

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Surakarta merupakan salah satu kota yang berada di Provinsi Jawa Tengah yang memiliki peningkatan perkembangan pembangunan yang sangat pesat. Salah satunya adalah pembangunan pusat kesehatan, antara lain rumah sakit. Peran dari pusat kesehatan tersebut tidak kalah penting fungsinya seperti bangunan-bangunan penting lainnya yang ada di Kota Surakarta. Keberadaan pusat kesehatan sangat penting karena dapat membantu mengobati dan merawat orang yang sakit serta memberikan pelayanan *Unit Gawat Darurat* (UGD) selama 24 jam bagi masyarakat yang mengalami kecelakaan atau perawatan yang harus segera ditolong.

Bagi warga Kota Surakarta, khususnya warga pendatang masih ada yang belum mengetahui dimana saja letak pusat kesehatan dan harus melewati jalur mana yang lebih dekat dari tempat mereka berada. Pada saat mereka mengalami keadaan yang sangat genting, misalnya saja salah satu keluarga mereka mengalami kecelakaan, sementara mereka baru beberapa hari berada di Kota Surakarta, maka mereka kesulitan dalam menentukan harus dibawa ke mana dan melewati jalur mana yang lebih dekat dari tempat kejadian, agar orang tersebut segera mendapatkan pertolongan medis untuk memperkecil resiko yang tidak diinginkan.

Saat ini telah hadir sebuah *Framework* baru. *Framework* ini berbasis linux dan bersifat *open source*. Karena sifatnya yang *open source*, kita bisa lebih mengembangkan kode-kode program yang telah ada sebelumnya. *Framework* tersebut bekerja pada ponsel android, dimana ponsel android ini telah mendukung fungsi GPS(*Global Positioning System*) yang sering digunakan untuk navigasi dan pencarian sebuah posisi.

Penulis memberikan inovasi yang terbaru untuk dapat memberikan informasi yang cepat dan tepat dengan memanfaatkan teknologi komputer khususnya penggunaan media internet maupun *mobile* untuk memperluas jangkauan informasi tentang Rumah Sakit di Kota Surakarta. *Handphone* sekarang ini bukanlah barang mewah hampir setiap orang memilikinya mulai dari anak-anak sampai orang dewasa. Tidak hanya sarana sebatas untuk telepon maupun *Short Message Service* (SMS) di *handphone* juga ada aplikasi yang sering ditemui yaitu berupa game maupun aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk promosi (Santosa, 2011).

Dari latar belakang masalah tersebut maka penulis akan membuat sebuah aplikasi untuk pencarian jarak dan lokasi Rumah Sakit yang ada di Kota Surakarta dengan memanfaatkan fungsi dari GPS. Sistem berbasis *android* ini dapat diakses oleh semua pengguna *smartphone android*. Dirancang dalam bentuk sistem informasi yang praktis, dan dapat digunakan dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, maka penulis merumuskan perumusan masalah :

1. Bagaimana membuat sistem panduan untuk menuju rumah sakit yang diinginkan berbasis *android mobile*, agar memudahkan pengguna untuk mengetahui informasi tentang lokasi rumah sakit di kota Surakarta.
2. Bagaimana membuat jalur dan menentukan jarak untuk menuju rumah sakit yang diinginkan dari tempat *user* berada.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi ini hanya untuk perangkat yang berbasis *android*.
2. Aplikasi dijalankan untuk mencari lokasi dan jalur menuju rumah sakit di Kota Surakarta.
3. *Sistem mobile* ini hanya menyediakan informasi mengenai lokasi rumah sakit di Kota Surakarta dan jalur untuk menuju lokasi rumah sakit yang diinginkan dari posisi *user*, dimana sistem ini akan diintegrasikan dengan peta lokasi pada *google map* untuk mempermudah dalam panduannya.

1.4 Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian dan perancangan ini adalah membuat aplikasi penentuan jarak lokasi Rumah Sakit di Kota Surakarta untuk penyampaian informasi mengenai jarak dan lokasi-lokasi Rumah Sakit yang ada di Kota Surakarta berbasis *Android Mobile*.

1.5 Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Bagi Penulis

Manfaat perancangan ini untuk melatih dan menambah pengetahuan Penulis di dalam pembuatan dan perancangan aplikasi sistem informasi geografis yang berbasis *android mobile*.

2. Bagi masyarakat

Memberikan informasi mengenai lokasi rumah sakit yang akan dituju, baik jarak maupun waktu tempuh untuk menuju rumah sakit yang diinginkan.

3. Bagi Pembaca

Hasil penelitian dan perancangan ini mudah-mudahan bermanfaat bagi seluruh mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta dan dapat menambah khasanah keilmuannya, serta sebagai bahan acuan bagi yang berminat dalam pembahasan yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Penyajian laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, arti lambang dan singkatan dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi.

Bagian Utama terbagi atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan perancangan, manfaat perancangan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi :

1. Telaah Penelitian yang berisi tentang hasil – hasil penelitian dan perancangan terdahulu yang berkaitan dengan perancangan yang dilakukan.
2. Landasan Teori yang berisi tentang teori yang dijadikan landasan dalam perancangan dan pengertian program yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menguraikan tentang jenis penelitian yang dilakukan, gambaran umum sistem, waktu dan tempat, sumber data yang digunakan, bagaimana teknik pengumpulan data yang dilakukan, serta analisa semua permasalahan yang ada.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi gambaran tahapan perancangan dari aplikasi yang di buat oleh penulis serta analisisnya, sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang

ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi.

Bagian akhir dari skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.