

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangat pesat, dimana masyarakat sudah sangat familiar dengan yang namanya *internet* dan *smartphone*. Kedua hal ini saling bergandengan untuk mencapai tujuan dari pemakaian *smartphone* tersebut. Hal ini membuat banyak perusahaan dan instansi membuat aplikasi *mobile* sebagai sarana untuk menunjang kegiatan pelayanan pada penggunaannya. Segala macam hal bisa didapatkan melalui internet khususnya *smartphone* yang dimana dalam satu genggamannya dapat bermanfaat besar bagi penggunaannya. Dengan begitu tidak heran jika sebagian besar masyarakat menggunakan *smartphone* untuk kepentingan – kepentingannya seperti berbisnis, belanja, iklan, dan lain-lain (Nadhif dkk., 2021).

Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim belum terdapat sebuah aplikasi *mobile* secara *real time* yang terkoneksi dengan sistem untuk melakukan kontrol Kesehatan pada ibu hamil dan anak, dimana adanya kebutuhan dari pihak puskesmas untuk melakukan kontrol terhadap ibu dan Anak yang merupakan peserta posyandu. Dengan begitu para ibu hamil maupun anak dapat memeriksa kesehatannya secara rutin sesuai jadwal. Para peserta kesehatan nantinya akan mendapatkan edukasi yang baik seputar kesehatan ibu hamil dan anak balita sehingga komunikasi puskesmas menjadi lancar.

Adapun cara pendataan pada Puskesmas Sungai Duren, Muara Enim yang hanya mengandalkan cara manual seperti melakukan pendataan para peserta kesehatan seperti identitas dan keluhan menggunakan buku yang disediakan pihak puskesmas, dimana seperti yang kita ketahui cara manual tersebut tidak fleksibel. Mengingat *smartphone* bisa digunakan dimana saja tentunya akan lebih produktif jika digunakan pada pendataan yang ada pada puskesmas Sungai Duren.

Oleh karena itu, diperlukan perancangan UI UX Aplikasi yang dapat memberikan informasi pelayanan kesehatan dengan cepat dan mudah, seperti hasil test, data riwayat kesehatan, dan informasi kesehatan penting lainnya, Hal ini juga membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih positif dan meningkatkan manajemen kesehatan secara keseluruhan.

Design Sprint 2.0 merupakan pengembangan metodologi dari metodologi yang sama sebelumnya yaitu *Design Sprint*. Mengutip dari Kemenkoan Komenfo (Kementerian Koordinator Komunikasi Kreatif dan Informasi) KM ITB (2022) *Design Sprint* adalah kerangka kerja desain produk yang fleksibel dan berfungsi untuk memecahkan masalah dan membuat sesuatu yang diinginkan pengguna. Pada umumnya *Design Sprint 2.0* dengan metodologi *Design Sprint* sebelumnya memiliki pengertian yang sama, namun perbedaannya hanya terdapat pada jumlah hari pengerjaannya.

Penggunaan *Design Sprint 2.0* sangat menguntungkan untuk proses yang dibutuhkan dengan waktu yang tidak lama, waktu yang singkat ini juga dapat menyebabkan seseorang melihat suatu masalah dari perspektif baru. Metode ini melibatkan tahapan-tahapan seperti *Understanding*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test* (Baraças Figueiredo Correio & Leme Fleury, 2019). Metode ini dapat membantu pengembang dalam mendapatkan umpan balik untuk melakukan pengembangan selanjutnya sehingga dapat memberikan pengalaman baik pada pengguna (Alamsyah dkk., 2023)

Dengan menggunakan *tools* yang tersebar cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun berbayar, salah satunya adalah aplikasi berbasis desktop adalah Figma. Figma dapat menghemat waktu untuk melakukan proses pembuatan aplikasi karena Figma menyediakan editor kode yang kuat dengan fitur *developer*, dan *collaboration* yang dapat membantu pengembang menulis dan melakukan perancangan aplikasi lebih mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang UI UX aplikasi Pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak pada puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim?
2. Bagaimana cara melakukan pengembangan pada UI UX Aplikasi Pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak berbasis Android menggunakan metode *Design Sprint 2.0*?
3. Bagaimana cara menguji UI UX Aplikasi pada kegiatan Pelayanan kesehatan ibu dan Anak di Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang UI UX aplikasi Pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak Berbasis Android pada Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim.
2. Membangun UI UX aplikasi pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak berbasis mobile pada Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim.
3. Menguji UI UX Aplikasi yang telah dibuat pada pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini pembahasan batasan masalah menyesuaikan dengan rumusan masalah diatas, yaitu :

1. Penelitian ini dilakukan untuk membuat merancang UI UX Aplikasi berbasis *mobile* untuk Pelayanan Kesehatan ibu dan Anak menggunakan metode *Design Sprint 2.0*.
2. Penelitian ini dilakukan di Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim.
3. Perancangan aplikasi dibuat sampai dengan tahap pengujian (*testing*).

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan, yaitu :

1.5.1. Bagi Pengguna

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru tentang bagaimana proses pembuatan UI UX Aplikasi berbasis *mobile* dengan menerapkan metodologi *Design Sprint* 2.0.
2. Hasil penelitian ini dapat memudahkan para tenaga kesehatan dalam memberikan informasi pelayanan kesehatan pada para peserta Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim dengan cepat dan mudah.
3. Hasil penelitian ini dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan Kesehatan Ibu dan Anak pada Puskesmas Sungai Duren Kabupaten Muara Enim.

1.5.2. Bagi Peneliti

1. Penelitian ini dapat menjadi portofolio yang berguna bagi peneliti untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kompetensi lapangan.
2. Membantu peneliti untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.