

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi *mobile* saat ini sangat pesat, mencakup semua kalangan usia, status sosial, dan pekerjaan. Mereka cenderung memanfaatkan kemajuan teknologi untuk melakukan hampir semua aktivitas dalam segala hal. Hampir seluruh masyarakat di Indonesia saat ini menggunakan teknologi *mobile*, hal tersebut menjadi suatu kebutuhan dikarenakan lebih mudah untuk dibawa kemana saja, Fungsionalitas dari aplikasi *mobile* juga akan memudahkan penggunaannya saat melakukan rutinitas mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan berkembangnya teknologi *mobile*, maka akan membuat semua lapisan masyarakat membutuhkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang memudahkan mereka dalam melakukan segala aktivitas dan pekerjaannya seperti bisnis, belanja, hiburan bahkan untuk melakukan pendaftaran suatu kegiatan yang berhubungan dengan kesehatannya.

Puskesmas merupakan salah satu tempat yang memiliki masyarakat yang terhitung banyak setiap harinya, dikarenakan Rumah Sakit memiliki masyarakat yang lebih banyak, masyarakat lebih memilih puskesmas dibandingkan rumah sakit karena rata-rata penyakit yang diderita masyarakat tidak terlalu parah dan dapat ditangani oleh Puskesmas. Akan tetapi sistem pendaftaran harus dilakukan secara *face to face* yang artinya masyarakat harus datang ke Puskesmas untuk mendaftarkan diri dan menunggu giliran di Puskesmas yang dapat memakan waktu tidak sedikit yang dapat mengganggu aktivitas lain masyarakat itu sendiri.

Dalam kasus tersebut salah satu teknologi yang dapat menyelesaikan permasalahan diatas adalah teknologi pendaftaran berbasis *Mobile Android*. Dimana pasien dapat mendaftarkan diri melalui aplikasi *Android* dan Petugas mengolah data menggunakan website.

Penelitian mengenai pembuatan aplikasi pendaftaran berbasis android sudah pernah dilakukan sebelumnya, diantaranya penelitian [1] yang dilakukan oleh Boggy M Setiawan (2017). Penelitian ini berjudul “Aplikasi *Android* Pendaftaran Donor Darah Berbasis *Client-Server*”. Penelitian [2] oleh Guntur Restu Perdana (2015). Penelitian ini berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Wisuda Berbasis *Android* (Studi Kasus : Politeknik Pratama Purwokerto)”. Penelitian [3] oleh Kenneth Y. R. Palilingan, dkk (2014). Penelitian ini berjudul “Registrasi Calon Siswa Baru Berbasis *Mobile Android* di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Manado”. Penelitian [4] oleh Mita (2014). Penelitian ini berjudul “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Diklat Pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Bangka Tengah”. Penelitian [5] oleh Arif Ranu Wicaksono (2007). Penelitian ini berjudul “Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru (PSB) *Client-Server* di SMK Sukawati Gemolong”.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian tentang pembuatan Aplikasi yang memudahkan masyarakat puskesmas untuk mendaftarkan diri sebagai pasien melalui skripsi yang berjudul “ **Rancang Bangun Aplikasi Pendaftaran Pasien Secara *Online* di Puskesmas XYZ Berbasis *Android* ”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah yang akan diselesaikan di penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mempermudah masyarakat untuk mendaftarkan diri sebagai pasien di Puskesmas XYZ ?
2. Bagaimana menentukan kapan waktu berangkat ke puskesmas sesuai jadwal yang telah diberikan dari rumah ?
3. Bagaimana mempermudah pihak Puskesmas untuk manajemen pendaftaran pasien di Puskesmas tersebut ? .

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang ada perlu dibatasi agar ruang lingkupnya tidak terlalu jauh menyimpang dari topik yang akan dibahas. Batasan-batasan permasalahan dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi hanya digunakan untuk mendaftarkan diri sebagai pasien, melihat daftar dokter, dan mendownload file artikel yang diupload oleh Petugas.
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *smartphone* berbasis *Android OS* minimal versi 2.2 (*froyo*) atau versi lebih tinggi.
3. Dibutuhkan koneksi internet untuk mengakses aplikasi.
4. Aplikasi masyarakat menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
5. Aplikasi Petugas menggunakan Bahasa pemrograman web.
6. Aplikasi ini tidak membahas masalah keamanan.

1.4 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini merupakan awal yang menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisannya.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai landasan teori yang digunakan dalam penelitian serta disesuaikan dengan batasan permasalahan yang dihadapi untuk memaksimalkan laporan yang akan dibuat.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini akan membahas metodologi yang digunakan dalam membangun aplikasi yang terdiri dari metode pengembangan perangkat lunak, metode penelitian dalam pengembangan perangkat lunak dan alat bantu pengembangan sistem.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan membahas mengenai struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisa masalah sistem yang berjalan, analisa hasil solusi, analisa kebutuhan sistem usulan, analisa sistem, perancangan sistem dan memaparkan metodologi yang digunakan serta hasil dari penelitian.

Bab V Penutup

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dari penulisan penelitian dan saran untuk pengembangan aplikasi program yang dikembangkan.

