

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat pesat cukup membantu masyarakat untuk menunjang segala aktivitas mereka. Hal ini terbukti dari mudahnya mengakses segala bentuk informasi yang hampir diterapkan disegala bidang kehidupan salah satunya adalah pada bidang kesehatan. Sektor kesehatan merupakan salah satu sektor penting yang mendapat perhatian besar dari pemerintah, karena sektor ini merupakan salah satu sektor pembangunan yang sangat potensial untuk dapat diintegrasikan dengan kehadiran teknologi informasi.

Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) merupakan sebuah instansi kesehatan yang memberikan layanan kesehatan kepada masyarakat. Salah satunya adalah Puskesmas Kecamatan Kemayoran yang dapat memberikan layanan kesehatan selama 24 jam kepada masyarakat. Karena waktu pelayanan yang tidak memiliki batasan waktu, memudahkan masyarakat yang ingin mengecek kesehatan mereka di puskesmas. Hal ini menyebabkan banyaknya antrian pasien serta penuhnya ruang tunggu yang diisi baik itu oleh pasien sendiri ataupun kerabat yang menemani pasien. Waktu menunggu pun tidak diisi atau dipergunakan pasien untuk pembelajaran. Hampir lebih dari setengah yang menunggu antrian menggunakan waktu menunggunya untuk bermain *smartphone* hanya untuk sekedar membuka *social media* ataupun bermain *game*. Memberi pengetahuan kepada pasien akan menjadi hal yang bermaanfaat jika puskesmas memberikan pembelajaran di waktu pasien sedang menunggu antrian.

Puskesmas tidak hanya memberikan layanan kesehatan, tetapi juga memberikan informasi tentang penyakit yang umum, gejalanya, dan cara mencegahnya kepada masyarakat melalui sosialisasi agar dapat meningkatkan kesadaran dan kemauan hidup sehat secara mandiri. Namun, tidak semua

masyarakat ikut serta dalam sosialisasi. Selain itu, pemberian informasi tentang penyakit, gejalanya, dan cara mencegahnya dengan melalui sosialisasi saja tidak cukup karena adanya keterbatasan waktu dan tempat. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran elektronik yang dapat membantu memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang penyakit yang umum, gejalanya, dan caranya mencegahnya.

Pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan rangkaian media elektronik. Model *e-learning* sendiri tidak hanya berupa aplikasi belajar online yang biasa digunakan sebagai alat bantu untuk proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pengajar dan murid, tetapi juga dapat digunakan oleh pasien. Model lain dari *e-learning* salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Aikins & Song (2018) yang menyatakan bahwa, komunikasi dengan menggunakan pendekatan *e-learning* dapat membantu meningkatkan hasil kesehatan pasien, peningkatan kepatuhan pengobatan, dan peningkatan perilaku sehat. Dimana, *e-learning* yang dibangun dengan berbasis pesan singkat (sms) untuk kebutuhan komunikasi antara pasien dengan dokter, dimana hasil dari komunikasi tersebut dijadikan sebagai catatan pada rekam medis elektronik.

Selain itu, menurut Bryant (2008, hal.127), *e-learning* bisa dipadankan atau dikombinasikan dengan *e-health* untuk membuat bagaimana metode sinkronisasi dari informasi yang diberikan dan *e-learning* dapat digunakan oleh pasien, mahasiswa, dan profesional. Sehingga materi yang diakses di *e-learning* memberikan manfaat yang cukup bagi pasien.

E-learning juga dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup pasien, seperti penelitian yang dilakukan oleh Salameh, dkk (2012) bahwa, dengan menggunakan program *e-learning* memang memiliki efek positif pada pasien dengan penyakit jantung koroner dalam hal meningkatkan kualitas hidup pasien. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh nilai informasi program *e-learning* yang diberikan kepada pasien.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis ingin merancang suatu aplikasi *e-learning* berbasis moodle yang mampu memberikan informasi mengenai penyakit

dan gejalanya yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas hidup pasien yang berkunjung ke puskesmas sekaligus mengisi waktu luang masyarakat selama menunggu antrian di puskesmas agar dapat mengakatkan pembelajaran masyarakat terkait kesehatan sehingga dapat memingkatkan hidup sehat secara mandiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis merumuskan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana merancang aplikasi *e-learning* yang dapat memberikan informasi kesehatan mengenai penyakit, gejala, dan cara pencegahannya serta cara menjaga pola hidup sehat untuk menambah pengetahuan masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pembahasan masalah dalam penelitian ini agar tidak keluar dari konteks penelitian, penulis membuat batasan sebagai berikut:

- a) Penelitian ini dilakukan di Puskesmas Kecamatan Kemayoran.
- b) Penelitian ini berfokus pada perancangan aplikasi *e-learning* yang menyediakan informasi materi kesehatan yang dibangun menggunakan moodle.
- c) Yang dapat mengisi informasi kesehatan hanya Content Creator (petugas puskesmas dan dokter).
- d) Materi yang disediakan terkait penyakit menular yang sering kali dijumpai dimasyarakat dan cara menjaga pola hidup sehat.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun aplikasi pembelajaran kesehatan yang mampu memberikan informasi mengenai penyakit, gejalanya, dan cara pencegahannya serta memanfaatkan waktu luang masyarakat selama mengantri di puskesmas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu, masyarakat diharapkan mampu meningkatkan kemauan hidup sehat secara mandiri dengan memanfaatkan informasi dari *e-learning*.

1.6 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh suatu aplikasi *e-learning* kesehatan berbasis moodle yang berisi materi pembelajaran kesehatan agar dapat digunakan untuk mengisi waktu luang masyarakat dan dimanfaatkan untuk meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran masyarakat pada Puskesmas Kecamatan Kemayoran.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika yang dibuat dalam penelitian ini untuk memberikan kemudahan informasi bagi pembaca, seperti berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori yang berupa pengertian atau definisi yang diambil dari kutipan buku, jurnal, maupun artikel yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan karya tulis serta untuk membantu dalam proses pembuatan aplikasi *e-learning*.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tahapan penelitian yang dilakukan penulis dalam menyusun tugas akhir. Dengan menjelaskan tahapan kegiatan penelitian hingga penyusunan tugas akhir.

BAB 4 PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi uraian sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, deskripsi kerja, analisa berjalan, analisa kebutuhan, serta rancangan usulan yang diajukan dan hasil pengujian dari sistem.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini adalah bab terakhir berisi kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembahasan penelitian dan saran-saran yang dapat diberikan oleh penulis sehubung dengan analisis yang telah dilakukan oleh penulis.

DAFTATR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN