

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia termasuk daerah yang rawan bencana alam dan memiliki jumlah penduduk yang besar. Bencana alam antara lain berupa gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, kekeringan, angin topan, dan tanah longsor. Pada website Badan Nasional Penanggulangan Bencana pada tahun 2022 tercatat 2.217 kejadian bencana alam di Indonesia. Jumlah kejadian tersebut akan terus bertambah tiap tahunnya. Dampak yang ditimbulkan dari bencana alam ini telah tercatat 128 orang meninggal dunia, 23 orang hilang, 704 orang mengalami luka-luka, dan 2.620.206 orang mengungsi dan menderita (BNPB, 2022). Dari data yang tercatat di Badan Nasional Penanggulangan Bencana data korban sangat penting dalam pendataan untuk pelaporan setiap kejadian bencana alam yang mencakup penyelenggaraan, perencanaan, pengadaan, penyimpanan, pendistribusian, dan penyerahan logistic kesehatan, yang tertera pada Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 75 Tahun 2019 tentang Penanggulangan Krisis Kesehatan.

Data yang tercatat di Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Cirebon pada periode Januari – Juli 2022 terdapat 6 kejadian banjir yang terdiri dari, 3 kejadian banjir biasa dan 3 kejadian banjir rob. Kejadian banjir yang terjadi di Kota Cirebon disebabkan oleh sistem drainase yang rusak atau berdaya tampung rendah, intensitas hujan yang tinggi, luapan air sungai, dataran tanah yang lebih rendah, serta rob. Total warga terdampak banjir yang terjadi di Kota Cirebon pada tahun 2017-2020 yaitu \pm 9.386 warga, dengan ketinggian banjir mulai dari 40 cm hingga 2,5 meter.

Di era *industry* 4.0 perkembangan teknologi semakin pesat, sehingga berdampak positif bagi pengguna yang dapat memudahkan untuk melakukan suatu pekerjaan. Dengan adanya media elektronik membuat pengguna dapat mengerjakan suatu pekerjaan dengan lebih efektif dan efisien, sehingga tidak perlu banyak waktu dan tenaga yang terbuang. Dalam dunia kesehatan

membutuhkan media elektronik yang dapat menunjang pekerjaan untuk meningkatkan mutu di pelayanan kesehatan. Adanya media elektronik dalam bidang kesehatan dapat membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien yang nantinya berdampak pada peningkatan kualitas pelayanan.

Di dunia kesehatan terutama bidang rekam medis tidak hanya dalam bentuk manual, tetapi dalam media elektronik yang dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi. Salah satu yang dapat meningkatkan kualitas pelayanan kesehatan yaitu sistem rekam medis elektronik. Rekam medis elektronik merupakan salah satu subsistem dari sistem informasi fasilitas pelayanan kesehatan yang terhubung dengan subsistem informasi lainnya di fasilitas pelayanan kesehatan yang tertera pada Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2022 tentang Rekam Medis.

Pada pelayanan posko kegawatdaruratan dalam bidang rekam medis masih menggunakan bentuk manual berbasis kertas. Dokumen Rekam medis berbasis kertas memiliki banyak kekurangan seperti portabilitas saat jumlah korban yang ditangani meningkat sehingga membutuhkan banyak Sumber Daya Manusia dan waktu pendataan yang cukup lama. Hal tersebut menyebabkan tidak efektif dan efisien dalam pelaksanaan pendataan korban. Dokumen rekam medis berbasis kertas sangat rentan terjadi kerusakan terutama di kondisi saat bencana banjir yang menyebabkan keamanan dokumen rekam medis sebagai media penyimpanan rawan terhadap hilangnya data korban. Dari hasil observasi yang telah dilakukan ditemukan bahwa Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Cirebon mendata korban dengan laporan *assesment* terlebih dahulu yang kemudian diinput ke *microsoft excel* yang pada akhirnya diinput ke website resmi Badan Nasional Penanggulangan Bencana.

Dilatar belakangi dari permasalahan di atas peneliti akan membuat sebuah *prototype* aplikasi sistem pencatatan kegawatdaruratan bencana banjir. Dengan adanya aplikasi tersebut dapat membantu proses pendataan korban bencana banjir. Aplikasi ini digunakan sebagai media penarikan laporan dari data korban yang sudah diinput. Aplikasi sistem pencatatan kegawatdaruratan disesuaikan dengan formulir yang ada.

Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik mengangkat permasalahan tersebut dalam tugas akhir berjudul “Perancangan *Prototype* Sistem Informasi Rekam Medis Elektronik Pada Pelayanan Posko Kesehatan Kegawatdaruratan Bencana Banjir di Kota Cirebon”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah ”Bagaimana bentuk rancangan dari *Prototype* Sistem Informasi Rekam Medis Elektronik Pada Pelayanan Posko Kesehatan Kegawatdaruratan Bencana Banjir Di Kota Cirebon?”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk melakukan perancangan *prototype* sistem informasi rekam medis elektronik pada pelayanan posko kesehatan kegawatdaruratan bencana banjir di Kota Cirebon.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dalam perancangan *prototype* aplikasi pencatatan kegawatdaruratan adalah.

- a. Mengetahui komponen apa saja yang dibutuhkan untuk perancangan *prototype* aplikasi;
- b. Membuat rancangan *prototype* aplikasi pencatatan kegawatdaruratan; dan
- c. Melakukan uji coba pada sistem informasi yang sudah dibuat.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Sebagai referensi untuk penelitian pengembangan sistem selanjutnya dan sebagai bahan pembelajaran ataupun pengetahuan bagi mahasiswa yang

akan datang mengenai sistem rekam medis elektronik pada pelayanan posko kesehatan kegawatdaruratan bencana banjir.

2. Manfaat Praktis

Membantu dalam proses pencatatan dengan menggunakan media elektronik dalam pendataan kegawatdaruratan korban bencana banjir di Kota Cirebon.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1
Penelitian Terdahulu

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Letak Perbedaan
1.	Avan Fadholi, Nugroho Setyo Wibowo, Ervina Rachmawati, dan Andri Permana Wicaksono (2021)	Perancangan Rekam Medis Elektronik Korban Bencana Berbasis Web Di Unit Gawat Darurat Puskesmas Puger Kabupaten Jember	Metode pengembangan <i>waterfall</i>	Pembuatan Kode Program Tampilan Website Puskesmas Puger dengan Pengujian Sistem Informasi.	Tidak menggunakan QR Code untuk proses memperbaharui data.
2.	Abdur Rahman Al Amin, Agus Siswanto, dan Effiyaldi (2020)	Perancangan Aplikasi E-Report Untuk Korban Bencana Alam Di Muaro Jambi Berbasis Android Menggunakan Gis	Metode pengembangan <i>waterfall</i> yang terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu : 1. Identifikasi Masalah 2. Studi Literatur 3. Pengumpulan Data 4. Analisis Sistem 5. Pengembangan Sistem	Pengembangan sistem informasi bencana alam berbasis android dengan menggunakan informasi geografis.	Jenis Metode penelitian <i>waterfall</i> yang terbagi dalam 6 (enam) tahap.

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Letak Perbedaan
6. Pembuatan Laporan					
3.	Elmawati dan Veni Wedyawati (2019)	Perancangan Sistem Informasi Bencana di Kabupaten Padang Pariaman	Metode penelitian lapangan (<i>Field research</i>)	Pengembangan sistem informasi dengan menggunakan pemrograman PHP atau berbasis <i>website</i> dengan keakuratan penggunaan aplikasi sistem informasi.	Jenis Metode penelitian lapangan (<i>Field research</i>).
4.	Abdul Syah Lamahamu dan Subhan (2018)	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Korban Bencana pada Badan Penanggulangan Bencana (BPBD) Kota Ternate	Metode penelitian observasi, wawancara, dan studi kepustakaan.	Perancangan sistem menggunakan kode pemrograman Borland Delphi dengan menguji keberhasilan sistem yang sudah dirancang.	Jenis metode penelitian observasi, wawancara, dan studi kepustakaan.
5.	Elly Yanuarti dan Sarwindah (2018)	Pengembangan Sistem Informasi Kebencanaan Menggunakan Metodologi FAST	Metodologi pengembangan sistem menggunakan model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).	Pengembangan sistem informasi pengolahan data kebencanaan dari Microsoft word ke aplikasi dengan menguji keberhasilan	Jenis Metode penelitian model FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Variabel	Letak Perbedaan
				n aplikasi yang sudah dirancang. menggunakan metode black box.	