

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dalam dunia kesehatan terus mengalami kemajuan yang pesat, terutama dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas layanan dan penyampaian informasi kepada pasien. Salah satu teknologi yang menarik perhatian adalah Augmented Reality (AR), yang memungkinkan integrasi elemen digital dengan dunia nyata. AR telah diterapkan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, pemasaran, dan kesehatan. Di sektor farmasi, khususnya di apotek, teknologi AR memiliki potensi besar untuk merevolusi cara penyajian informasi obat kepada pasien [6].

Penyampaian informasi obat yang jelas dan tepat waktu adalah salah satu faktor penting dalam memastikan keberhasilan pengobatan. Namun, dalam praktiknya, sering ditemukan kendala, seperti kurangnya pemahaman pasien terhadap cara penggunaan obat, dosis, atau efek samping yang mungkin terjadi. Hal ini dapat terjadi karena keterbatasan waktu apoteker dalam memberikan penjelasan, banyaknya pasien yang harus dilayani, atau kurang efektifnya media komunikasi yang digunakan. Akibatnya, risiko kesalahan penggunaan obat dapat meningkat, yang berpotensi membahayakan pasien [12].

Teknologi AR dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan tersebut. Dengan AR, informasi obat dapat disajikan secara visual dan interaktif, seperti melalui animasi atau infografis yang muncul langsung dari kemasan obat atau leaflet, ketika dipindai menggunakan perangkat pintar. Teknologi ini tidak hanya membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan pasien dalam memahami pengobatan mereka. Dengan demikian, AR berpotensi untuk meningkatkan kepatuhan pasien terhadap terapi obat [6].

Apotek Punggawa Farma, sebagai salah satu apotek modern, memiliki komitmen untuk memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat. Penerapan teknologi AR di apotek ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk

meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan, khususnya dalam menyampaikan informasi obat kepada pasien. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan teknologi AR di Apotek Punggawa Farma dan menganalisis efektivitasnya dalam penyajian informasi obat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam perkembangan teknologi informasi, penerapan Augmented Reality (AR) semakin luas digunakan dalam berbagai bidang, termasuk di sektor farmasi. Namun, belum banyak apotek yang memanfaatkan teknologi ini untuk memberikan informasi produk obat secara interaktif kepada pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) yang dapat menampilkan informasi detail produk obat di Apotek Punggawa Farma, sehingga pelanggan dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan menarik.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Penelitian mencakup pada penerapan teknologi Augmented Reality (AR) untuk menyajikan informasi obat kepada pasien.
2. Informasi obat yang disajikan melalui Augmented Reality meliputi pada informasi dasar obat, nama obat, indikasi umum, dosis obat, golongan obat dan efek samping obat.
3. Aplikasi ini dibatasi pada deteksi obat strip berkemasan utuh.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan secara terbatas pada perangkat Android.
5. Aplikasi ini menggunakan software unity, vuforia, canva dalam perancangannya.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) yang mampu menampilkan informasi detail produk obat di Apotek Punggawa Farma. Dengan adanya

aplikasi ini, diharapkan pelanggan dapat memperoleh informasi obat dengan cara yang lebih inovatif, interaktif, dan mudah diakses, sehingga dapat meningkatkan kenyamanan serta efisiensi dalam mendapatkan informasi terkait produk obat yang tersedia di apotek.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan Memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan Solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pelayanan, khususnya dalam penyampaian informasi obat kepada pasien.
2. Membantu pasien memahami informasi obat secara lebih interaktif, menarik dan mudah dipahami.
3. Mendukung efisiensi kerja apoteker dengan menyediakan alat bantu yang efektif untuk menyampaikan informasi obat.
4. Memberikan panduan awal bagi apotek lain yang tertarik untuk mengadopsi teknologi Augmented Reality (AR) sebagai inovasi dalam pelayanan kepada pelanggan.
5. Memberikan kontribusi pada pengembangan literatur mengenai penerapan teknologi Augmented Reality (AR) di bidang farmasi, khususnya dalam penyajian informasi obat.
6. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi penggunaan teknologi AR dalam meningkatkan pelayanan kesehatan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, bab ini membahas teori-teori yang relevan dengan penelitian, seperti konsep teknologi Augmented Reality (AR), aplikasi AR di bidang kesehatan, penyajian informasi obat kepada pasien, dan studi-studi terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan, meliputi pendekatan penelitian, lokasi dan objek penelitian (Apotek Punggawa Farma), populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari penerapan teknologi AR di Apotek Punggawa Farma. Hasil tersebut dianalisis dan dibahas untuk menjawab rumusan masalah, termasuk efektivitas, kendala, dan tantangan yang dihadapi.

BAB V PENUTUP, bab ini berisi kesimpulan dari penelitian berdasarkan analisis data yang telah dilakukan serta saran-saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut dalam penerapan teknologi AR di bidang farmasi.

