

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Terdapat banyak sekali hal baru yang berkembang seiring dengan berkembangnya zaman, hal besar maupun hal kecil. Teknologi baru, penemuan baru, penyakit baru, makanan baru. Semua hal ini berdampak pada kualitas hidup penggunanya. Seiring dengan hal tersebut, kesadaran masyarakat akan hal kesehatan juga semakin meningkat, sehingga masyarakat memerlukan sebuah media yang menyediakan informasi terkait mulai dari cara menjaga kesehatan, tips-tips, dan solusi untuk menangani hal tersebut. Informasi tersebut dapat menjadi sumber dari mana masyarakat mendapatkan pengetahuan tentang tindakan-tindakan yang perlu diambil untuk menjaga kualitas hidup.

Kesehatan merupakan hal krusial dalam masyarakat. Hal ini mencakup bukan hanya kepada kesehatan, melainkan juga tentang topik gizi dan juga kebugaran tubuh. Dapat kita lihat melalui lingkungan sekitar kita bahwa terdapat banyak kesalahpahaman terhadap berbagai kondisi kesehatan manusia di dunia nyata dan dunia maya. Salah satu sumber kesalahpahaman tersebut adalah banyaknya cerita-cerita dari pengalaman pribadi mulai dari penggunaan ramuan tradisional dan hal-hal lainnya yang tidak didasari dari penelitian apapun.

Alasan lainnya adalah kurangnya sebuah wadah bagi para pelaku kesehatan yang terakreditasi untuk membagikan pengetahuan mereka. Sering kita temui banyaknya lulusan sarjana kedokteran yang beralih profesi ke bidang lain karena tidak dapat mendapatkan pekerjaan karena kurangnya lapangan pekerjaan [1]. Dengan tersedianya sebuah wadah tersebut, ahli kesehatan dapat membagikan pengetahuan untuk mendapatkan pengakuan secara profesional dan personal untuk mengembangkan nilai jual mereka masing-masing dengan langsung berinteraksi dengan pasien yang membutuhkan.

Untuk mengatasinya, diperlukan suatu media informasi yang dapat menyediakan informasi tentang kesehatan yang bersumber dari pakar kesehatan yang memiliki keahlian dibidangnya masing-masing. Dengan adanya media tersebut, *user*

dapat berkonsultasi dengan ahli kesehatan untuk mendapatkan penanganan kesehatan yang tepat sehingga peningkatan kualitas hidup akan meningkat. Berdasarkan latar belakang itulah, maka penulis memilih untuk membuat suatu sistem dengan judul “**Pengembangan Situs Web Informasi dan Konsultasi Kesehatan**”.

## 1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

- a. Banyaknya informasi kesehatan yang ditulis berdasarkan pengalaman pribadi dan bukan dari ahli.
- b. Ketidaktahuan masyarakat mengenai masalah kesehatan yang benar.
- c. Tidak tersedianya wadah bagi ahli kesehatan untuk membagikan pengetahuannya.

## 1.3 Ruang Lingkup Pembahasan

Ruang lingkup pembahasan dalam sistem ini adalah sistem dibagi menjadi sub sistem *admin*, subsistem *member*, dan subsistem pengunjung.

- a. Subsistem *visitor* terdiri dari:
  - a) *Register* menjadi *member* atau ahli kesehatan
  - b) Membaca artikel dan berita kesehatan pada situs
  - c) Akses kalkulator kesehatan
  - d) Membaca berita kesehatan
- b. Subsistem *member* terdiri dari:
  - a) Berkonsultasi dengan ahli kesehatan
  - b) Mencari ahli kesehatan berdasarkan bidang keahliannya
  - c) Mengikuti *event* yang diselenggarakan oleh pihak kesehatan
  - d) Komentar pada artikel
- c. Subsistem ahli kesehatan terdiri dari:
  - a) Menulis artikel sesuai dengan keahlian
  - b) Mengupdate profil/data diri
  - c) Komentar pada artikel
- d. Subsistem *admin* terdiri dari:
  - a) Menulis dan menerbitkan artikel kesehatan
  - b) Memeriksa identitas *user* yang ingin menjadi ahli kesehatan

- c) Menampilkan *event* yang diselenggarakan oleh pihak ketiga

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah mengembangkan situs *web* yang berisikan informasi dan layanan kesehatan yang berfungsi dengan baik.

Manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah:

- a. Mendukung masyarakat akan isu kesehatan.
- b. Informasi yang ditampilkan dapat dijadikan panduan hidup yang lebih sehat.
- c. Meningkatkan kualitas hidup masyarakat.
- d. Membantu masyarakat untuk menemukan ahli kesehatan yang tepat.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis mengikuti metode Pengembangan Aplikasi Cepat (PAC) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut :

- a. Perencanaan Persyaratan

Dalam fase perencanaan persyaratan, tujuan situs akan diidentifikasi dan menganalisa masalah yang sedang dihadapi maupun yang mungkin akan dihadapi.

Hal ini dilakukan dengan mengobservasi situs *web* sejenis. Kemudian akan dilakukan analisis kebutuhan dengan pemodelan *use case* dimana terdapat 2 jenis *use case*: *use case diagram* dan *use case narrative*.

- b. Desain

Merancang *user interface* yang terdiri dari tampilan depan dan fungsi menggunakan aplikasi *Adobe XD*. Hasil akhir berupa *prototype* situs *web* dan rancangan fisik basis data.

- c. Konstruksi

Membangun sistem dilakukan berdasarkan *prototype* yang sudah dikembangkan dalam tahap desain. Konstruksi dilakukan dengan bahasa pemrograman Javascript menggunakan 'Visual Studio Code' sebagai *Integrated Development Environment* (IDE), NodeJS sebagai *Backend*, dan 'mongoDB' sebagai *Database Management System* (DBMS).