memiliki koneksi internet yang high dan up stream. Hal ini dikarenakan file-file multimedia yang relative berukuran besar. Fokus situs ini adalah publikasi audio dan video online.

11) *E-Commerce*

Situs ini dengan sistem *e-commerce* adalah situs yang bertujuan untuk melakukan perdagangan melalui media internet. Pengelola dapat mengorgaisir barang-barang yang ingin dijual lali mempublikasikan secara online beserta harganya. Ada juga yang menyediakan transaksi online melalui website ini. Dalam hal ini website dimanfaatkan sebagai toko di dalam internet. Fokus situs ini adalah perdagangan online.

12) *E-Learning*

E-Learning merupakan situs yang menyediakan pembelajaran online melalui internet. Pembelajaran dilakukan melalui berbagai media seperti tulisan, gambar, hingga multimedia. Fokus situs ini adalah pembelajaran online.

d. Fungsi Website

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam, fungsi web sebagai berikut:

1) Media Promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai *search engine* atau toko online, atau sebagai penunjang promosi utama. Namun, website dapat berisi informasi yang lengkap daripada media promosi offline seperti Koran atau majalah.

2) Media Pemasaran

Pada toko online, website merupakan media pemasaran yang cukup baik karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relative kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang beristirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses dari mana saja.

3) Media Informasi

Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung

ke internet sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional, seperti Koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

4) Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya Wikipedia.

5) Media Komunikasi

Sekarang banyak website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

(Darmawan, 2013)

6. Domain

Domain adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah website, atau dengan kata lain domain adalah alamat yang digunakan untuk mencari dan menemukan sebuah website pada dunia internet.

Contoh berikut adalah URL website Artikel-IT:

<http://www.artikel-it.com/author/thekids/nama-file>

Struktur URL tersebut adalah

- a. Protokol : http
- b. Nama Komputer Host : www

- c. Nama Second-level domain: artikel-it
- d. Nama Top-level domain : com
- e. Nama Directori : author
- f. Nama Subfolder : thekid
- g. Nama File : Nama file-file di bawah subfolder

Domain berfungsi untuk mempermudah pengguna internet saat melakukan akses ke server, selain juga dipakai untuk mengingat nama server yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai IP address (Hidayat, 2010).

7. Hosting

Hosting merupakan tempat dalam server komputer yang digunakan untuk menempatkan data dan file website, sehingga data dan file web tersebut dapat diakses oleh semua pengguna internet (Madcoms, 2010)

8. CMS

CMS (*Content Management System*) adalah suatu aplikasi berbasis web yang memudahkan dalam mengelola suatu web.

a. Jenis CMS

Dilihat dari hak lisesnsinya, CMS dibagi menjadi 2 yaitu:

1) CMS komersil

CMS yang bersifat komersil adalah CMS yang dikembangkan oleh suatu perusahaan untuk mencari keuntungan. Hampir semua CMS jenis ini

memiliki fitur yang digunakan untuk memenuhi fungsi seperti menambah, mengisi, atau mengedit isi artikel beserta pemilihan template yang bisa digunakan. Untuk dapat menggunakan CMS ini, pengguna harus membayar atau membeli lisensi dari perusahaan pembuatnya.

2) CMS open source

CMS jenis ini adalah CMS yang bersifat gratis. Setiap orang atau perusahaan yang menggunakan CMS jenis ini tidak perlu bayar atau membeli lisensi. CMS ini dibuat dan dikembangkan oleh beberapa orang atau perusahaan sebagai solusi pembuatan website secara murah. Karena kebanyakan CMS open source menggunakan lisensi GPL (*General Public Licence*) maka setiap orang bebas untuk menambah, mengedit, atau mengurangi script yang ada (Wahana Komputer, 2010)

9. Wordpress

a. Pengertian Wordpress

Wordpress adalah sebuah *Personal Publishing Platform* yang merupakan blog tool, tetapi seiring dengan berkembangnya trend situs-situs portal, wordpress menambahkan dukungannya bagi para calon dan pemilik situs yang ingin membangun portal. Wordpress dikenal sebagai salah satu CMS (*Content Management System*) yang banyak digunakan karena mudah dalam penggunaannya. Selain itu, Wordpress juga merupakan *software* gratis yang bersifat *open source* (Madcoms, 2010).

Wordpress merupakan salah satu aplikasi yang memiliki *code* atau *script* berbasis web yang dapat digunakan untuk membangun sebuah website ataupun blog. Karena instalasinya yang sangat mudah, wordpress lebih banyak diminati oleh pembuat web dibanding CMS lain.

Ryan Boren dan Matt Mullenweg adalah tokoh dibalik munculnya Wordpress. Mereka telah memimpin proyek tersebut sejak tahun 2004 dan saat itu aplikasi tersebut masih bernama B2/Cafelog. Dalam perkembangannya, B2/Cafelog berganti nama menjadi Wordpress hingga sekarang.

b. Keunggulan Wordpress

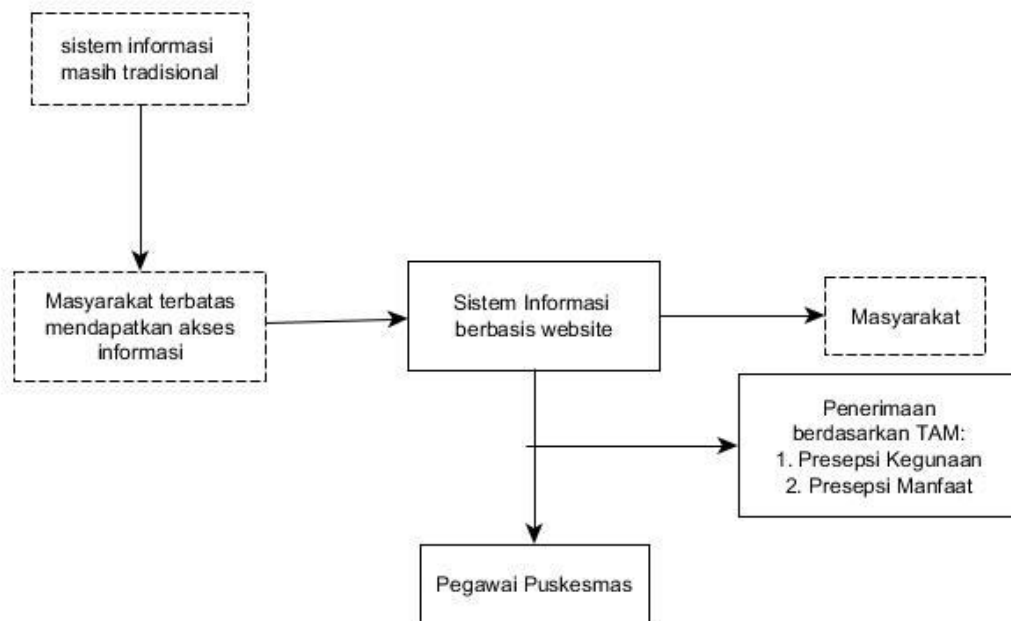
- 1) Gratis, karena berlisensi GPL (*General Public License*) maka Wordpress dapat digunakan secara bebas ataupun dimodifikasi ulang untuk keperluan sebuah website
- 2) *Theme* atau tema mudah diganti
- 3) Cepat terindeks oleh mesin pencari Google sehingga cocok untuk digunakan oleh perusahaan-perusahaan yang sedang membangun brand *image* mereka
- 4) Memiliki tampilan sederhana sehingga memudahkan dalam mengatur dan mengelola website
- 5) Melalui fasilitas *export impor*, pengguna dapat dengan mudah mem-backup atau memindahkan data dari berbagai jenis CMS tertentu
- 6) Mendukung multi bahasa, termasuk bahasa Indonesia

- 7) Banyak plug-in yang dapat digunakan dengan mudah seperti memblokir IP tertentu, memaksimalkan SEO, galeri gambar atau video, dan sebagainya (Wahana Komputer, 2010)

10. *Selenium IDE*

Selenium merupakan alat pengujian otomatis Suite terbuka untuk aplikasi web di browser yang berbeda dan platform yang mendukung beberapa bahasa pemrograman. Selenium adalah alat pengujian web fungsional . Selenium tidak hanya satu alat yang memiliki empat komponen : Selenium Grid , Selenium RC , Selenium IDE dan *Selenium Web driver* . *Selenium IDE* adalah Firefox plug -in yang dapat digunakan untuk mengembangkan kasus uji , Selenium RC run tes dalam setiap browser yang kompatibel JavaScript (yang sekarang tersedia di semua browser web) menggunakan berbagai bahasa pemrograman , Web driver dikembangkan untuk lebih mendukung halaman web yang dinamis di mana unsur-unsur halaman dapat berubah tanpa halaman itu sendiri yang reloaded dan *Selenium Grid* memungkinkan Anda untuk menjalankan tes pada mesin yang berbeda terhadap browser yang berbeda (Lucyda, 2015).

B. Kerangka Konsep



Gambar 2.1 Kerangka Konsep

KETERANGAN :

————— : Variabel yang diteliti

----- : Variabel yang tidak diteliti

Di Website Puskesmas Gribig sistem informasinya masih tradisional, sehingga masyarakat terbatas dalam mendapatkan akses informasi yang lengkap berupa profil, visi misi Puskesmas ataupun mengenai layanan kesehatan yang dimiliki. Sehingga pada penelitian ini peneliti ingin membuat sistem informasi berbasis website yang nantinya akan berguna bagi masyarakat dan pegawai Puskesmas. Pegawai Puskesmas Gribig dapat dengan mudah untuk menerima dan mengelola informasi. Dengan adanya website nantinya, akan dilihat oleh pegawai Puskesmas apakah dari segi manfaat, kemudahan, dan tampilannya bisa diterima dengan pendekatan TAM (*Technology Acceptance Model*).