

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah sakit merupakan lembaga yang menyediakan layanan kesehatan berupa rawat inap, rawat jalan, dan penanganan gawat darurat (Hikmawati et al., 2019). Rumah sakit bertanggung jawab untuk menyediakan layanan kesehatan yang aman dan berkualitas dengan mengedepankan kepentingan pasien sesuai dengan standar pelayanan rumah sakit. Obat-obatan merupakan bagian vital dari standar pelayanan rumah sakit. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pengendalian persediaan obat dan perlengkapan medis secara tepat, terutama saat kebutuhan dokter, paramedis, dan pasien meningkat (Hikmawati et al., 2019). Pengendalian ketersediaan obat dan perlengkapan medis dikelola oleh pelayanan farmasi yang merupakan suatu unit di suatu rumah sakit. Pelayanan kefarmasian adalah pelayanan utama di rumah sakit dalam pembuatan dan pengendalian mutu sediaan farmasi, pengelolaan obat, pelayanan obat sesuai resep dokter, serta pelayanan informasi obat. Semua layanan yang diberikan kepada pasien di rumah sakit berfokus pada sediaan farmasi (Rumagit et al., 2022).

Saat ini layanan obat instalasi farmasi di RSUD Bakti Mulia Muncar menggunakan aplikasi berbasis desktop. Aplikasi tersebut memiliki banyak kelemahan, salah satunya tampilan dan beberapa fitur yang terlihat kuno dan dinilai kurang menarik sehingga user masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga diperlukan suatu aplikasi manajemen obat instalasi farmasi dengan desain tampilan yang lebih baik dan mudah diakses. Desain antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) harus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna aplikasi yang akan dirancang, termasuk desain tampilan, fitur-fitur, dan kebutuhan lainnya (Al-Faruq et al., 2022). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah diatas adalah design thinking. Penerapan design thinking juga dapat mempermudah penggunaan prototype yang telah dibuat dan menghasilkan pengalaman yang memuaskan bagi pengguna (Haryuda et al., 2021).

Oleh sebab itu, pada penelitian ini penulis merancang desain UI/UX pada tampilan frontend pada aplikasi manajemen obat instalasi farmasi rumah sakit dengan menggunakan metode design thinking. Penelitian ini melibatkan beberapa tahapan, yaitu tahap empati, tahap definisi, tahap ideasi, tahap *prototyping*, dan tahap pengujian. Tujuan dari penelitian ini untuk mengidentifikasi masalah user dan mencari solusi

terbaik dalam perancangan aplikasi manajemen obat instalasi farmasi yang dapat membantu pengguna untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi mereka dalam menjalankan pekerjaan.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah diatas maka disusun rumusan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana perancangan Desain Antar Muka *Frontend* pada Aplikasi Manajemen Obat di Instalasi Farmasi Rumah Sakit Muncar dengan menggunakan Metode *Design Thinking* untuk mempermudah user dalam menggunakan aplikasi tersebut?
2. Bagaimana hasil perancangan Desain Antar Muka *Frontend* pada Aplikasi Manajemen Obat di Instalasi Farmasi Rumah Sakit Muncar dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*?

1.3 Tujuan

Dengan memacu pada rumusan masalah diatas maka adapun tujuan yang dihasilkan yaitu:

1. Untuk mengetahui tampilan Desain Antar Muka *Frontend* pada Aplikasi Manajemen Obat di Instalasi Farmasi Rumah Sakit Muncar dengan menggunakan Metode *Design Thinking* untuk mempermudah user dalam menggunakan aplikasi tersebut.
2. Untuk mengetahui hasil tampilan Desain Antar Muka *Frontend* pada Aplikasi Manajemen Obat di Instalasi Farmasi Rumah Sakit Muncar dengan menggunakan Metode *Design Thinking*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari tugas akhir ini bagi pihak yang terkait :

1. Manfaat bagi instansi
 - Merancang desain aplikasi apotek rawat jalan dengan fitur-fitur yang tepat dan efektif agar memudahkan petugas apotek dalam melakukan tugas-tugas mereka.
 - Dengan pengelolaan yang lebih baik atas persediaan obat dan perlengkapan medis, diharapkan akan terjadi pengurangan kesalahan dan risiko dalam proses perawatan pasien di rumah sakit.
2. Manfaat Mahasiswa
 - Dengan mempelajari pembuatan aplikasi apotek rawat jalan, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam merancang dan mengembangkan

aplikasi berbasis web atau mobile. Mereka dapat belajar tentang fitur-fitur yang dibutuhkan dalam aplikasi, desain antarmuka pengguna (UI), dan pengalaman pengguna (UX).

- Mahasiswa akan mempelajari tentang metode design thinking yang merupakan pendekatan inovatif dalam merancang produk atau layanan yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Hal ini akan membantu mereka dalam memahami masalah pengguna dan menemukan solusi yang lebih efektif dalam pengembangan aplikasi.
- Dengan merancang desain UI/UX untuk aplikasi apotek rawat jalan, mahasiswa akan memperoleh pengalaman praktis yang berharga dalam mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam konteks dunia nyata. Hal ini dapat meningkatkan kesiapan mereka untuk terjun ke dunia industri setelah lulus.

1.5 Batasan Masalah

Supaya tidak menyimpang dari pokok masalah yang akan diselesaikan, maka diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembatasan analisa terhadap desain UI/UX di aplikasi manajemen obat instalasi farmasi berfokus pada metode *Design Thinking*.
2. Perancangan tampilan UI/UX pada aplikasi manajemen obat instalasi farmasi menggunakan design tool figma.
3. Pengujian hasil *prototype* menggunakan metode *Sistem Usability Scale* (SUS) dengan melakukan pengukuran menggunakan skala likert untuk mendapatkan penilaian terhadap kepuasan pengguna.

---Halaman ini sengaja dikosongkan---