

Implementasi Sistem Informasi Fisioterapi Bagi Dunia Pendidikan

Erizal
Prodi Sistem Informasi
Universitas Respati Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
erizal@respati.ac.id

Aan Ika Sugathot
Prodi Fisioterapi
Universitas Respati Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
aanikasugathot@respati.ac.id

Zaidir
Prodi Teknologi Informasi
Universitas Respati Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
zaidirtan@respati.ac.id

Dyan Avando Meliala*)
Prodi Sistem Informasi
Universitas Respati Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
avando.meliala@respati.ac.id

Arum Kurnia Sulistyawati
Prodi Sistem Informasi
Universitas Respati Yogyakarta
Yogyakarta, Indonesia
arumkurnia@respati.ac.id

Abstract— The development of technology and industry 4.0 in various fields has had positive and negative impacts on human life. Social life, economy, education and other fields make it easier for people to access information and interact so that it has the potential to spoil humans which in turn can have an adverse impact on health. Non-communicable diseases that used to be dominated by the elderly are now starting to infect the younger age group. The impact of the progress of this era is a challenge for the world of health, especially for physiotherapists. Adequate skills and knowledge for physiotherapists need to be continuously adjusted and adaptive to developments in disease diagnoses. For the education field, the competency of graduates who are always adaptive to keep up with developments in health services for the community is a challenge in itself. These challenges must be answered by developing a dynamic curriculum for education based on the up to date issue. This study aims to produce an online and interactive physiotherapy information system that can connect the public with physiotherapy graduates as service providers in the field of physiotherapy. This research in the long term also aims to contribute to health science and information technology. The problem-solving method used is Agile Development Methods which are based on the principle of short-term system development that requires rapid adaptation of system changes. The results of this study are a physiotherapy service information system for the education field based on a web and mobile application that is able to provide physiotherapy services and information for education and society.

Keywords—*component; Web and Mobile Application; Physiotherapy Services; Information System.*

Abstrak— Perkembangan teknologi dan industri 4.0 diberbagai bidang mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi kehidupan manusia. Kehidupan sosial, ekonomi, pendidikan dan bidang lainnya membuat masyarakat mengakses informasi dan berinteraksi semakin mudah sehingga memiliki potensi memanjakan manusia yang pada akhirnya dapat 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 adaptif mengikuti perkembangan layanan kesehatan bagi masyarakat menjadi tantangan tersendiri. 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 dibidang fisioterapi. Penelitian ini dalam jangka panjang juga bertujuan untuk memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan bidang kesehatan dan teknologi informasi. Metode penyelesaian masalah yang digunakan adalah *Agile Development Methods* yang didasarkan pada prinsip pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari terhadap perubahan sistem. Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem informasi layanan fisoterapi bagi dunia pendidikan berbasis *web* dan aplikasi *mobile* yang mampu memberikan layanan fisioterapi dan informasi bagi dunia pendidikan dan masyarakat.

Keywords—*komponen; Aplikasi Web dan Mobile; Layanan Fisioterapi; Sistem Informasi.*

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 layanan kesehatan masyarakat menjadi tantangan tersendiri untuk memberikan layanan prima. Tantangan tersebut harus dijawab dengan tersusunnya kurikulum sesuai dinamika layanan fisoterapi yang mengikuti perkembangan terkini.

Salah satu solusi yang bisa dilakukan oleh dunia pendidikan khususnya perguruan tinggi yang mengelola bidang ilmu fisioterapi adalah bagaimana membangun suatu ekosistem yang dapat mendekatkan lulusan dengan masyarakat dalam platform 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 penyempurnaan kurikulum fisioterapi.

Disamping itu pemantauan teknologi informasi dan komunikasi telah mulai diterapkan dibidang fisioterapi. Dalam penelitian Arif Pristianto 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].

Salah satu bentuk solusi yang dapat digunakan untuk tujuan tersebut adalah dengan mengimplementasikan sebuah sistem informasi yang interaktif dan diperuntukkan bagi pengguna layanan fisioterapi [4]. Sistem perangkat lunak yang dibangun dan dikembangkan adalah Sistem Informasi Fisioterapi bagi Dunia Pendidikan.

METODOLOGI PENELITIAN

Penentu keberhasilan penelitian salah satunya dari penerapan metode penelitian yang digunakan. Berdasarkan metode penelitian berikut ini diuraikan langkah-langkah penyelesaian masalah dalam penelitian.

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang berarti menggunakan pendekatan deskriptif, melalui data yang dikumpulkan dari hasil wawancara, catatan lapangan dan dokumen-dokumen resmi lainnya. Desain penelitian yang dipakai adalah studi kasus pada dunia pendidikan tinggi, 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 metode *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 pengguna (*user*) dengan tim 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 berkaitan dengan pembuatan dan pemeliharaan suatu produk perangkat lunak secara sistematis, termasuk didalamnya pengembangan dan modifikasinya yang 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 perancangan, maupun tahap implementasi sesuai tujuan (*goal*) yang ingin dituju. Pada proses *development* selain menulis kode program dilakukan pula tahap mempersiapkan kebutuhan perangkat, desain perangkat lunak dan pengujian perangkat lunak serta dokumentasi.

4. Testing

Tahap ini merupakan proses uji coba dari seluruh modul-modul perangkat lunak yang dikembangkan untuk mendapatkan *feedback* jika masih terjadi kesalahan. Tahap ini termasuk merupakan 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 aktifitas yang dilakukan bertujuan mendistribusikan aplikasi yang telah di-*develop* oleh pengembang. Distribusi sistem aplikasi dapat dilakukan melalui beragam cara, tergantung dari jenis aplikasinya.

6. Review

Review adalah proses yang menghasilkan pemeriksaan produk perangkat lunak dalam kegiatan rapat atau kordinasi dengan *stakeholder* terkait. 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 kegiatan yang dilakukan oleh personil terlatih, yang memeriksa perangkat lunak untuk menentukan aspek positif dan negatif dari suatu program.

Metode pengembangan sistem *Agile Development Methods* disajikan pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. *Agile Development Methods*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Informasi Fisioterapi terdiri dari 3 layer yaitu:

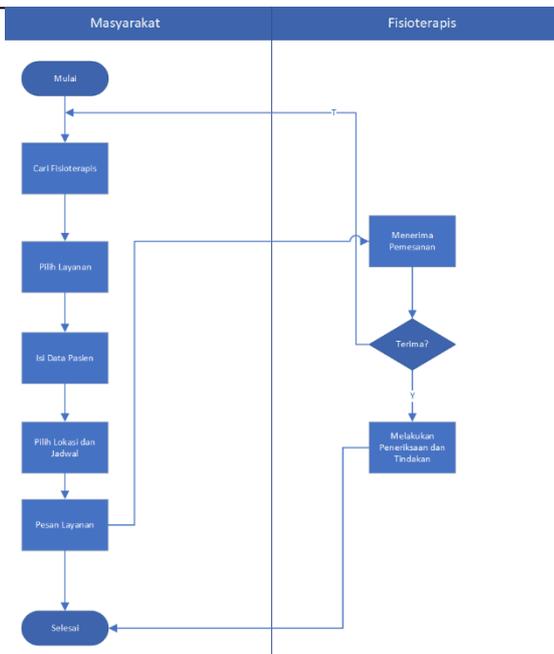
1. Aplikasi *Mobile User* Publik/Pasien dan Fisioterapis
Merupakan aplikasi yang dioperasikan oleh pengguna layanan fisioterapis, yang dalam hal ini adalah masyarakat luas dan fisioterapis. Aplikasi *mobile* dalam pengembangan ke depan dapat tersedia di Google Play Store yang bisa diunduh secara gratis oleh pengguna.
2. *Web Admin*
Merupakan situs yang digunakan secara internal oleh admin untuk mengelola data referensi, 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
 - 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. *Gambaran 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 diaktifasi, 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.

Gambaran alur sistem dan bisnis proses disajikan pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Gambaran Alur Sistem

Gambaran alur sistem dan bisnis proses diuraikan sebagai berikut :

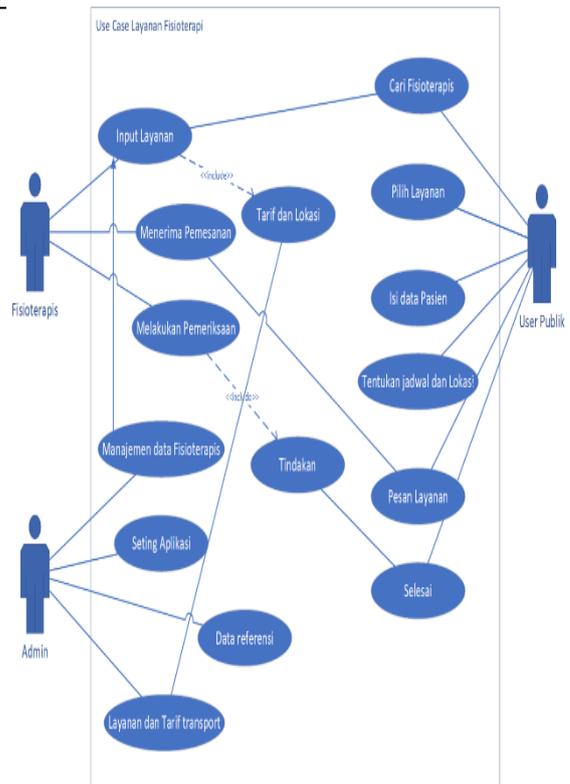
1. Publik/ Masyarakat melakukan pencarian fisioterapis dengan terlebih dahulu login ke dalam sistem.
2. Pencarian fisioterapis dapat menggunakan fasilitas peta (map) untuk mencari fisioterapis yang terdekat.
3. Pengguna dapat memilih layanan yang diinginkan sesuai keluhan calon pasien.
4. Pengguna mengisi data calon pasien, data lokasi dan memilih jadwal terapi.
5. Pengguna mengirimkan data pesanan layanan.
6. Fisioterapi mendapatkan pesan masuk dari pengguna/calon pasien
7. Jika tidak diterima, maka pengguna/calon pasien akan mengulang kembali untuk mencari fisioterapis lain.
8. Jika diterima, maka fisioterapis akan melakukan pemeriksaan dan tindakan sesuai dengan jadwal kunjungan calon pasien.

B. Perancangan (Design)

1. 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*, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *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*.

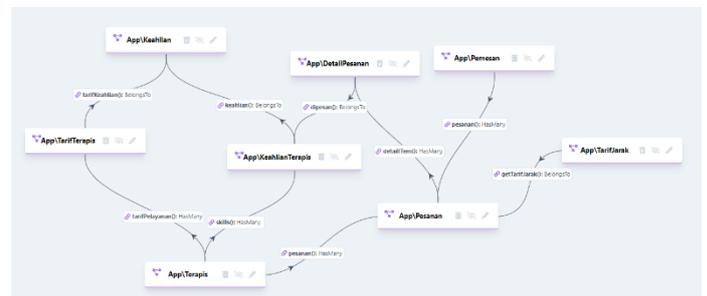
Hubungan kerja antar *user* yang terlibat di dalam sistem dalam bentuk *Use Case Diagram* disajikan pada Gambar 3 berikut ini:



Gambar 3. Diagram Use Case

2. Perancangan Class Diagram

Rancangan Class Diagram disajikan pada Gambar 4 berikut ini

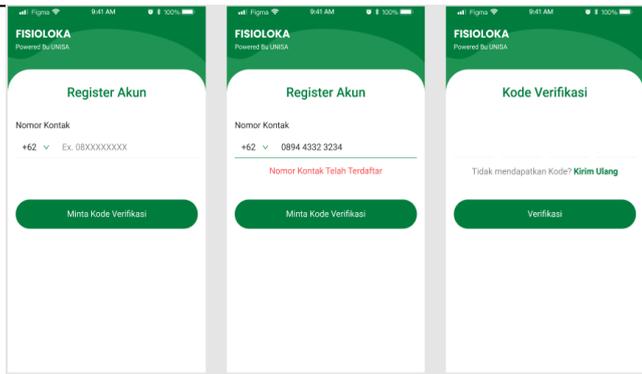


Gambar 4. Rancangan Class Diagram

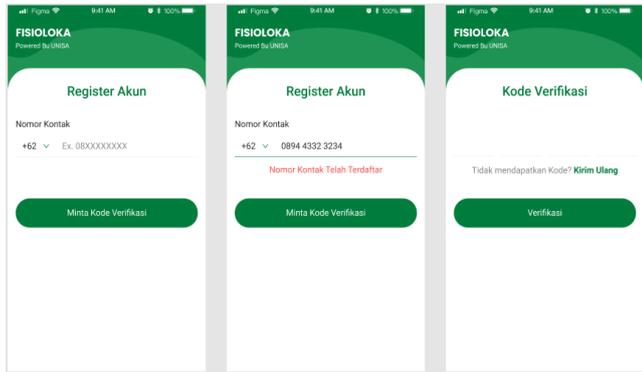
3. Perancangan Antar Muka (User Interface)

Perancangan antar muka (user interface) menggunakan konsep usability dimana lebih menekankan pada kemudahan penggunaan dan kenyamanan user dalam memanfaatkan fitur dan fasilitas yang ada. Penempatan navigasi, pemilihan warna, font, bentuk dan respon elemen-elemen tersebut sedapat mungkin memudahkan user untuk menjelajah konten aplikasi.

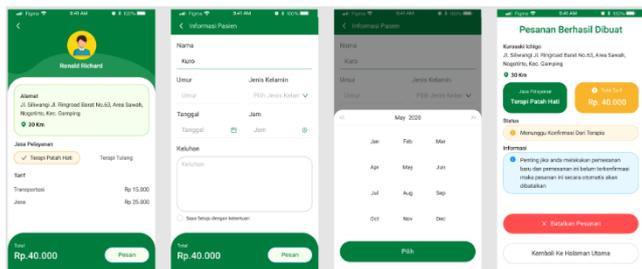
Rancangan antar muka disajikan pada Gambar berikut ini :



Gambar 5. Rancangan User Interface – Registrasi



Gambar 6. Rancangan User Interface – Riwayat Order



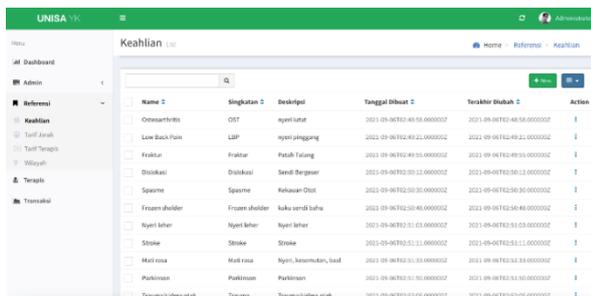
Gambar 7. Rancangan User Interface – Jadwal Terapi

C. Pengembangan (Develop) Sistem

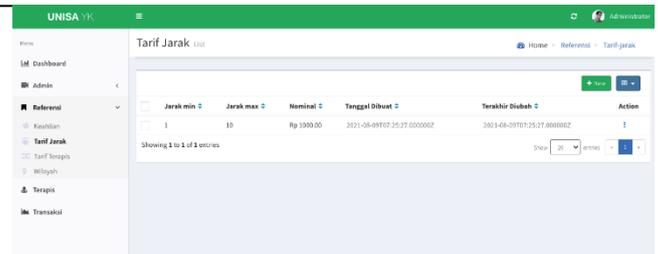
1. Data Referensi

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

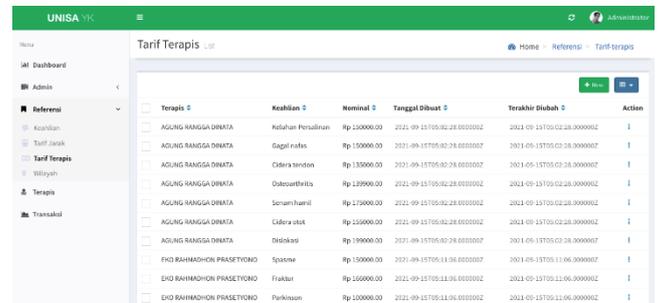
- a. Keahlian
- b. Tarif Jarak
- c. Tarif Terapis
- d. Wilayah



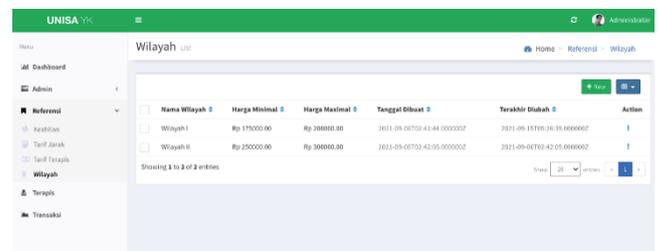
Gambar 8. Data Keahlian



Gambar 9. Data Tarif Jarak

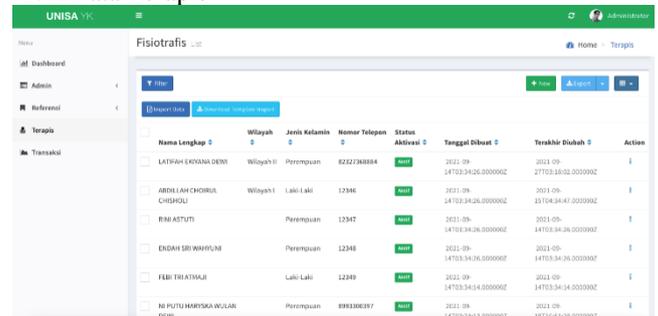


Gambar 10. Data Tarif Terapis



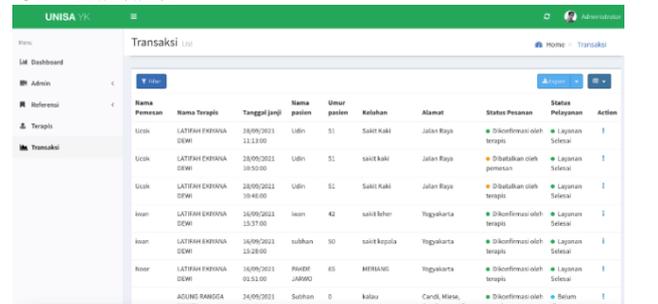
Gambar 11. Data Wilayah

2. Data Terapis



Gambar 12. Data Terapis

3. Transaksi



Gambar 13. 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/ mendistribusikan aplikasi yang telah dikembangkan oleh *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* yaitu pada sisi server dan pada sisi *mobile client device*. Pertama, adalah *deployment* untuk aplikasi ke *mobile apps store* seperti Playstore atau Appstore. Kedua, adalah *deployment API (backend)* ke *server*.

Untuk melakukan *deployment* perlu dilakukan secara aktif karena akan banyak hal-hal yang tidak diinginkan terjadi. Contoh kendala yang sering dialami adalah sistem yang tiba-tiba *down*, dengan demikian membutuhkan waktu untuk *men-deploy* suatu program.

HASIL PENGUJIAN

Setelah tahap implementasi maka dilakukan tahap pengujian sistem. Sistem diuji kelayakannya berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan metode Black Box dilakukan dengan cara memberikan sejumlah input pada program. Input tersebut kemudian diproses sesuai dengan kebutuhan fungsionalnya untuk melihat apakah program aplikasi dapat menghasilkan output yang sesuai dengan yang diinginkan.

Pengujian sistem juga dilakukan di lingkungan, Universitas Respati Yogyakarta yang terdiri dari mahasiswa dan dosen sebagai responden dengan menggunakan kuesioner. Jumlah responden sebanyak 20 orang yang terdiri dari 6 dosen, dan 14 mahasiswa. Perhitungan kuesioner dilakukan menggunakan Skala Likert dengan 4 aspek penilaian dalam kuesioner yaitu SS untuk Sangat Setuju, S untuk Setuju, KS untuk Kurang Setuju, dan TS untuk Tidak Setuju. Hasil perhitungan akan menjadi penilaian terhadap kelayakan sistem yang dibangun. Berikut ini tabel hasil kuesioner :

Tabel 1 Penghitungan Presentase Kuisoner

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	Total
1.	Aplikasi Sistem Aplikasi Fisioterapi ini mudah digunakan	60.00%	25.00%	10.00%	5.00%	100.00%
2.	Aplikasi dapat membantu Fisioterapis dalam mengelola data	64.50%	29.25%	6.00%	0.25%	100.00%
3.	Tampilan Aplikasi Tabel 1 Penghitungan Presentase Kuisoner ini menarik.	55.00%	32.25%	8.50%	4.25%	100.00%
4.	Penggunaan Tabel 1 Penghitungan Presentase Kuisoner ini dapat dimengerti	62.25%	24.75%	8.00%	5.00%	100.00%
5.	Aplikasi dapat membantu mempermudah Fisoterapis	53.50%	25.50%	12.50%	8.50%	100.00%

	dalam mengeluarkan informasi laporan data pasien dan penjadwalan secara cepat					
6.	Fitur yang ada sudah lengkap dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	61.50%	32.50%	4.50%	1.50%	100.00%
	Rata-rata	59.46%	28.21%	8.25%	4.08%	100.00%

Berdasarkan perhitungan dari hasil rata-rata kuisoner seperti terlihat pada Tabel 1, dapat dilihat kecenderungan bahwa kolom SS dan S lebih banyak yaitu 59,46% dan 28,21% dibandingkan dengan kolom KS dan TS yaitu 8,25% dan 4,08. Oleh karena itu Sistem Aplikasi Fisioterapi ini layak untuk diaplikasikan dan siap digunakan untuk mempermudah dalam manajemen layanan fisioterapi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, kesimpulan yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut:

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] Jogiyanto, H.M. (2018). Sistem Informasi Manajemen (Edisi 3), Universitas Terbuka, Tangerang Selatan.
- [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] Wijoyo, Hadion, (2021). Sistem Informasi Manajemen, ICM Publisher, Sumatera Barat.
- [6] Kristanto, Andri, (2018). Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Gava Media, Yogyakarta.
- [7] Kadir, Abdul, (2018). Pemrograman Android & Database. Elex Media Komputindo, Jakarta.