

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kesehatan merupakan hal yang diidamkan semua orang. Tindakan preventif dilakukan mulai dari menjaga pola makan, tidur yang cukup, olahraga, dll. Tapi ketika sakit melanda dan sakit yang diderita belum terlalu parah, maka caranya adalah dengan minum obat. Obat-obatan yang beredar sekarang kebanyakan mengandung bahan kimia yang bersifat anorganik dan murni, sementara tubuh bersifat organik dan kompleks. Alternatifnya adalah menggunakan tanaman atau buah-buahan yang dapat menyembuhkan beberapa macam penyakit, mulai dari penyakit yang ringan seperti pusing sampai penyakit yang berat seperti kanker. Informasi tanaman dan buah yang bermanfaat inilah yang perlu diinformasikan ke masyarakat sehingga dapat menjadi alternatif bagi masyarakat.

Untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi tanaman bagi kesehatan maka dibangunlah aplikasi tentang tanaman dan buah yang berbasis Android yang berfungsi sebagai media penyajian informasi yang dapat diakses dengan mudah, cepat dan praktis dan diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui jenis-jenis tanaman dan buah yang berkhasiat obat untuk mengatasi penyakit ringan yang diderita. Selain itu, memungkinkan setiap individu untuk menghemat waktu dan biaya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan permasalahan dalam penelitian ini, sebagai berikut: Bagaimana membuat aplikasi mobile yang bersifat offline yang dapat membantu user dalam mencari informasi tentang tanaman/buah dan manfaatnya?

## 1.3 Batasan Masalah

Menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan, maka penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas dan terfokus. Pembatasan masalah ini mengandung konsep pemahaman sebagai berikut:

- Program Aplikasi Tanaman bagi kesehatan ini hanya berfungsi untuk mengelola informasi tentang tanaman/buah yang bermanfaat untuk kesehatan bila dimasak dan dikonsumsi.
- Program ini dibatasi hanya untuk mengelola informasi tanaman dan buah yang sering dijumpai di masyarakat, bukan untuk informasi analisa untuk menyembuhkan suatu penyakit.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk membantu masyarakat agar lebih mudah dan peduli dalam memanfaatkan lingkungan, misalnya pada tanaman yang merupakan tanaman obat-obatan. Untuk membantu masyarakat dalam menentukan jenis tanaman berkhasiat obat yang sesuai dengan jenis penyakit yang di derita.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian diharapkan Untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan informasi tentang tanaman di sekitar lingkungan masyarakat. Sebagai tambahan koleksi perpustakaan, khususnya sebagai media untuk menambah pengetahuan bagi rekan-rekan mahasiswa dan pembaca lainnya. Sebagai media penerapan ilmu yang telah didapat selama kuliah.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode Penelitian yang digunakan dalam penulisan penelitian ilmiah ini adalah menggunakan pendekatan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu sebagai berikut :

#### **Pengumpulan dan Analisa Data**

Pada proses pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu menggunakan jaringan internet untuk mencari bahan-bahan yang dapat dijadikan referensi dan buku-buku yang berhubungan dengan perancangan aplikasi tanaman bagi kesehatan berbasis mobile. Selain itu juga untuk mendapatkan data-data yang dapat berhubungan dengan pengolahan informasi pada aplikasi yang diusulkan. Setelah data terkumpul kemudian dilakukan analisis keterkaitan antar faktor-faktor dari data yang diperoleh berdasarkan permasalahannya, kemudian menyelesaikan masalah tersebut.

### **1.7 Sistmatika Pembahasan**

Dalam penulisan ini akan diambil langkah-langkah yang dapat diuraikan dalam sistmatika pembahasan sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Sebagai langkah awal dalam penelitian ini menguraikan tentang Latar belakang, Rumusan masalah, Tujuan dan manfaat penelitian, Ruang lingkup penelitian dan Sistimatika pembahasan itu sendiri.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini mengkaji tentang Pengertian sistem informasi, teori tanaman dan kesehatan, aplikasi mobile, android, dan eclipse.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menguraikan tentang metode pendekatan, teknik pengumpulan data dan informasi, analisa data dan pembahasan serta kerangka pikir penelitian.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan dibahas tentang rancangan aplikasi dan menerangkan implementasi serta uji coba terhadap aplikasi yang dibuat.

## **BAB V PENUTUP**

Sebagai bagian akhir dari penelitian ini, maka pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dan saran-saran.