

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Handphone sebagai sarana komunikasi memang sudah menjadi kebutuhan sebagai besar masyarakat. Seiring perkembangannya, HP tidak hanya digunakan untuk menelpon atau berkirim sms saja. Fitur-fiturnya semakin diperkaya, sehingga lebih fungsional untuk berbagai aplikasi. Kamera, radio FM, music player dan video player menjadi bagian seri HP keluaran terbaru [1]. Salah satu sistem operasi yang digunakan perangkat mobile adalah Android.

Android adalah sebuah system operasi untuk perangkat mobile berbasis Linux yang mencakup system operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi [2]. Banyak para pengembang yang mencurahkan idenya untuk menciptakan sebuah aplikasi, terdapat banyak pula kategori aplikasi untuk sistem operasi android seperti game, bisnis, hiburan, media sosial, media informasi dan lain sebagainya. Penulis membuat sebuah aplikasi mobile pijat refleksi sebagai media informasi berbasis android untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi tentang pijat refleksi dengan mudah.

Pijat refleksi makin digemari masyarakat. Banyak orang yang mempraktekkannya karena memang terbukti kemanjurannya [3]. Maka dari itu terdapat pula banyak tempat-tempat pemijatan refleksi di berbagai wilayah di Indonesia. Pijat refleksi adalah cara memijat di tangan, kaki dan anggota tubuh

yang lain dengan mengarah pada titik pusat urat-urat saraf [4]. Dengan kata lain pijat refleksi adalah penyembuhan penyakit melalui pijat urat syaraf untuk memperlancar peredaran darah. Beberapa manfaat pijat refleksi meningkatkan sirkulasi darah, mengurangi rasa sakit, dan lain sebagainya

Penulis membuat aplikasi mobile pijat refleksi sebagai alternatif lain pengganti buku serta untuk membimbing dan memberikan informasi kepada pengguna aplikasi dalam pengenalan titik-titik pijat refleksi pada tubuh manusia sehingga menambah pengetahuan dimana dalam keadaan tertentu baik keluarga atau teman dalam keadaan darurat segera bisa memberikan pertolongan dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi *mobile* pijat refleksi berbasis android yang dapat menjadi alternatif lain pengganti buku serta dapat membimbing dan memberikan informasi kepada pengguna aplikasi ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak membahas terlalu jauh berdasarkan rumusan masalah di atas maka dibuat suatu batasan masalah dalam merancang dan membuat aplikasi mobile pijat refleksi sebagai media informasi berbasis android. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi media informasi ini hanya untuk sistem operasi Android.

2. Aplikasi media informasi ini dalam pembuatannya menggunakan software Adobe Flash CS 6
3. Aplikasi media informasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0
4. Aplikasi media informasi ini ditujukan untuk pengguna dengan system operasi android minimal Versi 2.2 (Froyo) sampai Versi 4.2 (Jelly Bean)
5. Aplikasi media informasi ini tidak mengakses data dari *database*.
6. Aplikasi media informasi ini ditujukan untuk semua masyarakat, tanpa batasan usia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi *mobile* yang berfungsi untuk memberikan pembelajaran atau informasi tentang pijat refleksi kepada masyarakat.

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Dapat menjadi alternatif lain pengganti buku mengenai pijat refleksi, sehingga dapat dengan mudah mempelajari dan mempraktekkan pijat refleksi sendiri dimana saja dan kapan saja
3. Mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi tentang pengobatan pijat refleksi
4. Membuat masyarakat lebih paham manfaat dari melakukan pijat refleksi, sehingga menjadi alternatif lain dalam berobat.

5. Pengguna menjadi lebih tertarik dalam mempelajari pengobatan pijat refleksi

1.5 Metode Penelitian

Penulis melakukan beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data untuk memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan yang penulis ungkapkan ada pun metode-metode yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber dan buku yang di peroleh dari perpustakaan, koleksi pribadi, dan internet.

2. Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pembuatan sistem aplikasi ini untuk mempermudah dalam perancangan aplikasi

3. Metode Perancangan

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan dengan menggunakan model flowchart dan struktur naviasi hirarki untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

4. Metode Testing

Penulis menggunakan metode pengujian aplikasi yang dibuat dengan mengakses menu **Control > Test Movie > In AIR Debug Launcher** ini pada Adobe Flash CS 6 dan menginstal pada smartphone untuk mengetahui

apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau error saat program dijalankan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulis karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah , rumus masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang kumpulan tinjauan pustaka dari berbagai sumber yang digunakan dalam pembuatan skripsi dan juga yang berhubungan dengan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang uraian bagaimana menganalisa dan merancang program pembuatan Aplikasi Mobile Pijat Refleksi Sebagai Media Informasi Berbasis Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai cara pembuatan aplikasi, urutan pembuatan, hasil program yang diimplementasikan ke dalam perangkat *smartphone*, pengujian dan hasil aplikasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

