

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Para orang tua dan nenek moyang kita dengan pengetahuan dan peralatan yang sederhana telah mampu mengatasi problem kesehatan. Berbagai macam penyakit dan keluhan ringan maupun berat diobati dengan memanfaatkan ramuan dari tumbuh-tumbuhan tertentu yang mudah didapat di sekitar pekarangan rumah.

Ramuan jamu tradisional ialah hasil olahan tumbuh-tumbuhan yang mampu mengatasi beragam penyakit yang tidak mengandung resiko yang membahayakan bagi penderita penyakit dan mudah diracik proses pembuatannya oleh siapa saja dalam keadaan mendesak sekalipun.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern saat ini, ternyata tidak mampu menggeser atau mengesampingkan peranan jamu tradisional, justru dapat saling melengkapi, hal ini terbukti dari banyak peminat pengobatan tradisional. Namun yang menjadi masalah dan kesulitan bagi para peminat jamu tradisional atau penderita penyakit tertentu sampai saat ini ialah, kurangnya pengetahuan dan informasi yang memadai mengenai proses pembuatan ramuan jamu tradisional, untuk mengobati penyakit tertentu.

Android adalah sistem operasi open source dengan basis sebuah platform terbuka sehingga berbagai developer aplikasi dapat dengan bebas membuat aplikasi yang dapat dijalankan pada Android. Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis membuat Aplikasi Ramuan Jamu Tradisional Beragam Penyakit

dengan Animasi 2D Berbasis Android. Aplikasi ini dapat memberikan informasi pengetahuan beserta proses pembuatan kepada penderita masyarakat umum.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membangun sebuah Aplikasi Ramuan Jamu Tradisional Untuk Mengatasi Beragam Penyakit dengan Animasi 2D Berbasis dengan menggunakan Android versi 4.0 (Ice Cream Sandwich)?
2. Bagaimana membuat sarana untuk memberikan informasi dan proses pembuatan ramuan jamu tradisional untuk mengatasi beragam penyakit dengan animasi 2d berbasis android yang dapat diakses di mana saja?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan jenis-jenis tanaman kesehatan, beberapa penyakit yang dapat disembuhkan dengan jamu tradisional, jenis jamu tradisional beserta khasiatnya.
2. Hanya memberikan informasi dan manfaat beberapa pengobatan penyakit tertentu dengan jamu Tradisional beserta tata cara membuatnya.

3. Aplikasi ini untuk Android minimal versi 4.0 (Ice Cream Sandwich).
4. Jamu yang di maksudkan yaitu jamu sambiloto, jamu beras kencur, jamu kudu laos, jamu lempuyang, jamu kunyit asam, jamu kunci suruh, jamu gopyokan dan jamu temulawak.
5. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS6, dan Adobe Air.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memberikan penjelasan informasi tentang jamu dan proses pembuatan ramuan jamu tradisional dengan jelas sehingga masyarakat dapat dengan mudah mempraktekkannya.

1. Membangun Aplikasi Multimedia Interaktif untuk memberikan informasi ramuan jamu tradisional berbasis Sistem Operasi Android.
2. Menambah wawasan tentang ramuan jamu tradisional dan memberikan informasi beserta simulasi proses pembuatan jamu tradisional.
3. Memotivasi masyarakat pada umumnya untuk menjadikan jamu sebagai kebiasaan pola hidup sehat sehingga dapat mencegah timbulnya penyakit.

1.5. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Metode Wawancara /*Interview*

Penulis mengadakan konsultasi dengan pihak-pihak yang terkait untuk dimintai keterangan, antara lain: penjual jamu dan penikmat jamu.

2. Metode *Study Literatur*

Yaitu dengan cara mengupulkan data-data artikel dengan media internet dan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan. Yang berkaitan dengan meracik jamu.

1.5.2 Metode Analisis

Adapun metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan seperti kebutuhan fungsional, kebutuhan nonfungsional, kebutuhan informasi, kebutuhan pengguna, dan analisis kelayakan seperti kelayakan hukum, dan kelayakan operasional, kelayakan ekonomi dan kelayakan teknologi.

1.5.3 Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Identifikasi Masalah
- b. Pengumpulan informasi
- c. Merancang aplikasi

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan multimedia oleh Mc Leo Raymond.

1.5.5 Metode Testing

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan 2 analisis yaitu analisis whitebox testing dan blackbox testing.

1.5.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah , analisis kelayakan, UML, dan rancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses implentasi yang dihasilkan dari bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seleuruh isi laporan.

