

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin maju, kebutuhan akan teknologi pun semakin berkembang. Ditambah dengan berbagai aplikasi yang bermanfaat dan canggih yang dapat mempermudah masyarakat dalam mendapatkan segala informasi dari berbagai sumber. Namun saat ini, aplikasi yang menarik saja tidak cukup untuk menarik perhatian para pengguna. Aplikasi yang dibutuhkan saat ini adalah sebuah aplikasi yang memiliki konten isi yang bermanfaat dan menarik untuk dilihat serta mudah digunakan oleh pengguna.

Aplikasi ini telah dirancang untuk membantu anda belajar tentang manfaat dari tanaman obat yang ada di Indonesia, aplikasi ini dapat memberikan informasi kepada pengguna mengenai jenis tanaman apa saja yang dapat digunakan untuk menyembuhkan berbagai macam penyakit. Dengan adanya aplikasi ini pengguna dapat mengetahui informasi tanaman tersebut secara mendetail, mulai dari gambar tanaman tersebut, manfaat dari tanaman tersebut, khasiat dari tanaman tersebut, dan kegunaan tanaman tersebut yang dapat menyembuhkan beberapa penyakit yang ringan maupun berat.

Hal ini tentunya menjadi keunggulan tersendiri karena pengguna tidak usah repot untuk mencari di buku ensiklopedia. Pengguna tinggal menggunakan aplikasi untuk mengetahui informasi apa saja tentang tanaman obat tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, Penulis ingin membuat aplikasi informative yang akan dibahas untuk pembuatan tugas akhir berbasis Android yang berjudul "*Aplikasi Tanaman Obat di Indonesia Berbasis Android*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diangkat beberapa permasalahan pada aplikasi tugas akhir ini.

1. Bagaimana membuat aplikasi tanaman obat yang mudah di pahami dan mudah digunakan ?
2. Bagaimana menguji aplikasi ini untuk pengguna agar mudah untuk dimengerti ?
3. Bagaimana supaya masyarakat lebih berminat dalam belajar tentang jenis-jenis tanaman yang dapat diolah menjadi obat herbal ?
4. Bagaimana cara memperkenalkan jenis-jenis tanaman obat dengan menggunakan android ?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembahasan yang ada dalam aplikasi ini memiliki batasan masalah yaitu hanya pada pengetahuan informasi dan gambar tanaman obat serta berbagai macam manfaat yang terkandung didalamnya, yang disusun secara praktis sehingga dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi ini untuk kebutuhan sehari-hari.
2. Aplikasi ini dibatasi hanya untuk mengetahui informasi tanaman obat, dan bukan untuk informasi analisa untuk menyembuhkan suatu penyakit.
3. Tanaman yang dimaksud adalah tanaman ada di Indonesia.
4. Aplikasi yang dikembangkan hanya dapat dijalankan di sistem operasi Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari Penulisan ini adalah merancang dan membuat aplikasi android seputar pengetahuan tanaman obat yang ada di indonesia. Serta agar para pengguna dapat mengetahui manfaat yang terkandung di dalam tanaman obat tersebut, dan diharapkan juga dapat menambah wawasan seputar tanaman obat yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ramuan obat.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Menambah pengetahuan masyarakat tentang tanaman obat
2. Memanfaatkan tanaman obat dengan maksimal
3. Mempermudah masyarakat mencari informasi tanaman obat melalui aplikasi ini

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Studi Kepustakaan

Dalam metode ini dilakukan pencarian sebanyak mungkin informasi yang ada, baik dari internet, dan buku buku mengenai tanaman obat yang dapat dijadikan sarana penyembuh berbagai penyakit. atau menanyakan langsung ke dosen pembimbing.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam Metode analisis yang diuraikan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan keperluan masyarakat tentang pengetahuan tanaman obat disertai dengan perkembangan teknologi informasi yang dapat membantu masyarakat dalam mempelajari lebih mendalam mengenai tanaman obat beserta manfaatnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dilakukan dalam penulisan laporan ini dijelaskan dalam lima bab, dan sebagai gambaran mengenai pembahasan setiap bab, berikut ini akan disajikan penjabaran setiap bab yang bersangkutan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar sistem, pengenalan software dan tools yang di gunakan, dasar-dasar android, definisi aplikasi, elemen dan kategori multimedia, pengertian dan sejarah tanaman obat serta tahapan pembuatan aplikasi multimedia.

BAB III PERANCANGAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai detail dari perancangan aplikasi yang akan di buat, baik itu gambaran umum, perancangannya, sampai pembuatan dan implementasinya secara keseluruhan.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang rancangan dari aplikasi Pengenalan Tanaman Obat di Indonesia Berbasis Android, dan membahas langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi ini, serta manfaat dari penggunaan aplikasi ini, beserta quiz dan hasil akhir.

BAB V PENUTUP

Sebagai bab penutup, penulis akan melakukan pembahasan berdasarkan bab-bab yang sebelumnya terangkum dalam kesimpulan dan saran-saran yang dapat diambil manfaatnya.