

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Program Perguruan Tinggi LLDIKTI Wilayah IV Membangun Desa Tahun 2024 adalah salah satu kegiatan mahasiswa belajar di luar kampus adalah Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik. Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN Tematik) merupakan suatu bentuk pendidikan dengan cara memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa untuk hidup di tengah masyarakat di luar kampus, yang secara langsung bersama-sama masyarakat mengidentifikasi potensi dan menangani masalah sehingga diharapkan mampu mengembangkan potensi desa atau daerah dan meramu solusi untuk masalah yang ada di desa [1].

Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN Tematik) sebagai sarana mahasiswa dalam pengabdian kepada masyarakat, mahasiswa diberikan 5 KPI (*Key Performance Indicator*) seperti: *Zero New Stunting*, Pusat Kesejahteraan Sosial (Puskesmas), Literasi Masyarakat Miskin Ekstrim, *One Village One Product* (OVOP), *One Village One Innovation* (OVOI). Dengan 5 indikator tersebut, mahasiswa dapat memetakan permasalahan pada desa yang dituju, merancang program yang selaras dengan kebutuhan masyarakat, menganalisis permasalahan yang terdapat di masyarakat, pendampingan pemberdayaan produk dan potensi UMKM lokal dan pembuatan inovasi untuk desa.

Desa Cimanggung terletak di Kecamatan Cimanggung, Kabupaten Sumedang. Sebuah daerah yang terkenal dengan keindahan alamnya dan keanekaragaman budaya. Kabupaten Sumedang sendiri terletak di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Desa Cimanggung memiliki potensi sumber daya alam yang melimpah, termasuk pertanian, perkebunan, dan sumber daya air yang menjadi sumber pendapatan utama bagi masyarakatnya.

Meskipun kaya akan sumber daya alam, Desa Cimanggung masih seperti desa lain di Indonesia, masih menghadapi tantangan dalam bidang kesehatan. Akses terhadap pelayanan kesehatan yang memadai dan informasi kesehatan yang tepat dan akurat masih menjadi isu yang perlu ditangani. Selama ini, pendataan kesehatan ibu dan anak di Desa Cimanggung dilakukan secara manual oleh bidan desa dan kader posyandu, yang memerlukan lebih banyak waktu dan upaya dalam pengelolaannya. Serta perlu diperbaharui setiap tahunnya.

Kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pendataan kesehatan menjadi semakin penting. Pendataan yang tepat dan terintegrasi dapat membantu meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan, mempercepat deteksi dini masalah kesehatan, dan memastikan bahwa ibu dan anak mendapatkan perawatan kesehatan yang optimal.

Oleh karena itu, penulis memilih untuk merancang sebuah situs *website* “Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak” sebagai *platform* pendataan bidan desa dan kader posyandu untuk menginput, membaca, dan memperbarui data dengan kemudahan tanpa memerlukan pengunduhan aplikasi tambahan. Platform ini diharapkan dapat memudahkan proses pendataan, meningkatkan aksesibilitas informasi kesehatan, dan meningkatkan kesehatan ibu dan anak di Desa Cimanggung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana merancang desain antarmuka untuk prototipe *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak yang baik dan juga mudah digunakan oleh pengguna?
2. Bagaimana cara memastikan bahwa desain *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak ini memenuhi kebutuhan informasi ibu hamil, ibu hamil resiko tinggi, balita, balita dengan stunting, dan bayi di Desa Cimanggung?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuannya adalah:

1. Untuk menyediakan perancangan sebuah aplikasi berbasis *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak yang memudahkan bidan desa dalam mengakses informasi yang cepat mengenai kondisi ibu hamil, balita, dan bayi.
2. Untuk memastikan perancangan *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak ini dilakukan uji coba prototipe pengguna untuk mendapatkan umpan balik langsung tentang pengalaman penggunaan dan keberhasilan dalam memenuhi kebutuhan informasi.

## 1.4 Batasan Masalah

Berikut ini adalah Batasan Masalah dalam Proyek Akhir, yaitu:

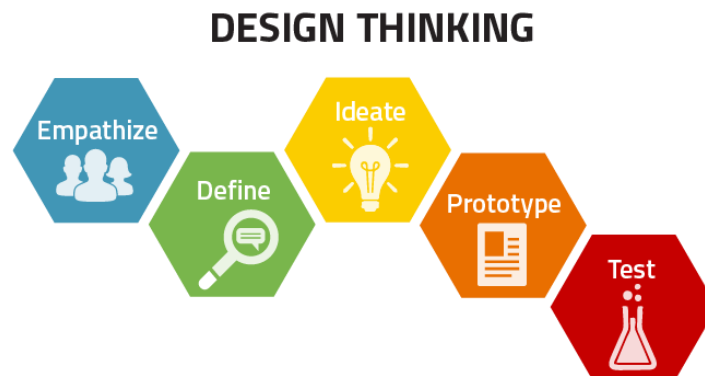
1. Proyek ini menggunakan aplikasi Figma dalam proses perancangan prototipenya,
2. Proyek ini tidak akan membahas perancangan database untuk prototipe *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak. Fokus utama proyek ini adalah pada perancangan mockup desain tampilan visual yang akan disajikan kepada pengguna,
3. Perancangan prototipe *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak ini hanya akan difokuskan pada tampilan desktop.

## 1.5 Definisi Operasional

Prototipe *website* Cimanggung Care: Fasilitas Kesehatan Ibu dan Anak dibuat menggunakan figma. Metode yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah *design thinking*. Dalam perancangan prototipe ini berisi informasi terkait pendataan ibu hamil, ibu hamil resiko tinggi, calon pengantin perempuan, balita, balita stunting, dan bayi.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metode *design thinking*. *Design thinking* adalah pendekatan *human-centered innovation* (inovasi yang berpusat pada manusia). Ini berarti *design thinking* berfokus pada memahami kebutuhan dan keinginan manusia, serta mencari solusi yang tidak hanya layak secara teknis dan bisnis, tetapi juga bermanfaat dan diinginkan oleh pengguna.



Gambar 1.1 Metode *Design Thinking*

Seperti tampak pada gambar 1.1 terdapat lima metode *design thinking* yaitu:

### 1. *Empathize*

*Empathize* digunakan untuk mendapatkan pemahaman dari kebutuhan dan permasalahan yang ada [2]. Untuk bisa melakukan *empathize* dengan *interview*, pengamatan agar mendapatkan pemahaman yang lebih baik dari pandangan pengguna.

### 2. *Define*

*Define* digunakan untuk melakukan pengamatan dan mengidentifikasi masalah terhadap informasi yang telah kita kumpulkan pada tahap *empathize*. Pada tahap ini designer menentukan langkah apa yang harus diambil untuk memperbaiki masalah tersebut (How Might We) [2].

### 3. *Ideate*

*Ideate* digunakan untuk menghasilkan ide-ide yang muncul setelah menganalisis permasalahan yang ada di tahap *define*, maka menghasilkan ide-ide solutif yang dapat digunakan untuk mengatasi berbagai masalah yang telah teridentifikasi.

#### 4. *Prototype*

*Prototype* digunakan untuk membuat desain antarmuka dari solusi terbaik disetiap masalah yang diidentifikasi. Tahap ini akan memvisualisasikan gagasan dan ide yang di dapat ke dalam produk yang akan dibuat dalam bentuk antarmuka tampilan UI/UX [2].

#### 5. *Test*

*Test* digunakan untuk melakukan pengujian. Pengujian yang dilakukan adalah melihat bagaimana pengguna berinteraksi dengan prototype yang sudah dibuat sebelumnya. Designer dapat melihat serta menilai apakah produk yang dibuat sudah layak atau belum [2].