BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Klinik merupakan tempat untuk memberikan pelayanan medik jangka pendek, bagi semua orang yang menderita sakit atau luka sesuai dengan sakit yang dideritanya. Menurut Surat Keputusan Menteri Kesehatan RI No. 983 Tahun 1992 tugas Klinik adalah melaksanakan upaya kesehatan berdaya guna dan berhasil guna, serasi dan terpadu dengan upaya peningkatan dan pencegahan serta melaksanakan upaya rujukan. Fungsi klinik itu sendiri adalah tempat menyelenggarakan pelayanan medik, pelayanan penunjang dan pelayanan pencegahan penyakit.

Sumber: http://eprints.undip.ac.id/17431/1/ETI_MURDANI.pdf.

Akan tetapi, pada era modern sekarang ini masyarakat selalu sibuk dan terkadang sulit meluangkan waktu untuk berobat ke klinik, ataupun malas untuk mendaftar dan mengantri hanya sekedar konsultasi kepada dokter sehingga menginginkan hal yang serba praktis. Dan masih banyak masyarakat yang menggunakan pengobatan alternatif/tradisional agar biayanya terjangkau, juga semakin maraknya masyarakat di Indonesia yang menggunakan smartphone berbasis android yang mempunyai berbagai macam aplikasi yang kita butuhkan untuk mempermudah keinginan kita.

Tapi sejauh ini belum ada aplikasi android yang menyediakan informasi tentang penggunaan obat yang sesuai dengan sakit yang kita derita tanpa harus pergi

ke klinik. Oleh karena persoalan tersebut diatas yang didasari latar belakang yang juga sudah dijelaskan, maka dari itu terciptalah suatu ide untuk menciptakan produk simulasi *mobile* yang menyediakan informasi berbagai jenis obat yang digunakan untuk penyakit tertentu, berikut dengan cara dan waktu pemakaiannya berbasis android agar bisa digunakan oleh siapa saja untuk bisa membeli obat sendiri di apotik tanpa harus konsultasi dahulu kepada dokter untuk mendapatkan resep obat.

Sehingga masyarakat di Indonesia tahu cara untuk menanggulangi penyakit yang dideritanya dengan cepat serta tepat. Oleh karena itu sesuai dengan deskripsi diatas maka penulis mencoba membahas suatu masalah dengan judul **"SISTEM INFORMASI SIMULASI PENGOBATAN ALTERNATIF TANPA DOKTER MENGGUNAKAN ANDROID"**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah dan merumuskan masalah sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan masyarakat awam di Indonesia mengenai berbagai jenis obat alternatif untuk penyakit tertentu sangatlah kurang. Sehingga bila terserang penyakit tidak tahu cara untuk menanggulanginya.
2. Masih banyaknya masyarakat awam yang menggunakan pengobatan alternatif/tradisional agar biaya pengobatan lebih terjangkau.

3. Banyaknya masyarakat awam yang kesulitan untuk mengolah resep pengobatan alternatif.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis mencoba untuk, merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi tersebut dapat mengenalkan masyarakat tentang berbagai jenis pengobatan alternatif dan cara menanggulangi penyakit?
2. Bagaimana sistem informasi pelayanan kesehatan tersebut dapat memberikan pelayanan kesehatan alternatif yang biayanya terjangkau oleh masyarakat?
3. Bagaimana sistem informasi tersebut dapat mempermudah masyarakat di Indonesia untuk mengolah resep pengobatan alternatif?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi pelayanan kesehatan untuk mempermudah penggunanya mendapatkan informasi tentang cara mengobati suatu penyakit dengan cara pengobatan alternatif.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memberikan informasi tentang berbagai jenis pengobatan alternatif dan cara menanggulangi suatu penyakit.
2. Untuk mengembangkan sistem informasi pelayanan kesehatan alternatif yang biayanya terjangkau bagi masyarakat.
3. Untuk mempermudah masyarakat dalam mengolah resep pengobatan alternatif.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penulis ingin menjelaskan kegunaan akademis dan kegunaan praktis dalam penelitian yang dilakukan, diantaranya:

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Bagi penulis, penelitian ini mungkin dapat berguna dalam menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman dibidang kesehatan, khususnya pelayanan pengobatan dari klinik tehadap pasien, dan menambah penerapan teori pada kuliah yang sedang dijalani.

2. Bagi Pengembang Ilmu

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmu pengetahuan dan pemikiran yang berguna bagi pengembang ilmu selanjutnya.

3. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pengetahuan dan dapat menjadi bahan referensi, bagi pihak-pihak yang akan mengkaji informasi dan melakukan penelitian yang sama.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pikiran yang bermanfaat serta memberikan informasi yang berguna bagi masyarakat dalam menjaga kesehatan.

1.5. Batasan Masalah

Yang menjadi dasar penelitian tugas akhir ini adalah pengelolaan data riwayat penyakit pasien berikut pengobatannya Klinik Citra Medika. Agar lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan serta terorganisasi dengan baik perlu adanya batasan masalah yang akan diteliti. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya untuk mencari tahu berbagai jenis penyakit dan cara pengobatannya saja.
2. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengobatan untuk jenis pengobatan alternatif berbahan herbal.

1.6. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Lokasi penelitian dilakukan di Klinik Citra Medika yang beralamat di Komplek Bumi Panyileukan Blok G3 no.13, Bandung dari bulan Maret 2013 sampai Juni 2013. Jadwal penelitian yang dilakukan yaitu selama kurang lebih 4 bulan, terhitung dari maret 2013 sampai dengan juni 2013.

Penelitian telah terjadwal dalam beberapa tahap dan disertai dengan lama waktu penelitian yang dibutuhkan. Adapun jadwal mengenai kegiatan yang penulis lakukan digambarkan pada tabel dibawah ini. Berikut adalah jadwal penelitiannya:

Tabel 1.1 Tabel waktu penelitian

NO	Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan data																
	a. Menentukan topik	■															
	b. Observasi		■														
	c.Wawancara		■	■													
	d. Studi Pustaka			■	■												
2	Analisis Kebutuhan																
	a.Memplajari Data				■	■											
	b. Identifikasi kebuthan					■	■										
3	Design Program																
	a. Membangun Interface						■	■									
4	Coding																
	a.Menetapkan Koding							■	■	■	■	■	■				
	b.Menerapkan Aplikasi								■	■	■	■	■				
5	Menguji Sistem																
	a. Uji Coba Aplikasi										■	■	■				
	b. Uji Coba Design											■	■	■			
6	Implementasi																
	a. Uji Sistem Oleh User														■	■	■
	b.Menggunakan Sistem																■