



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Cedera maupun kecelakaan dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Begitu juga dengan keadaan darurat yang tidak terduga seperti serangan jantung, stroke, dan lain-lain. Keadaan-keadaan darurat seperti itu perlu segera mendapatkan tindakan lebih lanjut. Walaupun terkadang keadaan darurat yang terjadi terlihat ringan, situasi dapat berakhir menjadi fatal jika tidak menerima penanganan pertolongan pertama dengan benar. Seperti yang dilansir oleh Departemen Kesehatan (2012, diakses pada 5 Maret 2016), Dr. dr. Basuni Radi, Sp.JP selaku ketua bidang pelayanan medik Rumah Sakit Jantung Pembuluh Darah Harapan Kita mengatakan bahwa dalam kasus yang parah seperti serangan jantung mendadak, penderita henti jantung dapat mengalami cacat seumur hidup atau lebih parahnya meninggal apabila tidak ditolong dengan cepat dan tepat.

Berdasarkan hasil survey penulis terhadap 100 responden, 84% menyatakan sudah pernah mempelajari pertolongan pertama sebelumnya dari sekolah, pramuka dan berbagai macam media lainnya. Walaupun demikian, hanya 19% responden dapat menjawab cara penanganan pertolongan pertama yang benar pada saat diberikan contoh kasus kecelakaan. Hal ini terjadi karena pelajaran pertolongan pertama yang pernah dipelajari hampir tidak pernah diulang kembali. Seseorang yang sudah pernah mempelajari pertolongan pertama pun bisa

mendadak lupa segala hal karena panik saat berhadapan langsung dengan keadaan darurat.

Informasi mengenai langkah-langkah pertolongan pertama saat ini sudah tersedia dari berbagai macam sumber seperti *website*, buku, dan sebagainya. Contoh *website* yang memberikan informasi tentang langkah-langkah pertolongan pertama adalah www.alodokter.com, sedangkan contoh dalam bentuk buku adalah *Pertolongan Pertama pada Kecelakaan (P3K)* (Kurnia, 2015). Akan tetapi dalam keadaan darurat, mengakses informasi dari *website* maupun buku membutuhkan waktu sehingga kurang cocok karena kondisi korban dapat menjadi semakin parah. Berbeda dengan ketika informasi diperoleh melalui aplikasi, pengguna dapat lebih cepat mengakses informasi dengan mudah. Sesuai dengan pendapat masyarakat berdasarkan survey yang penulis lakukan, masyarakat cenderung mengakses informasi melalui *mobile application*.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis membuat tugas akhir berjudul *Perancangan Mobile Application P3KU Mengenai Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan* dengan tujuan mengurangi tingkat resiko yang dialami oleh penderita kecelakaan melalui pemberian pertolongan pertama.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam perancangan *mobile application* ini adalah:

1. Bagaimana menyusun informasi seputar pertolongan pertama dalam sebuah aplikasi supaya mudah dimengerti oleh pengguna?

2. Bagaimana merancang visual *graphic user interface* yang memudahkan pengguna untuk dapat mengakses informasi dengan cepat?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *mobile application* ini adalah:

1. Perancangan *mobile application* yang memberikan informasi tentang pemeriksaan penderita, langkah-langkah penanganan pertolongan pertama, teknik penanganan, rumah sakit terdekat dan nomor telepon ambulans.
2. Perancangan *mobile application* ini hanya sebatas *prototype* dan terbatas untuk *mobile platform Android* karena pengguna *smartphone* berbasis *Android* lebih banyak daripada *iOs* .
3. Target yang dituju adalah masyarakat Indonesia pengguna *smartphone*. Target primer yang dituju adalah masyarakat berusia 17-25 tahun, karena masyarakat dalam rentang usia tersebut paling sering menghadapi keadaan darurat yang memerlukan pertolongan pertama.
4. Panduan langkah-langkah pertolongan pertama yang akan disediakan adalah pertolongan pertama untuk asma, tersedak, terkilir, keracunan, luka bakar, gigitan atau sengatan, patah tulang, epilepsi, *heat stroke* dan hipotermia.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan perancangan ini adalah:

1. Menyusun informasi seputar pertolongan pertama dalam sebuah aplikasi yang mudah dimengerti oleh pengguna.
2. Merancang visual *graphic user interface* yang memudahkan pengguna untuk dapat mengakses informasi dengan cepat.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. **Survei**
Penulis menyebarkan survei dengan kuesioner *online* yang disebarkan melalui aplikasi *instant messaging* ke dalam *group chat* untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan masyarakat mengenai pertolongan pertama.
2. **Wawancara**
Penulis melakukan wawancara dengan ketua organisasi *Medical Search and Rescue* Fakultas Kedokteran Universitas Atma Jaya (MEDISAR FKUAJ) dan dr. Jeremy Sebastian, SpB. untuk mendapatkan informasi lebih mendalam seputar pertolongan pertama.
3. **Focus Group Discussion**
Penulis mengumpulkan orang-orang yang pernah berpengalaman dengan kejadian menyangkut keadaan darurat maupun pertolongan pertama untuk mengumpulkan pendapat.

1.6. Metode Perancangan

Landa (2011) menjelaskan bahwa tahapan-tahapan metode perancangan yang akan dijalankan adalah sebagai berikut (hlm. 77):

1. Tahap Orientasi

Pada tahap ini, penulis melakukan identifikasi masalah dan mencari tahu dasar dari permasalahan tersebut. Penulis mengumpulkan data-data yang berkaitan. Proses ini didukung dengan data yang dikumpulkan melalui survei kuesioner *online* yang disebarakan kepada responden mengenai pengetahuan tentang pertolongan pertama diantara masyarakat.

2. Tahap Analisis

Penulis membuat *mind map* untuk membantu dalam menganalisa dan menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan, desain yang memadai, tampilan yang sesuai dan sebagainya. Hasil analisa yang diperoleh berguna sebagai rincian perancangan aplikasi supaya dapat menyampaikan informasi seputar pertolongan pertama dengan jelas.

3. Tahap Desain Konseptual

Penulis mengangkat ide-ide konsep desain yang berasal dari permasalahan yang ada. Ide konsep desain yang terpilih kemudian akan digambarkan melalui sketsa kasar dari tampilan *graphic user interface*.

4. Tahap Pengembangan Desain

Pada tahap ini penulis mengembangkan sketsa yang telah dibuat supaya perancangan *mobile application* ini dapat menjadi sesuai dengan target.

5. Tahap Implementasi

Dalam tahap terakhir ini, hasil akhir desain yang dibuat dikembangkan menjadi sebuah *prototype* dari *mobile application* dengan bantuan IT.

1.7. Skematika Perancangan

