

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Puskesmas sebagai fasilitas kesehatan yang memberikan layanan kesehatan masyarakat dan perseorangan tingkat pertama, dengan lebih mengutamakan upaya preventif dan promotif di lingkungan kerjanya. Puskesmas menyediakan berbagai pelayanan kesehatan dasar bagi masyarakat di wilayah tersebut. Puskesmas menjalankan salah satu fungsi sebagai *gate keeper* yang merupakan fasilitas kesehatan tingkat pertama yang mengedepankan pemberian pelayanan dasar dan beroperasi secara optimal sesuai standar kompetensinya dengan tujuan meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan serta melakukan kegiatan promosi kesehatan dan program preventif penyakit untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai gaya hidup sehat. Puskesmas biasanya tersebar di berbagai wilayah, terutama di daerah pedesaan dan pinggiran kota. Puskesmas dirancang untuk memberikan akses mudah ke layanan kesehatan kepada penduduk sekitar. Puskesmas diharapkan menjadi tempat pertama yang dikunjungi oleh masyarakat ketika mereka memerlukan perawatan medis atau layanan kesehatan (Permenkes RI Nomor 43 Tahun 2019 tentang Pusat Kesehatan Masyarakat).

Rekam Medis digunakan untuk mencatat informasi tentang identitas pasien, pemeriksaan, pengobatan, prosedur, dan layanan lain yang

diberikan kepada pasien. Bentuk rekam medis yang umum kita temui berupa berkas kertas beserta lampiran-lampiran dokumen yang tidak sederhana. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang telah berpengaruh besar bagi perubahan pada semua bidang, termasuk bidang kesehatan khususnya pada proses rekam medis yang disebut dengan Rekam Medis Elektronik. Rekam Medis Elektronik (RME) yang dibuat dengan menggunakan sistem elektronik yang diperuntukkan bagi penyelenggaraan Rekam Medis. Rekam medis diwajibkan kepada seluruh fasilitas pelayanan kesehatan untuk menggunakan rekam medis elektronik sebagai dokumen dalam pemberian pelayanan di rumah sakit. Prinsip keamanan dan kerahasiaan data dan informasi juga menjadi aspek penting dalam implementasi rekam medis. Dalam pembuatan RME, dibutuhkan suatu rancangan sistem (Permenkes RI Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis).

Perancangan digunakan dalam proses membuat dan mendesain sistem yang baru (Saffana, 2023). Perancangan dilakukan untuk proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu dan memperhatikan kebutuhan pengguna (Yudarmawan, 2020). Membuat wujud visual yang dihasilkan dari bentuk kreatif yang telah direncanakan. Proses perancangan desain bermula dari hal-hal yang tidak teratur berupa ide-ide atau gagasan dan kemudian diproses yang akan menjadi teratur karena penggarapan dan pengelolaan sehingga hal-hal yang sudah teratur dapat melakukan fungsinya dengan baik dan bermanfaat. Sedangkan, sistem meliputi jaringan proses kerja yang saling

terkait dan berkolaborasi untuk melakukan suatu kegiatan dan mencapai tujuan tertentu. Jadi, perancangan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa dari beberapa komponen yang terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh.

Puskesmas sebagai *gate keeper* berfungsi untuk mengatur pelayanan kesehatan kepada masyarakat dan memaksimalkan efisiensi dan efektifitas pelayanan misalkan pada pendaftaran (Suriati, 2023). Pendaftaran pasien meliputi kegiatan pendaftaran berupa pengisian data identitas dan data sosial pasien rawat jalan, rawat darurat, dan rawat inap. Pendaftaran pasien melalui proses administratif di sebuah fasilitas kesehatan seperti puskesmas, rumah sakit, klinik, maupun fasilitas kesehatan lainnya. Pasien baru dan pasien lama diharuskan mengisi formulir yang berisikan informasi pribadi. Pendaftaran pasien berfungsi sangat penting dalam identifikasi pasien, pelayanan pasien dan penyediaan perawatan yang tepat. Rumah sakit menyelenggarakan RME dengan aplikasi SIMRS sedangkan puskesmas menggunakan aplikasi SIMPUS (Permenkes RI Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis).

User Interface (UI) sebagai ilmu yang mengatur tata letak desain grafis pada tampilan *web* atau aplikasi (Muhyidin, 2020). UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah *website* atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan *website* atau aplikasi. *Website* dapat diakses melalui internet berupa kumpulan-kumpulan halaman *web* yang terkait. Setiap halaman *web* dalam sebuah *website* biasanya memiliki alamat URL

(*Uniform Resource Locator*) yang unik dan berisi teks, gambar, dan video yang dapat ditampilkan di layar komputer, laptop, iphone maupun *smartphone*. Penggunaan *website* mempunyai beberapa keunggulan seperti *website* mudah untuk diakses serta dapat dibuka dimana saja hanya dengan mengetik alamat *website* pada *browser*, kemudian tekan *search* maka akan langsung tampil halaman *website* yang diinginkan dan menu-menu yang disajikan tertata dengan baik (Dewi, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal Januari 2024 dengan petugas pendaftaran di Puskesmas Minggir, Puskesmas Minggir menggunakan 2 cara untuk mendaftarkan pasien. Cara yang pertama melalui Aplikasi Smartsehat untuk pasien yang datang secara langsung di puskesmas, jika pasien mendaftar secara *online* maka menggunakan Aplikasi JKN Mobile dan Whatsapp dengan nomor 085868161998. Metode tersebut meningkatkan efektifitas pendaftaran karena membantu pasien mendaftar dimanapun dan kapanpun, serta meminimalisasi antrian yang panjang dan efisiensi pekerjaan petugas pendaftaran, walaupun demikian pihak Puskesmas Minggir mengharapkan *platform* tambahan yang membantu proses pendaftaran pasien secara *online* yang lebih mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan pihak Puskesmas Minggir. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Perancangan Desain *User Interface* Pendaftaran *Online* Berbasis *Web* pada Poliklinik di Puskesmas Minggir Sleman”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah merancang desain *user interface* yang sesuai untuk aplikasi pendaftaran *online* berbasis *website* pada pelayanan poliklinik di Puskesmas Minggir agar meningkatkan efektifitas pelayanan kepada semua pasien baik pasien pada bagian pendaftaran?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Merancang desain *user interface* yang sesuai untuk pendaftaran *online* berbasis *website* pada pelayanan poliklinik untuk meningkatkan efisiensi pendaftaran pasien di Puskesmas Minggir.

2. Tujuan Khusus :

- a. Melakukan analisis kebutuhan pengguna untuk mendaftar *online*.
- b. Membuat *prototype* mengenai tampilan desain *user interface* pendaftaran *online* pada poliklinik.
- c. Melakukan evaluasi *prototype* untuk mengetahui model *prototype* sudah sesuai dengan yang diinginkan.

D. Ruang Lingkup

1. Ruang Lingkup Waktu

Pelaksanaan kegiatan Karya Tulis Ilmiah dilaksanakan pada bulan Januari s.d Mei 2024.

2. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini diselenggarakan di Puskesmas Minggir yang beralamat di Jl. Minggir III, Sendang Agung, Minggir, Baran, Sendangagung, Kecamatan Minggir, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55562, Telp/WA. 085868161998, <https://pkmminggir.slemankab.go.id>, dan email puskminggir@gmail.com.

3. Ruang Lingkup Materi

Penelitian ini adalah merancang desain *user interface* pendaftaran *online* berbasis *website* pada pelayanan poliklinik di Puskesmas Minggir.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran dan pertimbangan institusi dalam pelaksanaan penelitian berikutnya.
- b. Menunjukkan kualitas dan kemampuan mahasiswa dalam institusi sebagai tempat pendidikan ahli madya di bidang perekam medis.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Puskesmas Minggir :

- 1) Hasil desain *user interface* pendaftaran *online* dapat digunakan untuk pasien yang akan mendaftar ke Puskesmas Minggir.
- 2) Dapat membantu mengurangi beban kerja dari petugas pendaftaran puskesmas karena tidak banyak pasien yang mendaftar secara langsung melainkan ada yang mendaftar *online* melalui *website*.

b. Manfaat Bagi Pasien :

- 1) Dapat akses mudah dan praktis untuk mendaftar ke layanan poliklinik tanpa perlu mengantri atau pergi secara fisik ke fasilitas kesehatan.
- 2) Dapat menghemat waktu karena pasien dapat mendaftar secara *online* dari mana saja dan kapan saja.
- 3) Dapat mendaftar ke poliklinik sesuai waktu yang dikehendaki dan mengatur janji temu pasien dan dokter lebih fleksibel.

c. Manfaat Bagi Mahasiswa :

- 1) Mendapat pengalaman praktis dalam merancang *user interface* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada pelayanan pendaftaran.
- 2) Mendapat kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan dapat merancang elemen-elemen visual, ikon, dan tata letak pada desain *interface*.

F. Keaslian Penelitian

Penelitian berjudul “Perancangan Desain *User Interface* Pendaftaran *Online* Berbasis *Web* pada Poliklinik di Puskesmas Minggir Sleman” belum pernah dilakukan sebelumnya tetapi terdapat beberapa penelitian terkait, seperti :

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Syarief Abdallah Umar dan Roro Isyawati Permata Ganggi (2019).	Metode penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif.	Pada penelitian ini menghasilkan uji validitas desain <i>user interface</i> menggunakan alat bantu program SPSS.	Persamaan penelitian ini adalah desain <i>user interface</i> ditujukan untuk pengguna <i>smartphone</i> .	Pada penelitian ini menggunakan skala likert, peneliti menggunakan metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) untuk mengetahui tingkat persetujuan responden terhadap <i>user interface</i> .
2.	Fuaida Nabylla Rito C. S (2019).	Metode penelitian menggunakan <i>Design Science Research Methodology</i> (DSRM).	Hasil penelitian adalah <i>user interface</i> pendaftaran <i>online</i> menggunakan <i>smartphone</i> di rumah sakit.	Persamaan penelitian ini dan peneliti adalah sama-sama merancang <i>user interface</i> untuk pendaftaran <i>online</i> pada fasilitas kesehatan.	Penelitian ini menggunakan metode DSRM sedangkan penulis menggunakan metode SD-LC <i>Prototype</i> .
3.	Rina Yulida, Sri Harini (2020).	Desain penelitian ini menggunakan <i>action research</i> dengan pendekatan metode <i>Prototype</i> .	Rancangan sistem Informasi <i>User Interface</i> pada bagian Pendaftaran pasien rawat jalan.	Penelitian ini menggunakan metode <i>prototype</i> , penulis menggunakan metode <i>prototype</i> .	Pada penelitian ini perancangan desain <i>user interface</i> menggunakan komputer atau laptop sedangkan peneliti menggunakan <i>smartphone</i> .
4.	Nurhayati, Yunita Wisda Tumarta Arif, Ahmad Yusron Yunizar (2020).	Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, metode penelitian deskriptif.	Hasil penelitian ini adalah rancangan <i>user interface</i> RME untuk praktik dokter,	Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah menggunakan <i>website</i> .	Perbedaannya terletak di metode. Penelitian ini memakai metode deskriptif sedangkan peneliti memakai SDLC <i>prototype</i> .

No.	Peneliti	Metode Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
5.	Nurhayati, Yunita Wisda Tumarta Arif, Ahmad Yusron Yunizar (2020).	Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, metode penelitian deskriptif.	Hasil penelitian ini adalah rancangan <i>user interface</i> RME untuk praktik dokter,	Persamaan penelitian ini dengan penulis adalah menggunakan <i>website</i> .	Perbedaannya terletak di metode. Penelitian ini memakai metode deskriptif sedangkan peneliti memakai SDLC <i>prototype</i> .
6.	Hendri Syahputra, Husna Gemasih, Gusfriyanto (2022).	Metode dalam penelitian ini dipaparkan menggunakan metode SDLC dengan model <i>prototype</i> .	Hasil dari penelitian ini adalah desain sistem informasi Praktik Kerja Lapangan atau PKL.	Penelitian ini menggunakan metode SDLC dengan model <i>prototype</i> . Peneliti juga menggunakan model <i>prototype</i> juga.	Perbedaannya penelitian ini digunakan untuk sistem informasi PKL sedangkan peneliti digunakan sebagai sistem informasi di puskesmas.
7.	Kayla Nur Saffanah (2023).	Metode dari penelitian dan pengembangan adalah R&D untuk menemukan, mengembangkan, serta memvalidasi suatu barang.	Menganalisis Perancangan Situs <i>Web</i> Museum sebagai Alat Informasi dan Promosi untuk mendukung proses reservasi penginapan <i>online</i> .	Penelitian ini adalah merancang desain <i>interface</i> secara <i>online</i> menggunakan <i>website</i> sama seperti peneliti juga menggunakan <i>website</i> .	Penelitian ini menggunakan metode R&D sedangkan penulis menggunakan SDLC <i>prototype</i> .