

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Teknologi informasi yang semakin lama semakin maju dan berkembang setiap saat, mempunyai peranan yang sangat penting dalam segala aspek kehidupan. Salah satu aspek teknologi yang sedang berkembang adalah teknologi mobile pada perangkat telepon pintar (*smartphone*). Salah satu teknologi *smartphone* yang sedang ramai diperbincangkan adalah Android. Keunggulan dari aplikasi mobile adalah sifatnya yang mudah dan dapat digunakan dimanapun, membuat aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktifitas-aktifitas yang memiliki mobilitas tinggi.

Pelayanan kesehatan berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau yang biasa disebut dengan e-health, saat ini sedang menarik perhatian dunia. E-Health atau Electronic Health adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi termasuk pula elektronika, telekomunikasi, computer dan informatika untuk memproses berbagai jenis informasi kedokteran, guna melaksanakan pelayanan klinis (diagnose atau terapi), administrasi serta pendidikan. Dalam E-health faktor jarak tidak dipersoalkan karena semua kegiatannya dilakukan melalui koneksi data dan secara realtime.

Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) merupakan instansi milik pemerintah di tingkat kecamatan yang mengurus masalah kondisi kesehatan masyarakat dan kesehatan lingkungan di wilayah yang menjadi tanggung

jawabnya. Puskesmas Kebun Handil merupakan salah satu pusat pelayanan kesehatan di Jl. Yunus Sanis No.9, Handil Jaya, Jelutung, Kota Jambi yang memberikan pelayanan kesehatan bagi 3 (tiga) kelurahan dalam wilayah kerjanya yaitu Kelurahan Handil jaya, Kelurahan Kebun Handil, Kelurahan Jelutung.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di Puskesmas Kebun Handil bagian imunisasi, masih banyak ibu balita yang terlambat membawa anaknya untuk imunisasi ke puskesmas pada waktunya karena masih kurangnya pemahaman atau pengetahuan tentang imunisasi, dan juga karena kesibukan dari orangtua sehingga lupa membawa anaknya untuk imunisasi. Jadwal imunisasi pada anak sebaiknya diketahui oleh para orang tua. Pemberitahuan untuk imunisasi selanjutnya masih sebatas pembicaraan langsung antara petugas imunisasi dan ibu balita pada saat berkunjung ke puskesmas untuk imunisasi sehingga rentan bagi ibu balita tersebut lupa pada jadwal pelaksanaan imunisasi pada bulan berikutnya. Oleh karena itu, dibutuhkan *reminder* atau pengingat untuk memberitahukan atau mengingatkan para orang tua untuk membawa anaknya imunisasi ke puskesmas atau posyandu tepat pada waktunya serta meringankan beban kerja dari petugas imunisasi dalam mengingatkan jadwal imunisasi.

Melihat permasalahan tersebut maka penulis memberikan solusi dengan merancang dan membangun sebuah aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang di jelaskan dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENGINGAT JADWAL IMUNISASI PADA PUSKESMAS KEBUN HANDIL DI KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka didapat rumusan masalah yaitu: “Bagaimana merancang Aplikasi Penjadwalan Imunisasi berbasis *Android* yang memberikan informasi lengkap mengenai Imunisasi yang ada di Puskesmas Kebun Handil?”.

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah, maka dibuatlah batasan terhadap ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas tentang hal-hal yang berkaitan dengan Imunisasi di Puskesmas Kebun Handil.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan Jadwal Imunisasi dan memiliki notifikasi sebagai media *reminder* atau pengingat jadwal Imunisasi, juga mampu menampilkan perkembangan tumbuh kembang anak, Informasi Vaksin Imunisasi yang di berikan. Informasi tempat praktek Dokter, dan dapat menampilkan Informasi tentang Kejadian Ikutan Paska Imunisasi (KIPI).
3. Aplikasi ini berbasis Mobile Application.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan tools Android Studio dan Database MySQL.
5. Metode pengembangan sisitem menggunakan metode air terjun (waterfall).

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisa sistem yang sedang berjalan di Puskesmas Kebun Handil bagian imunisasi.
2. Merancang aplikasi penjadwalan imunisasi berbasis android yang dapat menampilkan grafik perkembangan anak setiap akan melakukan imunisasi dan juga dapat menampilkan informasi untuk mengetahui vaksin yang akan diberikan pada anak sesuai dengan usia.

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi puskesmas, dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu puskesmas dalam menjalankan program pemerintah yaitu imunisasi dasar lengkap yang bertujuan untuk mencegah balita/anak dari penyakit-penyakit berbahaya.
2. Bagi orang tua yang menggunakan aplikasi ini, diharapkan dapat memudahkan orang tua khususnya ibu yang memiliki balita/anak dalam mengingat jadwal imunisasi, mengetahui informasi grafik perkembangan anak, dan juga untuk membantu orang tua dalam mengetahui vaksin yang di imunisasikan sesuai dengan usia anak.
3. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara mengembangkan aplikasi pengingat jadwal imunisasi berbasis Android, serta menjadi sumber untuk menerapkan ilmu yang diperoleh pada bangku kuliah dalam kehidupan nyata.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi apabila ingin melakukan penelitian berkaitan dengan perancangan aplikasi pengingat jadwal imunisasi berbasis Android.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Secara garis besar penulisan laporan kerja praktek ini terdiri enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang mendasari pembahasan karya tulis ini yang didapat melalui studi pustaka yang bersumber dari buku dan jurnal, sebagai dasar dalam melakukan analisis dan perancangan aplikasi.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (*tools*) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik *hardware* dan *software*.

#### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, rancangan *layout* atau tampilan, rancangan input dari android yang akan dirancang.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba terhadap sistem penjadwalan otomatis yang dirancang, cara menjalankannya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta analisis hasil yang dicapai.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini merupakan penutup dari penelitian, dimana penulis akan membuat suatu kesimpulan atau hasil analisis dan perancangan, serta saran-saran yang disampaikan berhubungan dengan hasil penelitian.