# BAB III

# RANCANGAN PROTOTIPE DAN PEMBAHASAN

## 3.1 Perancangan Sistem

## Lokasi Implementasi Sistem

*“O! Alarm”* merupakan Alarm obat bagi ODGJ berbasis web dengan metode *client server, server* berlokasi di Poli Pelayanan kesehatan Jiwa di Puskesmas dan Rumah Sakit baik RS Umum dan Rumah Sakit Jiwa di Seluruh Indonesia. Aplikasi web ini bisa diakses sendiri oleh masyarakat (PMO ODGJ) melaui *gadget* yang terhubung dengan jaringan internet

* + 1. **Spesifikasi yang dibutuhkan**

1. Perangkat keras
2. *Personal computer (PC)*
3. *Server*
4. *UPS*
5. Perangkat lunak
6. *Operating system windows 10*
7. *Eclipse*
8. *Adobe Photoshop CS 7 dan Canva*
9. *Adobe Audition*
10. *My SQL*
11. *Domain* 
    * 1. **Arsitektur Sistem**

Aplikasi ini berbasis web *server*. Aplikasi ini bisa diakses oleh seluruh masyarakat (PMO ODGJ) melalui web dan dapat dioperasionalkan melalui server yang dioperasikan di setiap layanan kesehatan primer seperti Puskesmas, Rumah Sakit baik RS Umum maupun Rumah Sakit Jiwa.

Aplikasi ***“O! ALARM****”,* berisi beberapa menu diantaranyayaitu:

1. Menu Log in (Internet dan *gadget*) menggunakan nomor rekam medis pasien ODGJ sebagai username dan password awal. Pasien/ PMO (penanggung jawab minum obat) dapat mengubah password jika diinginkan.
2. Menu *DATA ODGJ* (Internet dan *gadget*). Menu ini berisi beberapa data ODGJ diantaranya seperti Nama, Tempat dan tanggal lahir, Umur, Alamat, Kode diagnosa (ICD X), terapi farmakologis dan non-farmakologi, dosis PMO dan data penunjang jika pasien disertai penyakit fisik.
3. Menu JADWAL OBAT ODGJ (Internet dan *gadget*). Menu ini berisi jadwal pengambilan obat dan keluhan pasien.
4. Menu ALARM ODGJ (Internet dan *gadget*). Menu ini berisi jadwal minum obat yakni berisi dosis dan waktu minum obat yang ditandai dengan adanya notifikasi pengingat pada *gadget*.
5. Menu ASUHAN KEPERAWATAN (Internet dan *gadget*) yang dikelola oleh perawat penanggungjawab dimana menu ini berisi asuhan keperawatan jiwa yang diberikan kepada pasien (Kode diagnosa Nanda, intevensi yang akan dan sudah dilakukan)

Table 3.1 Tampilan Layar *User* di Aplikasi ***“O! ALARM****”*

**Tampilan 1 Tampilan 2**

.

Silakan masukkan username dan password kamu

Username :

Password :

(Lupa password? Klik ini)

Ingat saya

←Back Login🡪

Selamat datang di “O! Alarm”

Bagaimana perasaanmu?

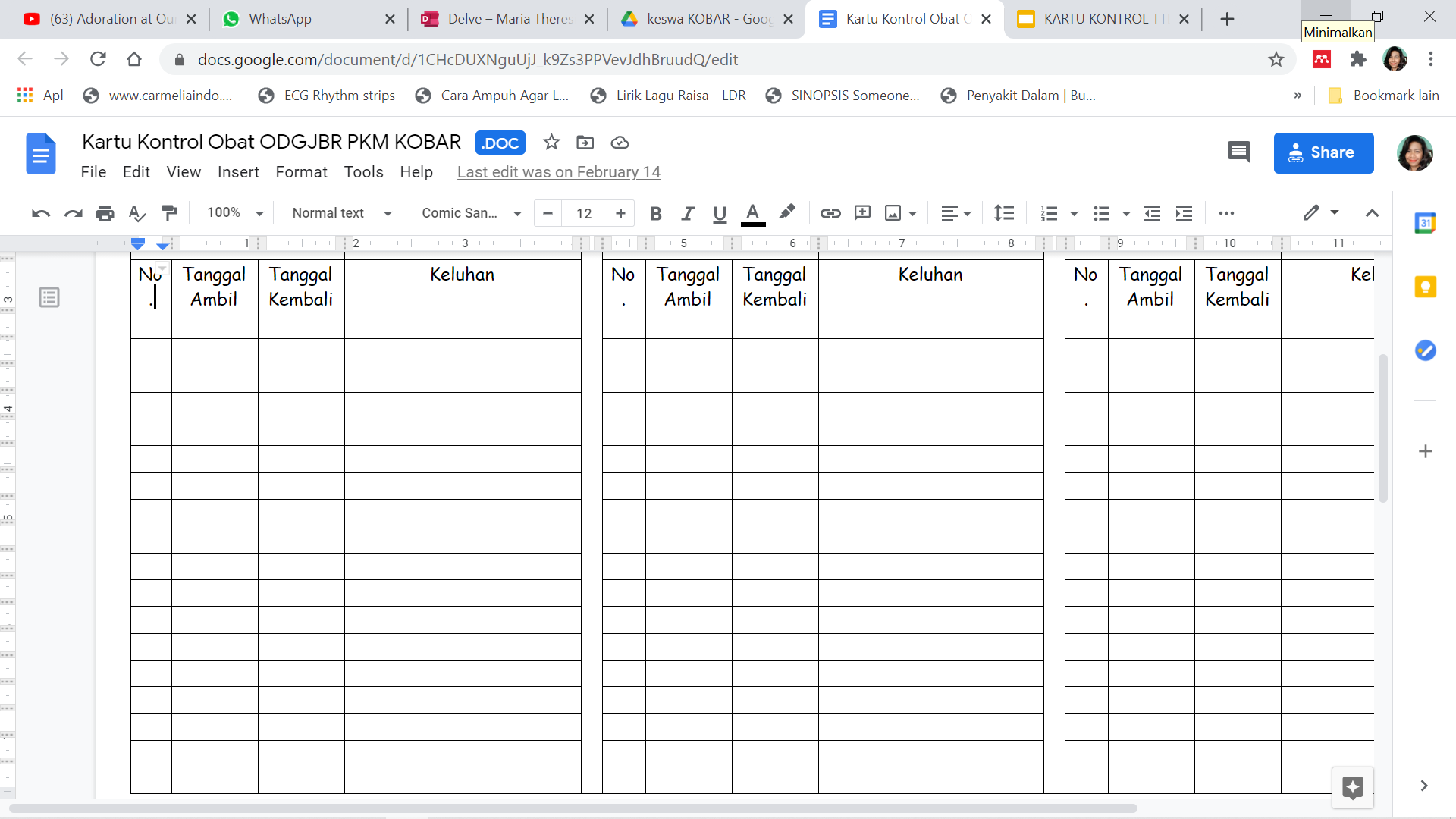
Sudahkah kamu minum obat hari ini?

Klik Next untuk melanjutkan

Next 🡪

Tampilan 3 Tampilan 4

**Tampilan 3 Tampilan 4 (Next)**



←Back  Next🡪

Data diri pasien

Nama:

TTL/Umur:

Alamat:

Kode diagnosa (ICD X):

Kode Dx. Kep :

Terapi:

Dosis:

PMO:

←Back  Next🡪

**Tampilan 5 (Jadwal Minum Obat) Tampilan 6 (jika mengklik** )

**Pengaturan**

**Aktifkan Alarm**

**Pengaturan akun**

**Pengaturan password**

←Back Next🡪

Table

Description automatically generated

←Back  Next🡪

**Centang pada kotak biru jika obat sudah diminum**

Table 3.2 Tampilan Layar Admin di Aplikasi ***“O! ALARM****”(PERAWAT)*

**Tampilan 1**  **Tampilan 2**

Data diri pasien

Nama :Ny. M

TTL/Umur : 27 Agustus 1990/30

Alamat :Jln. Sukamaju

Kode diagnosa (ICD X): F.20

Kode Dx. Kep :00118

Terapi : Halloperidol 5 Mg,

Dosis : 2 x 1/2

PMO : Tn. R

←Back  Next🡪

Silakan masukkan username dan password admin

Username : 01001120

Password : 01001120

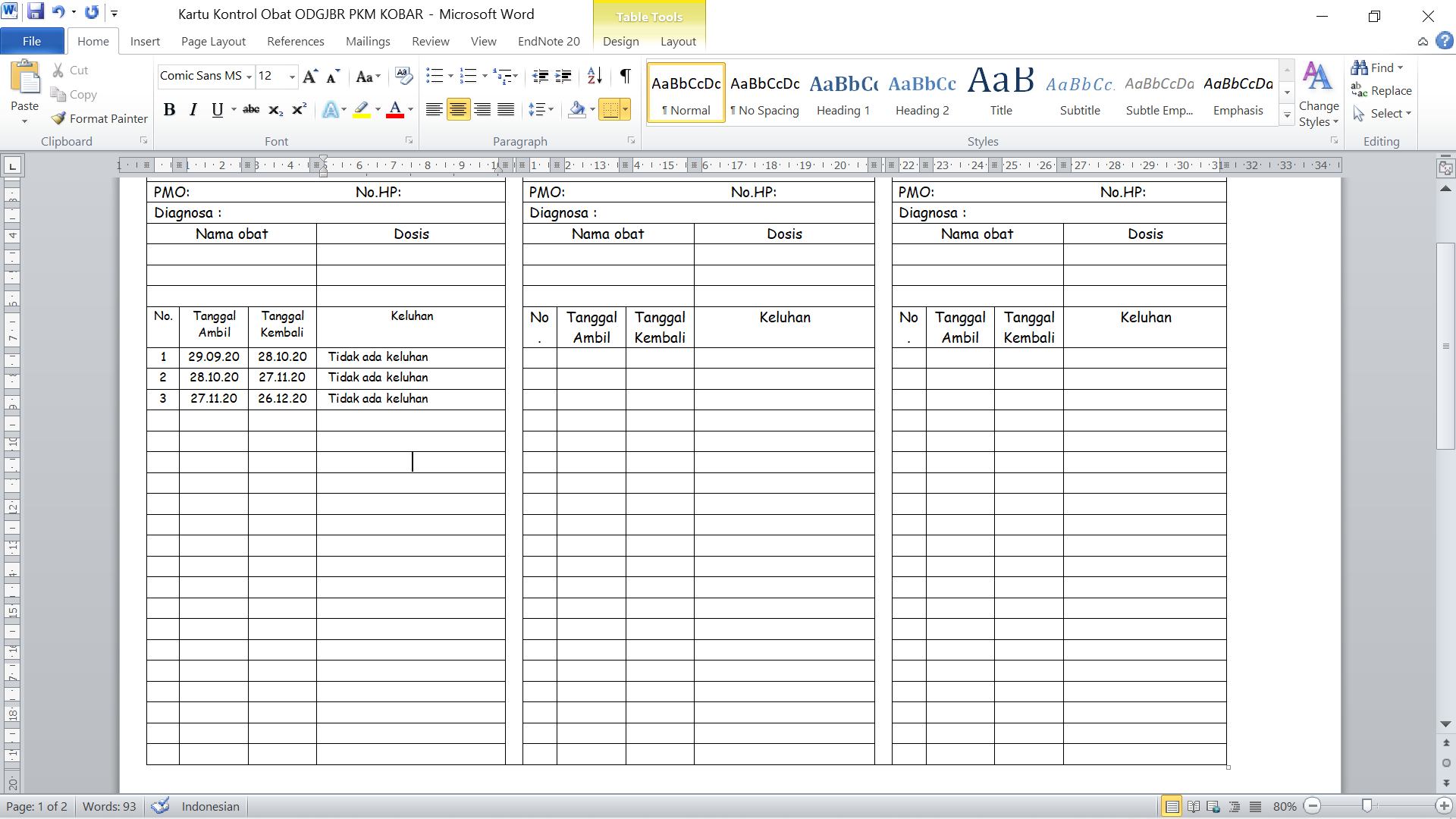
(Lupa password? Klik ini)

Ingat saya

Login🡪

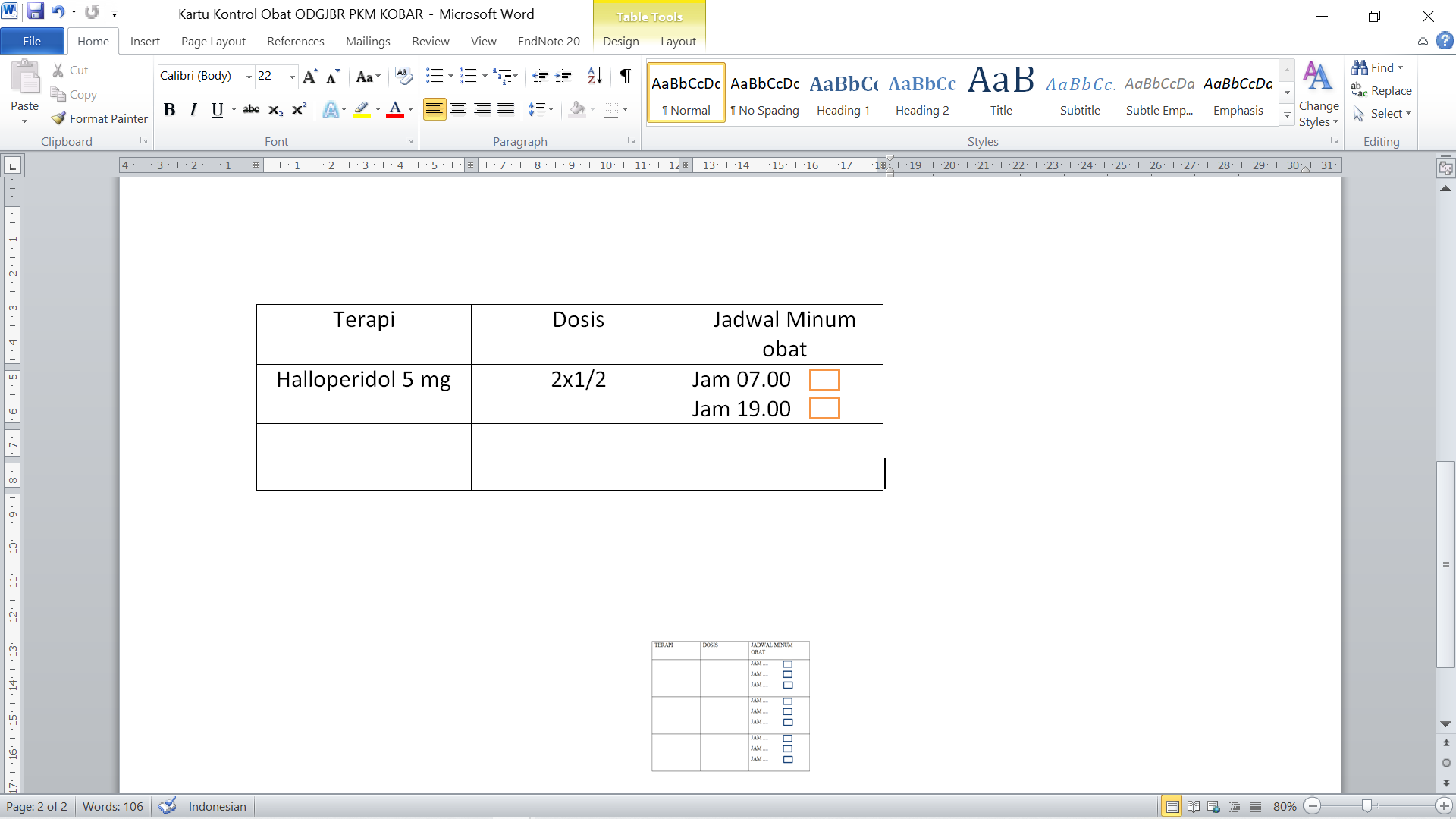
**Tampilan 3**  **Tampilan 4**

simpan



←Back  Next🡪

simpan



←Back  Next🡪

**Tampilan 5 (jika mengklik** )

**Pengaturan**

**Daftar nama pasien**

**Pengaturan akun**

**Pengaturan password**

←Back Next🡪

**3.2 KODE DIAGNOSA ICD X**

Dalam PPDGJ III (Masilm, 2001), pedoman penggolangan dan diagnosis gangguan jiwa disusun berdasarkan ICD X, antara lain:

1. F00-F19 :Gangguan mental organik dan simtomatik
2. F10-f19 : Gangguan mental termasuk perilaku akibat penggunaan zat psikoaktif
3. F20-F29 : Skizofrenia, gangguan waham dan gangguan skizotipal
4. F30-F39: Gangguan perasaan (mood/ afektif)
5. F40-F48:Gangguan somatoform, gangguan neurotik dan gangguan terkait stres
6. F50-F59:Sindrom perilaku yang berhubungan dengan faktor fisik dan gangguan fisik
7. F60-F69:Gangguan perilaku masa dewasa dan gangguan kepribadian
8. F70-F79: Retardasi mental
9. F80-F89: Gangguan psikologis
10. F90-F98: Gangguan emosional dan perilaku biasanya pada anak dan remaja

## 3.3 Rancangan Anggaran Biaya

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kegiatan** | **Harga Satuan** | **Jumlah** |
| 1 | Pengembangan Aplikasi (*programmer*) | Rp 1.500.000, - | Rp 1.500.000 , - |
| 2 | *Operating System* | Rp 300.000, - | Rp 300.000, - |
| 3 | Desain aplikasi | Rp 200.000, - | Rp 200.000, - |
|  | **Jumlah** |  | Rp 2.000.000, - |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| TERAPI | DOSIS | JADWAL MINUM OBAT |
|  |  | JAM ....  JAM ....  JAM .... |
|  |  | JAM ....  JAM ....  JAM .... |
|  |  | JAM ....  JAM ....  JAM .... |