

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pusat KPMAC adalah sebuah pusat studi Fakultas Kedokteran UGM yang melakukan riset, seminar, pelatihan, dan *workshop*. Yang terkait masalah kemiskinan dan pelayanan kesehatan yang berhubungan dengan *health financing reform*. Pusat KPMAC telah banyak memberikan kontribusi penting dalam *evidence-based health financing policy reform* di tingkat lokal maupun nasional. Media informasi *Frequently Asked Question* pusat riset kpmak hanya berbentuk *Web* saja, sehingga media informasi tentang kpmak hanya dapat di akses melalui website saja. Dengan metode ini sebenarnya sudah lebih baik. Namun masih terdapat beberapa kekurangan yang ada pada media informasi tersebut. Apabila menggunakan website akan jauh lebih ribet atau kita harus membuka *browser* dahulu untuk mencari informasi tentang pusat kebijakan pembiayaan dan manajemen asuransi kesehatan, sehingga akan memakan waktu beberapa saat.

Aplikasi berbasis mobile dapat menjadi solusi untuk dijadikan media informasi yang lebih *flexible*. Aplikasi berbasis mobile mengharuskan setiap pengguna harus menginstal aplikasi di perangkat mobilnya, aplikasi ini di buat untuk mempermudah pengguna dalam menanyakan informasi seputar KPMAC yang berjalan di bidang penelitian, seminar, pelatihan dan *workshop*.

Dari permasalahan diatas banyak faktor yang mendorong peneliti untuk membuat aplikasi *Frequently Asked Question* berbasis *mobile* pada pusat kebijakan pembiayaan dan manajemen asuransi kesehatan (UGM). Dengan beberapa keunggulan yaitu menjadi aplikasi *Frequently Asked Question* sebagai media tanya jawab, karena aplikasi ini mempermudah pelayanan pada pengguna terutama pada pengguna seminar, pelatihan dan *workshop*. Sehingga dengan adanya aplikasi ini bisa menjadi solusi bagi instansi pusat kebijakan pembiayaan dan manajemen asuransi kesehatan dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengembangkan aplikasi faq berbasis mobile?

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada android.
2. Aplikasi ini menggunakan *firebase*.
3. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a) Figma
 - b) Android Studio

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diraih oleh peneliti dalam pembuatan laporan Tugas Akhir ini adalah "Mengembangkan Aplikasi Frequently Asked Question berbasis mobile pada Pusat Kebijakan Pembiayaan dan Manajemen Asuransi Kesehatan (UGM)".

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat bagi peneliti

1. Sebagai sarana mengimplementasikan ilmu yang sudah diperoleh selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Penelitian ini diharapkan dijadikan tolak ukur kemampuan peneliti dalam memahami ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta sebagai motivasi kedepannya untuk mengembangkan aplikasi berbasis mobile.

1.5.2 Manfaat Bagi Pusat KPMMAK

1. Dengan adanya penelitian diharapkan mampu mempermudah admin dalam melakukan kegiatan pelayanan kepada pengguna seminar, pelatihan dan *workshop*.
2. Memperbarui sistem pelayanan tanya jawab melalui *website* dengan sistem pelayanan tanya jawab melalui aplikasi *mobile* yang dikembangkan oleh peneliti.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada tahap metode pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan data terkait dengan objek penelitian dengan menggunakan metode observasi. Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian atau observasi terhadap objek yang diteliti yaitu Pusat Kebijakan Pembiayaan dan Manajemen Asuransi Kesehatan (UGM) dengan tujuan untuk menemukan permasalahan yang ada pada objek penelitian dan melakukan pencatatan tentang hal-hal yang layak untuk diteliti.

1.6.2 Metode Perancangan

Perancangan sistem pada aplikasi *Frequently Asked Question* menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

1.6.3 Metode Pengembangan

Dalam mengembangkan aplikasi *Frequently Asked Question* peneliti menggunakan metode pengembangan *prototyping* karena aplikasi *Frequently Asked Question* akan terus dikembangkan berdasarkan evaluasi dari pengguna.

1.6.4 Metode Pengujian

Dalam pengujian aplikasi *Frequently Asked Question* KPMMAK menggunakan *Blackbox Testing*.

1.6.5 Spesifikasi Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

1.6.5.1 Spesifikasi Perangkat Komputer

Berikut adalah spesifikasi perangkat keras dan lunak komputer yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *FAQ* ini :

a. Perangkat Keras :

- 1) *Processor* Intel Core i5 (8250U) 3.4Ghz.
- 2) RAM DDR4 8 GB.
- 3) SSD 240GB.

b. Perangkat Lunak :

- 1) Windows10 Home Single Language.
- 2) Android Studio.

1.6.5.2 Spesifikasi Perangkat *Smartphone*

Berikut adalah spesifikasi perangkat keras dan lunak *smartphone* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *Frequently Asked Question* ini :

c. Perangkat Keras :

- 1) *Chipset* Snapdragon 625
- 2) RAM 4GB.
- 3) Penyimpanan 64 GB.

d. Perangkat Lunak :

- 1) Android OS 9 (Pie).

1.7 Sistematika Penulisan

Pada tugas akhir ini materi-materi yang tertera dikelompokkan menjadi beberapa sub-bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian pustaka, teori penunjang, dan referensi berupa jurnal, dan laporan tugas akhir.

BAB III : TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan mengenai objek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada objek, dan gambaran umum proyek.

BAB IV : PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi rancangan proyek, implementasi *coding* dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil akhir penilaian proyek dan saran.