



PENGEMBANGAN MEDIA Pencarian Pelayanan Kesehatan Berbasis Aplikasi Android Untuk Wilayah Curup

M. Nugra Febrias

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu,
Bengkulu, Indonesia
nugrafebrias1@gmail.com

ABSTRAK

Pelayanan kesehatan merupakan sektor yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan globalisasi. Penggunaan teknologi dalam pelayanan kesehatan menjadi penting untuk memastikan akses yang lebih mudah dan efisien bagi masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian pelayanan kesehatan berbasis Android yang dirancang khusus untuk wilayah Curup. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu masyarakat dalam menemukan pusat pelayanan kesehatan terdekat dengan lebih mudah dan cepat. Penelitian ini didorong oleh keluhan masyarakat yang sering mengalami kesulitan dalam menemukan lokasi pusat pelayanan kesehatan, meskipun telah tersedia aplikasi seperti Google Maps. Banyak pengguna merasa kesulitan dengan antarmuka pengguna (UI) yang ada di Google Maps, terutama bagi mereka yang tidak terbiasa dengan teknologi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang lebih user-friendly dan mudah diakses oleh semua kalangan.

Kata Kunci : Aplikasi, Efisiensi, Real-Time

ABSTRACT

Healthcare services are a continuously evolving sector alongside technological advancements and globalization. The use of technology in healthcare services is crucial to ensure easier and more efficient access for the community. This thesis aims to develop an Android-based healthcare service search application specifically designed for the Curup area. This application is intended to assist the community in easily and quickly finding the nearest healthcare centers. This research is motivated by complaints from the community who often face difficulties in finding the locations of healthcare centers, despite the availability of applications such as Google Maps. Many users struggle with the user interface (UI) of Google Maps, particularly those not accustomed to the technology. Therefore, a more user-friendly and accessible application for all groups is needed.

Keywords: Healthcare Services, Android Application, Location Search

Article History

Received: Agustus 2024
Reviewed: Agustus 2024
Published: Agustus 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed
under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

A. PENDAHULUAN

Pelayanan kesehatan merupakan ranah yang tidak terlepas dari pengaruh globalisasi yang sedang trend pada saat ini, Globalisasi telah mengubah cara hidup banyak orang, menentukan suka, duka, selera, dan pilihan-pilihan orang dimanapun, akan terjadi persaingan yang bebas, tidak mengenal belas kasihan, dan persaingan yang kejam yang akan meninggalkan yang lemah, apabila tidak siap menghadapinya. Hal ini membuat banyak organisasi termasuk pelayanan kesehatan untuk melakukan inovasi dalam memberikan pelayanannya. Pelayanan yang inovatif dan menguntungkan masyarakat sebagai pengguna jasa akan lebih diminati masyarakat. PERKEMBANGAN DUNIA TEKNOLOGI SEMAKAIN PESAT MENCIPTAKAN INOVASI-INOVASI BARU. TEKNOLOGI SAAT INI SUDAH MENJADI BAGIAN PENTING UNTUK KEHIDUPAN MANUSIA DAN SUDAH MEMBANTU KEHIDUPAN MANUSIA DI HAMPIR SEMUA ASPEK. APLIKASI PELAYANAN KESEHATAN SEBAGAI



SALAH SATU BAGIAN YANG TIDAK TERPISAHKAN DARI PROSES PENDEWASAAN MANUSIA TENTU DI SATU SISI MEMILIKI ANDIL YANG BESAR BAGI PERKEMBANGAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI TERSEBUT, NAMUN DI SISI LAIN APLIKASI PELAYANAN KESEHATAN JUGA PERLU MEMANFAATKAN KEMAJUAN ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI AGAR MAMPU MENCAPAI TUJUANNYA SECARA EFEKTIF DAN EFISIEN. PERMASALAHAN YANG MUNCUL ADALAH MASYARAKAT SERING MENGELUH TIDAK TAHU DIMANA TEMPAT PUSAT PELAYANAN KESEHATAN TERDEKAT. MEREKA SERING MENGGUNAKAN GOOGLE MAPS, TETAPI BAGI MEREKA YANG AWAM AKAN GOOGLE MAPS, MEREKA SERING KEBINGUNGAN DENGAN UI (*USER INTERFACE*) YANG ADA PADA GOOGLE MAPS TERSEBUT. MAKA DARI ITU PENULIS INGIN MERANCANG DAN MENGEMBANGKAN SEBUAH APLIKASI ANDROID, YANG MUNGKIN BISA MEMBANTU MASYARAKAT SEKITAR, TERUTAMA YANG ADA DI KOTA CURUP. UNTUK PERMASALAHAN SEPerti DIATAS SANGAT DIBUTUHKAN SEBUAH APLIKASI ANDROID YANG MUDAH DIPAHAMI DAN DAPAT MEMBANTU DALAM MEMCAHKAN MASALAH. SEIRING DENGAN PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI YANG SEMAKIN PESAT SEGALA BIDANG KEHIDUPAN MANUSIA DIWARNAI DENGAN PENERAPAN TEKNOLOGI. BERDASARKAN LATAR BELAKANG DI ATAS, MAKA PENULIS INGIN MENGANGKAT JUDUL “*PENGEMBANGAN MEDIA PENCARIAN PELAAAYANAN KESEHATAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK WILAYAH CURUP*”.

B.METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Model pengembangan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan Haversine Formula adalah **Model Waterfall**. Berikut adalah tahapannya:

1. **Analisis Kebutuhan:** Mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan sistem. Untuk kasus ini, kebutuhan sistem adalah kemampuan menghitung jarak antara dua titik berdasarkan koordinat geografis menggunakan Haversine Formula.
2. **Desain Sistem:** Merancang arsitektur perangkat lunak, termasuk algoritma Haversine dan antarmuka pengguna jika diperlukan.
3. **Implementasi:** Mengkodekan algoritma Haversine ke dalam program
4. **Pengujian:** Menguji perangkat lunak untuk memastikan bahwa Haversine Formula diimplementasikan dengan benar dan menghasilkan jarak yang akurat.
5. **Deploy:** Menginstal perangkat lunak di lingkungan produksi, seperti pada aplikasi Android jika relevan.
6. **Pemeliharaan:** Melakukan pemeliharaan dan pembaruan perangkat lunak sesuai kebutuhan.

B. Metode Pengumpulan Data

Pada Penelitian ini dilakukan beberapa teknik untuk mendapatkan informasi yang jelas dan tepat. Berikut beberapa teknik yang digunakan sebagai berikut :

1. Studi pustaka

Studi pustaka yaitu pengumpulan data yang bersumber dari arsip/dokumen yang bersumber dari jurnal penelitian atau buku kepustakaan lain.

2. Observasi

Dalam observasi yang dilakukan peneliti untuk mengamati lingkungan di daerah Curup secara langsung.

3. Wawancara

Suatu cara mengumpulkan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya. Wawancara dilakukan dengan Bapak Hartono. sebagai pengguna jalan yang ditemukan pada saat melakukan observasi pada saat itu. Adapun proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

*Hasil Penelitian

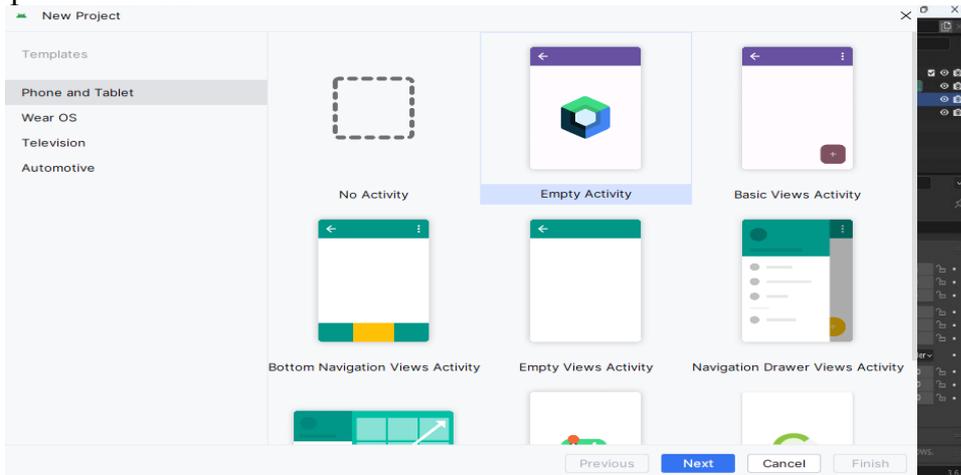
Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi android dengan bahasa pemograman kotlin yang terdapat beberapa informasi didalam aplikasi ini. Berikut hasil dari penelitian ini.

a. Tampilan Android Studio

Tampilan awal android stuido saat muncul pertama kali terdapat pilihan *activity* yaitu *Empty Activity*, *Basic Views Activity*, dan masih banyak lagi, pada pembuatan kali ini kita akan menggunakan menu *empty activity*, sehingga dari *menu* tersebut dapat

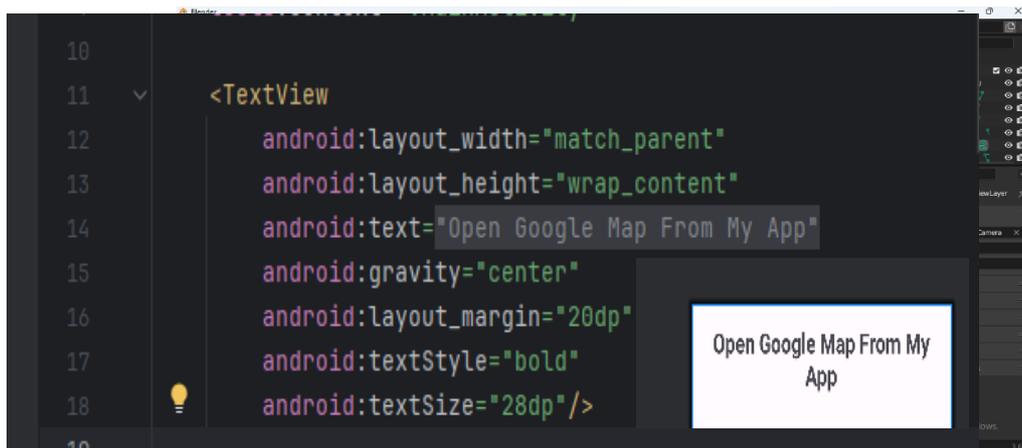


menjadi apa yang ingin dibuat. Adapun tampilan awal pada *android studio* dapat dilihat pada Gambar 4.1.



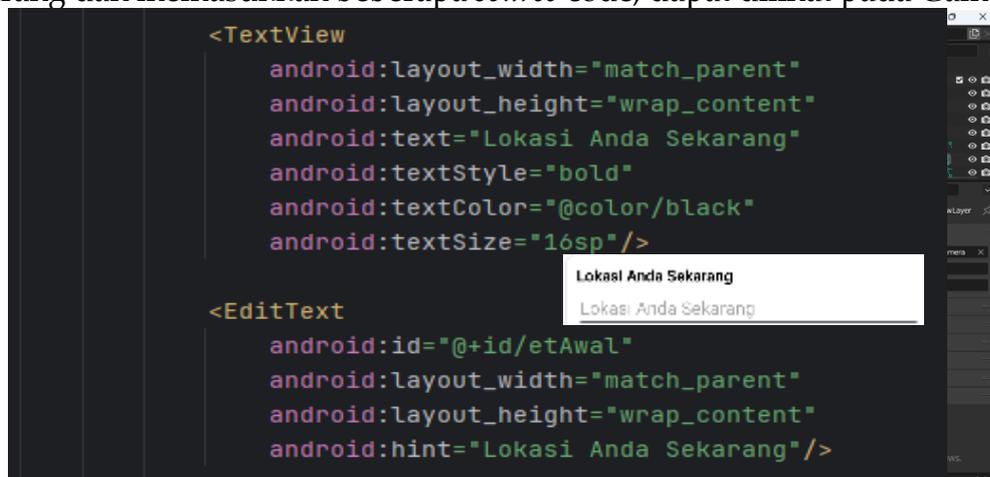
Gambar 4.1 Tampilan Awal

- b. Pembuatan Nama pada aplikasi yang akan dibuka
Pada pembuatan nama pada aplikasi ini penulis membuat dengan nama *Open My Google Map From My App*, dan ada beberapa *source code* yang harus kita masukkan seperti panjang, lebar, gaya teks, ukuran teks, dsb. Seperti yang terlihat di Gambar 4.2 dibawah:



Gambar 4.2 Pembuatan Nama Aplikasi

- c. Pembuatan Menu Pertama
Pada pembuatan Menu pertama yaitu membuat menu lokasi anda/pengguna sekarang dan memasukkan beberapa *source code*, dapat dilihat pada Gambar 4.3.

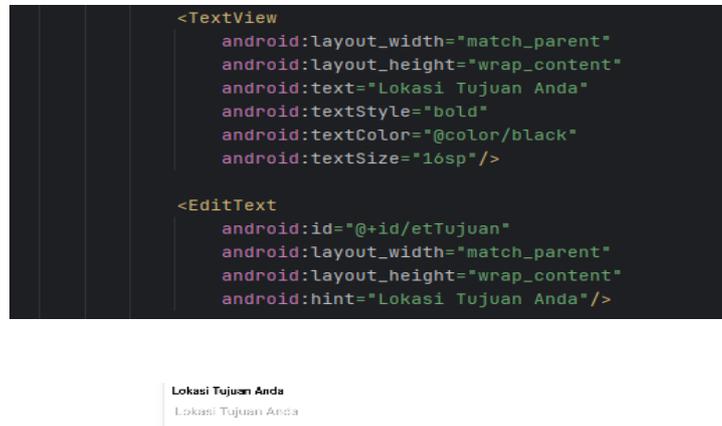


Gambar 4.3 Pembuatan Menu yang Pertama



d. Pembuatan Menu Kedua

Pada pembuatan Menu yang kedua yaitu sama saja seperti yang diatas, tapi kali ini namanya menjadi Lokasi tujuan anda. Membuat menu ini sama hal nya kita juga memasukkan beberapa *source code*, dapat dilihat pada Gambar 4.4



Gambar 4.4 Pembuatan Menu yang Kedua

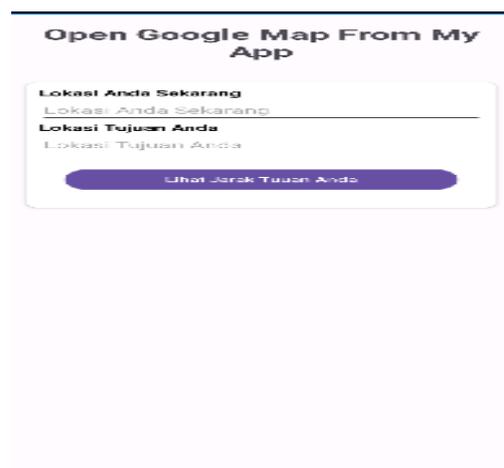
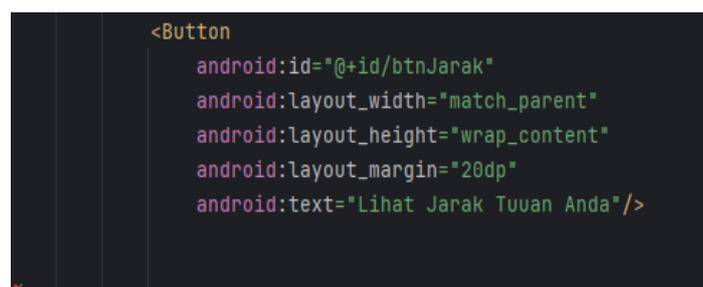
e. Pembuatan *Button*(Tombol)

Pada pembuatan menu *button* diperlukan untuk melanjutkan perintah yang akan kita beri nantinya disini menu tombol digunakan untuk melakukan pencarian. Bisa kita lihat pada Gambar 4.5 dibawah



Gambar 4.5 Pembuatan Menu *Button*

f. Hasil akhir yang sudah dibuat





Gambar 4.6 Tampilan akhir Menu yang sudah dibuat

***Pengujian Sistem**

Dalam pengujian pengembangan , dibagi menjadi 1 pengujian saja yaitu :

1. *Black Box Testing*.

Tabel 4.2 Black Box Testing

Menu Yang diuji	Hasil Pengujian	Hasil Yang diharapkan
Menu Pembuka	Terdapat informasi 2 bagian, yaitu menu 'Lokasi anda sekarang", dan "Lokasi tujuan anda"	Sesuai Yang Diharapkan
Menu <i>Button</i>	Terdapat informasi untuk mengakses tujuan yang kita inginkan.	Sesuai Yang Diharapkan

D. KESIMPULAN

• **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dalam membuat aplikasi dapat disimpulkan bahwa :

1. Dengan menggunakan metode *haversine formula*, aplikasi ini diharapkan menjadi solusi efektif untuk permasalahan yang dihadapi masyarakat Curup terkait pencarian tempat pelayanan kesehatan, dan memastikan keakuratan dalam penentuan lokasi.
2. Aplikasi tempat pencarian pelayanan kesehatan ini memiliki kelebihan untuk memudahkan user dalam hal navigasi yang lebih efektif dan efisien, karena dapat dengan mudah menentukan lokasi dan tujuan yang kita inginkan, dan kekurangannya adalah fitur yang sangat minim, hanya menampilkan lokasi kita sekarang dan lokasi yang akan kita tuju.
3. Dapat melakukan pola promosi pelayanan kesehatan berbasis aplikasi *android* sehingga promosi pelayanan kesehatan menjadi menarik dan membantu orang-orang sekitar untuk mencari pusat pelayanan kesehatan terdekat..
4. Aplikasi ini pada awalnya bisa berjalan dengan baik dan lancar, akan tetapi terjadi beberapa bug yang membuat aplikasi yang dibuat mengalami berbagai error, seperti ada beberapa bug yang ditemukan, dan sering terjadi gagal render

• **Saran**

Diharapkan pengembangan aplikasi ini dapat menjadi referensi bukan hanya dunia promosi digital melainkan juga untuk semua kalangan sebagai perkembangan informasi teknologi.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Malik, D., Rosalina, V., Serang, J. R., & Serang, T. D. (2019). Sistem Pemesanan Makanan Tradisional Berbasis Android Menggunakan Metode Haversine Formula. *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(1), 12-19.
- [2] Sihombing, F. A., Manurung, S., & Naibaho, J. F. (2022). Implementasi Metode Haversine Formula Untuk Mencari Lokasi Laundry Terdekat Di Kota Medan. *METHOTIKA: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 2(2), 78-84.
- [3] Gunawan, H., & Saputro, A. K. H. (2017). Pemanfaatan Aplikasi Mobile Untuk Mempercepat Pencarian Tempat Indekos Berbasis Android. *Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran dan Ilmu Kesehatan*, 1(2), 85-96.
- [4] Rahma, A. (2021). Android Dan Masa Depan: Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Center of Knowledge: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 12-21..
- [5] Yusuf Aryanto, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Aplikasi Android Di SMK Negeri 1 Nogosari* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- [6] Adil, A., Dwiputri, R. A., & Triwijoyo, B. K. (2022). Aplikasi Spasial Rekomendasi Wisata Terdekat dengan Metode Haversine Berbasis Mobile. *Jurnal Bumigora Information Technology (BITe)*, 4(1), 95-106.