

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Kemajuan dalam teknologi informasi telah berkembang dengan cepat dalam beberapa tahun terakhir. Hal ini dapat diamati bahwa teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia pada umumnya. Terlihat dari laporan We Are Social yang berjudul “*digital 2023 indonesia*” yang menyatakan 77.0% populasi penduduk di Indonesia menggunakan *internet* [1]. Tetapi nyatanya masih banyak sekali pihak yang belum memanfaatkan teknologi informasi berupa aplikasi berbasis *web* untuk membantu pekerjaan atau memenuhi berbagai kebutuhan pekerjaan manusia, baik dalam proses bisnis, manajemen maupun dalam aspek kehidupan sehari-hari [2].

Hal ini terjadi di dalam proses pelayanan di klinik kesehatan hewan Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan (DPKP) kota Jambi. Klinik kesehatan hewan DPKP kota Jambi saat ini mengelola data rekam medis hewan dan data pemilik hewan masih menggunakan pencatatan manual pada kertas. Setiap harinya, klinik ini melayani sekitar 10-15 pasien/pemilik hewan. Hal ini telah menyebabkan beberapa permasalahan diantaranya: proses pengelolaan data masih manual, kesulitan dalam pencarian data rekam medis yang semakin bertambah, memakan waktu meskipun sudah diberikan solusi oleh klinik dengan diberikan label huruf seperti: A, B sampai Z untuk mengelompokkan data tersebut dan masih terjadi penumpukan data rekam medis.

Rekam medis merupakan dokumentasi yang mengandung informasi seputar kondisi pasien, riwayat penyakit, pengobatan yang pernah diberikan, dan keadaan saat ini yang dicatat oleh tenaga kesehatan yang merawat pasien tersebut, pentingnya mencatat informasi ini dalam rekam medis adalah untuk mencatat temuan dan observasi mengenai riwayat kesehatan [3]. Menurut PERMENKES RI No.269/MENKES/PER/III/2008 [4], “Rekam medis adalah berkas yang berisikan catatan dan dokumen tentang identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, tindakan dan pelayanan lain yang telah diberikan kepada pasien”. Rekam medis biasa digunakan pada instansi pelayanan kesehatan seperti rumah sakit, puskesmas serta klinik umum. Pada klinik hewan pun menggunakan rekam medis sebagai acuan dan pencatatan data pasien, seperti pada klinik kesehatan hewan DPKP kota Jambi.

Aplikasi rekam medis telah banyak diterapkan pada rumah sakit, puskesmas ataupun klinik. Aplikasi rekam medis merupakan suatu sistem yang dibuat dengan tujuan mengatur, menyimpan, serta mempermudah akses terhadap data medis pasien dengan tata kelola yang terstruktur dan terpusat [5]. Fokus utama dari sistem ini adalah untuk memberikan kemudahan akses dan menjaga keakuratan data medis yang diperlukan dalam proses pengobatan, perawatan, dan manajemen pasien [6].

Perancangan UI/UX sangat penting dalam membangun aplikasi karena berfokus pada cara pengguna berinteraksi dengan suatu aplikasi dan pengalaman yang mereka dapatkan selama menggunakan aplikasi tersebut [7]. Aplikasi rekam medis dirancang untuk membantu petugas/administrasi dalam pelayanan klinik kesehatan hewan. Dengan adanya penerapan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi rekam medis berbasis *web* yang dirancang, ini dapat menjadi

gambaran dasar serta meningkatkan dalam proses bangun aplikasi yang dilakukan oleh *developer* dan untuk memastikan apakah tampilan aplikasi baik serta apakah akan memudahkan pengguna [8].

Banyak peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian tentang tema yang memiliki hubungan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Pada penelitian [9] membahas tentang membuat perancangan UI/UX aplikasi produk *fashion* pria berbasis *mobile* untuk toko *Celcius* di kota Manado menggunakan metode *design thinking* berhasil mencapai hasil yang sangat positif dalam pengujian *usability*. Aplikasi dirancang untuk memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian dan memberikan informasi produk yang jelas. Hasil uji *usability* menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) dengan nilai 6,85 dari 7 dan *Sistem Usability Scale* (SUS) dengan nilai 95 dari 100 menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan dan memberikan pengalaman positif kepada pengguna.

Selanjutnya penelitian [10] membahas tentang perbaikan desain antarmuka fitur asrama mahasiswa *website* *bpu.unsri.ac.id* dengan menerapkan pendekatan *User Centered Design* (UCD). Proses perancangan melibatkan pengguna yaitu: diskusi, wawancara, merancang desain antarmuka sesuai kebutuhan pengguna, dan mengevaluasi desain dengan *usability testing*. Implementasi UCD berhasil meningkatkan *usability* sistem dengan parameter *success rate* naik dari 52,86% menjadi 94,76%, *efficiency* dari 45,12% menjadi 96,05%, *error rate* menurun dari 50,12% menjadi 3,69%, dan *satisfaction* meningkat dari 32,5 menjadi 87,33.

Adapun penelitian [11] membahas tentang membuat sebuah *prototype* fitur asuransi pada aplikasi mobile Bank Jago menggunakan metode *User Centered Design* (UCD). Aplikasi ini mengimplementasikan prinsip *usability* seperti *learnability*, *memorability* dan *satisfaction* dalam mengenalkan pentingnya asuransi bagi masyarakat. Penelitian ini menghasilkan sebuah *prototype* aplikasi asuransi Bank Jago yang mengimplementasikan prinsip *usability* yang mendapatkan respon positif dari masyarakat pada bagian *learnability* 65%, *memorability* 50%, *satisfaction* 70% dan *efficiency* 55%.

Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka penulis mendesain aplikasi rekam medis berbasis *web* menggunakan metode *design thinking*. Menurut Adha dkk. [12] “Metode *design thinking* efektif dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna terdiri dari 5 tahapan, yaitu: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *test*”. Adapun penyusunan *user interface* dan *user experience* dari aplikasi rekam medis berbasis *web* menggunakan aplikasi Figma. Menurut jubilee [13], “Figma adalah aplikasi desain grafis khusus untuk mendesain *prototype*, *user interface* dan antar muka aplikasi”. Maka penulis tertarik untuk mengangkat objek tersebut sebagai bahan tugas akhir dengan judul **“Perancangan UI/UX Aplikasi Rekam Medis Berbasis Web Pada Klinik Kesehatan Hewan DPKP Kota Jambi Dengan Metode Design Thinking”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah pokok yang diangkat penulis dalam penelitian ini adalah : Bagaimana merancang UI/UX aplikasi rekam medis berbasis *web* pada klinik kesehatan hewan DPKP kota Jambi dengan metode *design thinking*?

## 1.3 BATASAN MASALAH

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian membahas mengenai pengelolaan data rekam medis, data pemilik dan data hewan.
2. Perancangan UI/UX menggunakan aplikasi Figma.
3. Penelitian ini menggunakan metode *design thinking* dalam perancangan UI/UX.
4. Penelitian ini menggunakan metode *usability testing* dalam pengujian UI/UX.

## 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

1. Merancang UI/UX aplikasi rekam medis berbasis web pada klinik Kesehatan hewan DPKP kota Jambi.
2. Menghasilkan sebuah *prototype mockup* UI/UX aplikasi rekam medis berbasis *web* pada klinik Kesehatan Hewan DPKP kota jambi.

3. Menguji *prototype mockup* UI/UX aplikasi rekam medis berbasis web pada klinik kesehatan hewan DPKP kota Jambi dengan menggunakan metode *usability testing*.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman mengenai tata cara mendesain UI/UX menggunakan aplikasi figma serta mempermudah *developer* dalam membangun aplikasi berbasis *web*.
2. Membantu dalam membangun sebuah aplikasi rekam medis berbasis *web* yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Memastikan bahwa aplikasi rekam medis berbasis *web* memenuhi harapan pengguna, meminimalkan risiko, dan menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik.

## 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulis membuat sistematika penulisan agar menjadi lebih terarah dan mencapai tujuannya, berikut ini sistematika penulisan yang dibuat yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab I pendahuluan menjelaskan tentang bagaimana tugas akhir memiliki latar belakang masalah yang dilengkapi oleh perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian serta terdapat sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab II ini terdapat teori-teori yang relevan serta penjelasan pengertian-pengertian sesuai topik yang diambil berasal sumber dari buku, jurnal dan internet.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Bab III ini terdapat penjelasan mengenai kerangka kerja penelitian, metode pengumpulan data dan berisi uraian metode penelitian serta bahan dan alat penelitian.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN UI/UX**

Bab IV ini menjelaskan proses analisis serta mengenai gambaran umum metode yang digunakan dan perancangan UI/UX.

**BAB V : PENGUJIAN UI/UX**

Bab V ini menjelaskan hasil dari proses analisis dan perancangan UI/UX yang diuji dengan metode *Usability Testing*.

**BAB VI : PENUTUP**

Bab VI penutup terdiri atas kesimpulan dan saran hasil dari penelitian.