

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Android saat ini merupakan sebuah sistem yang sangat cepat perkembangannya karena sifatnya yang terbuka dan bebas, sehingga banyak orang bisa mengembangkan aplikasi android secara bebas, hal itu mempengaruhi masyarakat saat ini yang suka mencari informasi secara online, karena dukungan internet pula aplikasi ini sangat berkembang pesat. Banyak hal positif dari perkembangan android, diantaranya adalah memudahkan masyarakat dalam mendapatkan informasi.

Karena penggunaan teknologi saat ini yang pesat, membuat kita manja akan perkembangan teknologi yang membuat banyak hal menjadi praktis dan instan, contoh saja obat, saat ini kita sering mengkonsumsi obat yang belum tentu bebas dari bahan kimia seperti yang beredar dipasaran kita dapat dengan mudah mendapatkan obat, padahal obat tradisional merupakan obat warisan leluhur kita yang memiliki khasiat tidak kalah dengan obat berbahan yang banyak beredar dipasaran. Dengan adanya teknologi tersebut sangat mendukung untuk sebuah aplikasi yang bertujuan untuk melestarikan budaya penggunaan obat tradisional Indonesia, dengan adanya aplikasi tersebut maka masyarakat akan dengan mudah mendapatkan informasi tentang resep obat tradisional indonesia.

Oleh karena itu penulis akan membuat aplikasi berbasis android untuk memberikan informasi kepada user/pengguna tentang bahan/resep serta cara pembuatan obat tradisional, aplikasi tersebut berjudul “Perancangan Aplikasi Resep Obat Tradisional Indonesia Berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dimunculkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membuat aplikasi informasi tentang resep obat tradisional Indonesia berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat rumusan masalah yang ada, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi berisi tentang data obat-obatan tradisional asli dari Indonesia serta cara pembuatannya.
2. Aplikasi bersifat Statis, sehingga user bisa tidak bisa menambahkan data, merubah data dan menghapus data.
3. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Editor aplikasi Android Developer Tools
 - b. Database SQLite
 - c. Image editor Photoshop dan Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat aplikasi resep obat tradisional berbasis android guna memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi tentang obat tradisional Indonesia.
3. Melestarikan budaya obat tradisional Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Sebagai tolak ukur kemampuan penulis dalam penerapan hasil dari proses perkuliahan selama ini di STMIK AMIKOM Yogyakarta, untuk dijadikan bekal didunia kerja setelah lulus dari STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat

Sebagai media informasi tentang resep obat tradisional Indonesia yang menjadi warisan dari leluhur kita yang memiliki banyak khasiat untuk menyembuhkan penyakit dengan bahan alami tanpa ada kontaminasi bahan kimia, serta menjadi media untuk menyadarkan masyarakat agar tidak bergantung pada obat yang terkontaminasi bahan kimia.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, penulis menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode pengumpulan data dokumen, karena pada aplikasi ini data yang ada pada aplikasi semua berdasarkan dokumen yang sudah ada, baik itu dalam bentuk tulisan hingga gambar yang ada pada dokumen cetak maupun dokumen elektronik.

1.6.2 Tahap Analisis

1.6.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi dilakukan guna mengetahui masalah yang ada untuk nantinya dijadikan sebagai obyek penelitian guna membangun sebuah aplikasi yang bermanfaat bagi penulis serta user/pengguna aplikasi, masalah yang ada saat ini adalah ketergantungan obat yang sudah terkontaminasi bahan kimia yang padahal obat tradisional warisan leluhur juga memiliki khasiat yang mujarab sebagai obat untuk penyembuhan atau pencegahan penyakit.

1.6.2.2 Identifikasi Kebutuhan Sistem

Dari identifikasi yang masalah diatas maka dapat digunakan sebagai landasan untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan digunakan penulis guna merancang database, merancang proses aplikasi, merancang interface, merancang fitur, agar sistem aplikasi dapat berjalan dan digunakan oleh user nantinya.

1.6.3 Tahap Perancangan

Tahap perancangan dilakukan setelah melakukan tahapan analisis yang terdiri dari use case diagram, activity diagram, class diagram.

1.6.4 Tahap Implementasi

Tahap ini adalah tahap dimana nantinya aplikasi akan diterapkan yang kemudian digunakan oleh user sebagai media informasi.

1.6.5 Tahap Testing

Tahap testing merupakan tahap dimana aplikasi di uji, apakah masih ada kesalahan atau tidak, sebelum akhirnya digunakan oleh user.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan, laporan disusun sistematis dalam 5 bab, adapaun sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang konsep dasar pemrograman android, teori rekayasa perangkat lunak, teori analisis sistem, teori perancangan sistem aplikasi serta sistem perangkat lunak (software) yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang gambaran umum dari aplikasi tersebut, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, serta rancangan sistem dalam

pembuatan use case diagram, activity diagram, class diagram, database sqlite, dan tampilan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang rencana implementasi aplikasi dan juga ujicoba aplikasi yang telah dibuat, implementasi tersebut berdasar dari pembahasan di bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini adalah bab yang berisi kesimpulan dan saran dari seluruh kegiatan yang dilakukan dalam merancang aplikasi.

