

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kesehatan memiliki peranan yang sangat signifikan dalam kehidupan manusia (Jones et al. 2019), selain itu, fasilitas kesehatan juga memainkan peran penting dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Zheng et al. 2021). Fasilitas kesehatan mencakup berbagai jenis, termasuk puskesmas, rumah sakit, klinik, dan apotek. Peran penting pemerintah adalah memastikan akses masyarakat terhadap fasilitas kesehatan yang berkualitas dan terjangkau (Blumenthal et al. 2020). Oleh karena itu, kebijakan publik yang berkaitan dengan fasilitas kesehatan sangat penting untuk diperhatikan.

Kemajuan dalam teknologi digital telah mempermudah sector bisnis lebih mudah melakukan transaksi dan jual-beli tidak hanya sektor bisnis yang menggunakan teknologi ini, melainkan juga telah diperluas ke dunia kesehatan dan bidang kedokteran yang memanfaatkan perkembangan digital untuk memberikan kemudahan kepada pasien. (Linqto, 2024).

Pada dasarnya, perilaku sehat adalah upaya yang dilakukan individu untuk menjaga dan meningkatkan kesehatan, baik secara fisik maupun non-fisik, dan menjadi bagian terpenting yang harus diterapkan oleh setiap orang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Penerapan perilaku sehat berlaku bagi semua anggota masyarakat, termasuk mahasiswa, yang merupakan bagian dari masyarakat tersebut (Sarwono, 2017). Dalam lingkungan kampus Telkom University dari hasil survei, kesehatan mahasiswa menjadi perhatian utama, namun seringkali menghadapi sejumlah tantangan yang menghambat akses terhadap layanan kesehatan yang memadai. Data hasil kuesioner yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa mengalami kendala saat ingin mendapatkan perawatan kesehatan ketika sedang sakit. Kendala-kendala utama yang dihadapi meliputi rasa takut atau ketidaknyamanan saat pergi ke klinik atau rumah sakit, jarak tempuh yang jauh, serta biaya transportasi yang tinggi.

Dikutip dari website [focus.ultimagz.com](https://focus.ultimagz.com) (2019), Marcelliano, seorang mahasiswa desain komunikasi visual, menyatakan, “untuk jaga kesehatan saya

sudah berusaha untuk istirahat yang cukup, banyak minum air putih, dan makan makanan bervitamin. Saya kan mahasiswa Desain banyak begadang dan lain-lain. Walaupun saya masih tinggal di rumah juga dan ada orangtua yang masak, pola hidup saya tuh masih kurang keatur juga karena selain sibuk dengan kuliah, masih harus ngurusin yang lain juga” Artikel ini menunjukkan bahwa kesibukan dan kurangnya perhatian, serta minimnya kesadaran dan pengetahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan, adalah faktor yang menyebabkan sebagian mahasiswa tidak mengutamakan kesehatan mereka. Kesibukan dalam hal akademik, terlibat dalam kegiatan organisasi kampus, menjadi hambatan bagi mahasiswa dalam memperhatikan kesehatan mereka dengan baik.

Meskipun telah ada layanan kesehatan yang tersedia di kampus, seperti konsultasi online gratis, namun masih banyak mahasiswa yang tidak memanfaatkannya. Karena metode komunikasi yang digunakan melalui situs website dan pesan WhatsApp nasional yang kemudian direspons oleh sistem mereka, karena itu dinilai kurang efektif dan tidak praktis bagi sebagian mahasiswa.

Maka dari itu Ide bisnis ini hadir untuk mengatasi masalah bagi mahasiswa dalam menghadapi kendala seperti jarak tempuh yang jauh, biaya transportasi tinggi, atau rasa tidak nyaman saat berkunjung ke klinik atau rumah sakit. Dalam mengatasi permasalahan tersebut salah satu solusinya yaitu dengan cara menyediakan platform aplikasi berbasis *homecare* yang menyediakan layanan konsultasi medis online, pengiriman obat, dan informasi seputar kesehatan, yang bertujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam mengakses layanan kesehatan yang dibutuhkan tanpa harus pergi ke klinik atau rumah sakit.

Dengan demikian, diharapkan platform ini dapat memberikan solusi yang lebih mudah, dan terjangkau bagi mahasiswa untuk mengatasi kendala-kendala yang mereka hadapi dalam menjaga kesehatan mereka serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya kesehatan dan kemandirian dalam merawat diri. Serta platform ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi tentang layanan kesehatan terdekat apabila memerlukan penanganan lebih lanjut.

## 1.2 Permasalahan

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

1. Mahasiswa kesulitan dalam mengakses layanan kesehatan yang memadai karena jarak tempuh yang jauh, biaya transportasi, dan rasa takut atau tidak nyaman saat ke klinik atau rumah sakit.
2. Meskipun layanan kesehatan telah tersedia, banyak mahasiswa yang tidak memanfaatkannya karena dianggap kurang efektif dan tidak praktis, terutama melalui situs web dan pesan WhatsApp nasional.
3. Belum tersedia aplikasi *homecare* yang memadai di sekitar Telkom University yang dapat memudahkan mahasiswa memesan layanan kesehatan diluar klinik atau rumah sakit.
4. Kurangnya perhatian dan kesadaran mahasiswa dalam mengakses layanan kesehatan karena karena jadwal yang padat, membuat mereka kesulitan mendapatkan layanan kesehatan secara langsung.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang tertera diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi *mobile* layanan kesehatan berbasis *homecare* yang bisa menjadi alat untuk memfasilitasi mahasiswa Telkom University Bandung dalam memperoleh akses ke layanan kesehatan?

## 1.3 Ruang Lingkup

### 1.3.1 Apa (*What*)

Dalam penelitian ini, untuk membuat sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang sesuai dengan layanan kesehatan berbasis *homecare* untuk mahasiswa hanya mencakup beberapa layanan seperti diagnose penyakit ringan, konsultasi medis umum, perawatan luka ringan, serta pengiriman obat.

### **1.3.2 Siapa (*Who*)**

Sasaran dari perancangan aplikasi ini adalah pria dan wanita, pasien dan tenaga medis termasuk dokter umum, perawat, dan ahli kesehatan lainnya dengan rentang usia 17 sampai dengan 23 tahun.

### **1.3.3 Dimana (*Where*)**

Batasan sasaran pada penelitian ini adalah di Telkom University Bandung.

### **1.3.4 Waktu (*When*)**

Penelitian untuk aplikasi layanan kesehatan berbasis *homecare* ini sudah dimulai pada Maret 2024 sampai Juni 2024.

### **1.3.5 Bagaimana (*How*)**

Dengan penggunaan aplikasi mobile ini dan dapat diakses oleh kalangan mahasiswa akan memberikan akses mudah bagi mahasiswa untuk memesan layanan kesehatan, membuat janji dengan tenaga medis, serta melakukan konsultasi medis jarak jauh melalui platform digital. Tenaga medis akan datang langsung ke tempat tinggal mahasiswa sesuai jadwal yang telah ditentukan. Aplikasi juga akan mengatur sistem pengiriman obat yang efisien dan aman kepada mahasiswa, serta penyampaian informasi kesehatan bagi pengguna.

## **1.4 Tujuan Perancangan**

Tujuan penelitian perancangan ini diwujudkan karena dapat membantu orang terutama anak kost atau mahasiswa baru yang merantau dari jauh dan tidak ada akses orang terdekat yang bisa membantu. Dalam aplikasi ini akan memberikan kemudahan dan aksesibilitas bagi mahasiswa yang sakit dapat dalam perawatan kesehatan di rumah saja dan dapat menerima obat-obatan yang mereka butuhkan dengan lebih praktis dan efisien.

## **1.5 Metode pengumpulan Data dan Analisis**

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Menurut Moleong, penelitian dengan metode kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena yang sedang berlangsung, terutama terhadap subjek atau objek yang bersangkutan. (Ma'ruf, 2017)

Metode ini dianggap sesuai dan efisien untuk mengumpulkan data yang relevan dengan menjelaskan kondisi subjek atau objek berdasarkan fakta nyata yang ada, serta membuat gambaran yang sistematis dan akurat untuk menghasilkan data deskriptif. Hal ini memungkinkan seorang perancang untuk memahami kebutuhan subjek atau objek yang akan dibuat dalam suatu sistem.

#### **A. Observasi**

Menurut Widoyoko (2014: 46) Observasi merupakan tindakan pengamatan dan pencatatan secara terstruktur terhadap elemen-elemen yang terlihat dalam suatu kejadian pada objek penelitian.

Pada penelitian ini penulis melakukan pengamatan terhadap mahasiswa sekitar Telkom University untuk memahami perilaku mahasiswa sekitar. Observasi pada penelitian ini dilakukan di Telkom University Bandung. Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap produk sejenis yang berguna sebagai referensi untuk perancangan prototipe aplikasi.

#### **B. Wawancara**

Wawancara adalah proses komunikasi tatap muka di antara dua pihak atau lebih, di mana salah satu pihak bertindak sebagai pewawancara dan yang lainnya sebagai responden, yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau sebagai metode pengumpulan data. (Fadhallah, 2021)

Pada penelitian ini dilakukan wawancara kepada narasumber para ahli dibidang terkait seperti desainer UI/UX atau aplikasi untuk menapatkan informasi tentang proses perancangan media aplikasi, serta narasumber salah satu mahasiswa yang pernah memakai aplikasi serupa. Selain itu, dilakukan juga wawancara kepada koordinator kesehatan kampus Telkomedika untuk

memahami proses layanan kesehatan yang ada, dan cara aplikasi dapat memperbaiki layanan kesehatan tersebut.

### **C. Kuesioner**

Menurut Sugiyono (2017:147), menjelaskan bahwa angket merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penyampaian kumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden.

Pada penelitian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui seberapa mahasiswa yang ingin mendapat akses layanan kesehatan *homecare* ini tanpa harus bertatap muka secara langsung, konsultasi dokter online, layanan antar obat-obatan dan panggilan darurat. Pemilihan target audiens kalangan mahasiswa Telkom University berusia 17 – 23 tahun. Penulis menyebarkan kuesioner melalui online dengan *google form*.

### **D. Studi Pustaka**

Studi pustaka adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui buku, jurnal, literatur, dan laporan sebelumnya yang berkaitan dengan topik permasalahan yang sedang dibahas. Nazir (2013:93)

Pada penelitian studi pustaka dilakukan dengan menggali data secara mendalam dari berbagai literatur, buku, majalah, jurnal, artikel dan laporan untuk mendapatkan informasi atau data yang valid sebagai penguat dari ketentuan yang berlaku. Buku – buku dan literatur yang digunakan yaitu mengenai teori aplikasi, UI/UX, teori DKV seperti warna, layout, ilustrasi, dll. Teori tersebut digunakan sebagai landasan dasar meneliti dan perancangan.

## 1.5.2 Metode Analisis Data

### A. Analisis Matriks

Analisis matriks adalah teknik analisis yang digunakan dalam menyusun data dengan bentuk diagram matriks untuk menemukan gejala umum yang membedakan dan memperjelas jumlah besar bagian dari sebuah informasi. Umumnya, matriks menggunakan kolom dan baris yang membentuk dua dimensi yang berbeda, yang berguna untuk membandingkan data secara keseluruhan dan menarik kesimpulan. (Soewardikoen Didit Widiatmoko, 2021)

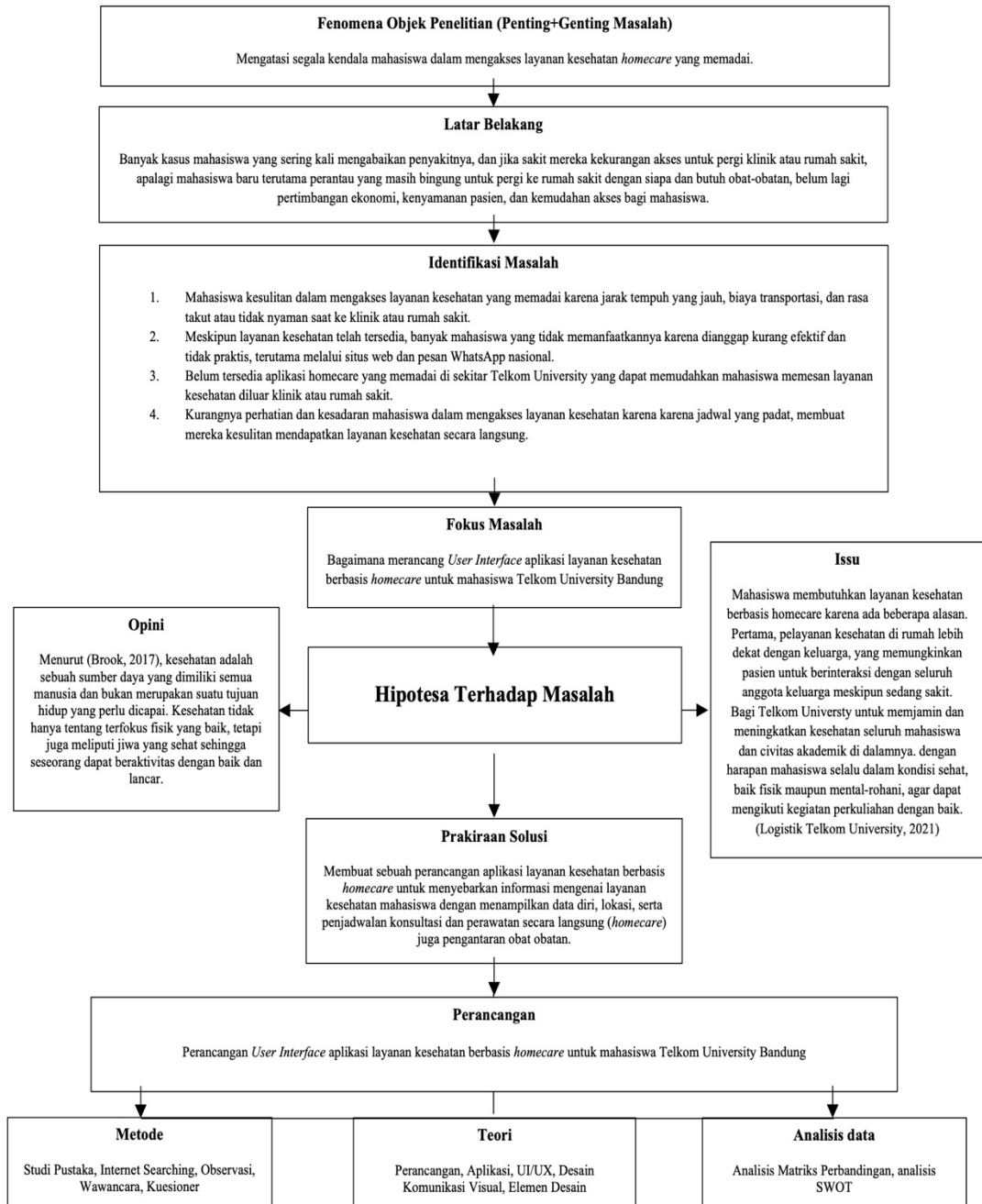
### B. Analisis SWOT

Menurut Freddy, analisis SWOT adalah metode analisis yang memanfaatkan logika untuk memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunity*), sementara pada saat yang sama mengurangi kelemahan (*weakness*) dan mengatasi ancaman (*threat*). (TONI, 2000)

Analisis SWOT umumnya dilakukan dengan mengelompokkan faktor dalam (kekuatan dan kelemahan) dan faktor luar (peluang dan ancaman) yang kemudian mencari alternatif solusi dari gabungan faktor tersebut untuk menentukan strategi perancangan terbaik.

1. *Strength*; merupakan faktor internal yang berkaitan dengan sumber daya, keahlian, atau kelebihan dan keunggulan lain yang berperan untuk menambah value keberhasilan project mencapai tujuannya.
2. *Weakness*; merupakan faktor internal yang menghambat laju suatu project mencapai keberhasilan serta tujuannya.
3. *Opportunity*; merupakan faktor eksternal yang mendukung project tersebut mencapai tujuannya. Faktor eksternal ini dapat berupa perubahan ekonomi atau trend, perubahan pesaing, ataupun perubahan teknologi dan perkembangan hubungarlantara mitra bisnis.
4. *Threat*; merupakan faktor eksternal yang menghambat suatu project mencapai keberhasilan serta tujuannya. Bisanya dapat berupa munculnya pesaing baru, pasar yang semakin sempit, dan lain sebagainya.

## 1.6 Kerangka Perancangan



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian

(Sumber: Hurum Maqhsurah, 2024)



## 1.7 Pembabakan

### - BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bab pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah dimana ada sebagian mahasiswa baru terutama perantau dimana mereka merasa enggan untuk mencari bantuan medis karena kendala transportasi atau ada rasa tidak nyaman. Karena itu mereka masih sering kesulitan untuk mendapat akses layanan kesehatan *homecare* yang memadai.

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat di masa modern ini juga menjadi latar belakang serta peluang untuk penelitian ini karena kemudahan akses dalam berbagi informasi dengan begitu pesat dan lebih mudah.

Pada bab ini juga membahas tentang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, dan teknik pengumpulan data apa yang digunakan dalam penelitian ini.

### - BAB II Dasar Pemikiran

Bab ini memuat teori - teori yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi teori - teori kesehatan mahasiswa, desain aplikasi, aplikasi *mobile*, *user interface*, dan elemen desain.

### - BAB III Dasar Pemikiran

Pada bab ini akan membahas uraian data yang merupakan kumpulan hasil data proses yang telah dikumpulkan melalui observasi melalui data sejenis yaitu aplikasi kesehatan, wawancara, dan analisis dari masing – masing sampel visual. Adapun data – data analisis berupa matriks perbandingan, dan analisis matriks SWOT.

### - BAB IV Konsep Perancangan

Bab ini akan membahas perancangan konsep dalam pembuatan karya berupa sebuah aplikasi berbasis *mobile*. Pembuatan aplikasi ini sesuai dengan teori, hasil analisis, dan data di lapangan, yang akan berfokus untuk memberikan hasil terbaik dengan memperhatikan segi kegunaan serta kebutuhan *user*.

### - BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari bab I, II, III dan IV yang sudah dijelaskan secara rinci, dan rekomendasi data sebagai alternative pemecahan masalah yang dihadapi dalam perancangan aplikasi yang berbasis *mobile*.