

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kecelakaan memang bukanlah hal yang diharapkan oleh semua orang. Kecelakaan bisa terjadi dimana saja dan kapan saja. Setiap kecelakaan sebaiknya ditangani dengan segera agar tidak menimbulkan bencana baru. Ada waktu di lapangan setelah korban mengalami kecelakaan sampai datang pertolongan oleh tenaga medis, di masa seperti itulah yang harus diisi untuk melakukan pertolongan sementara. Penanganan korban kecelakaan dilakukan oleh orang yang berada di dekat korban atau keluarga penderita tersebut. Mereka yang berupaya memberikan pertolongan memiliki berbagai tingkat pengetahuan medis, mulai dari yang tidak ada sampai mereka yang paham dan terlatih tentang medis. Sehingga, diperlukan pengetahuan lebih untuk melakukan pertolongan pertama. Pertolongan sementara ini dimaksudkan untuk mengurangi penderitaan dan memberikan bantuan kepada korban. Pertolongan ini harus dilakukan dalam waktu yang singkat dengan sebaik-baiknya sampai korban mendapat pertolongan sempurna dari medis atau dokter.

Dalam pembelajaran, buku merupakan media yang utama. Namun seiring dengan perkembangan jaman, metode pembelajaran bisa melalui media apa saja dan lebih mudah. Perkembangan teknologi di era sekarang ini berkembang sangat cepat.

Segala fasilitas yang diberikan membuat orang-orang semakin mudah dan cepat dalam melakukan suatu pekerjaan. Salah satu media yang sedang berkembang pesat dan dekat dengan kehidupan manusia adalah *mobile phone*. Dari awal kemunculannya hingga berkembangnya sampai sekarang, sistem operasi *mobile* sudah diramaikan dengan beberapa sistem operasi. Dari sistem operasi Symbian, Windows Mobile, Blackberry OS, iOS dan yang terbaru adalah Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux untuk *smartphone* dan tablet. Berdasarkan data dari IDC (International Data Corporation), Android menguasai pasar *smartphone* hampir 80%, mengalahkan pesaing-pesaingnya⁴. Berbagai fitur yang diberikan membuat orang-orang merasa dimanjakan. Platform yang *open source* membuat para *developer* terus berinovasi membuat aplikasi baru. Aplikasi-aplikasi tersebut pun dapat mudah dimodifikasi dan dishare dengan bebas.

Teknologi yang saat ini lebih dikenal sebagai *smartphone* ini tidak hanya terbatas penggunaannya sebagai alat komunikasi, tetapi juga media pencari informasi melalui *browsing*, mengambil gambar melalui kamera, mendengarkan musik, bahkan sebagai alat bantu lain melalui aplikasi yang ada di dalamnya. Berbagai perangkat yang bisa membantu pekerjaan kita pun bisa diubah menjadi bentuk digital, misalnya buku. Sehingga kita tidak perlu lagi membawa buku kemana-mana, dengan membawa *smartphone*, kita bisa membaca isi buku itu kapan saja dan dimana saja.

⁴IDC, *Android Pushes Past 80% Market Share While Windows Phone Shipments Leap 156.0% Year Over Year in the Third Quarter, According to IDC*, <http://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS24442013>, diakses 5 Juli 2014 pukul 19.45 WIB.

Atas dasar itu, Aplikasi Buku Saku Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan (P3K) Berbasis Android ini dibuat. Aplikasi ini ditujukan untuk memudahkan orang-orang dalam mempelajari P3K dan dapat menjadi buku P3K darurat ketika terjadi kecelakaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah **“bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi mobile yang dapat memberikan informasi P3K berbasis android?”**

1.3 Batasan Masalah

Agar lebih terarah dan pembahasan tidak melebar dari masalah yang ditentukan diperlukan beberapa batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini:

1. Merancang sebuah aplikasi *mobile* tentang buku saku P3K.
2. Aplikasi ini dirancang untuk menyediakan berbagai informasi kecelakaan beserta tindakannya, dan informasi rumah sakit di provinsi-provinsi di Indonesia.
3. Kecelakaan yang disampaikan dalam aplikasi ini adalah kecelakaan yang bersifat umum atau mendasar.

4. Informasi rumah sakit hanya menampilkan tiga rumah sakit, tidak semua rumah sakit yang ada di provinsi tersebut. Informasi yang disampaikan meliputi nama rumah sakit, alamat, kontak telepon, dan peta rumah sakit
5. Desain aplikasi *mobile* meliputi Pertolongan Pertama, Informasi Rumah Sakit, Help, About dan Exit.
6. Sumber materi dari aplikasi ini diambil dari buku Panduan Praktis P3K: Pertolongan Pertama Pada Kedaruratan oleh Ajeng Kumoratih, M.Kes, penerbit Mahkota Kita dan Buku Cerdas P3K: 101 Pertolongan Pertama Pada Kecelakaan oleh Shinta Margareta, penerbit Pustaka Cerdas, tahun terbit 2012.
7. Aplikasi ini menerapkan sistem statis sehingga untuk mengupdate ke versi yang baru, perlu mengupload aplikasi terbarunya.
8. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada sistem operasi Android versi 3.0 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk membuat aplikasi buku saku pertolongan pertama pada kecelakaan (P3K) berbasis android.
2. Sebagai syarat kelulusan S1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk memudahkan bagi orang-orang dalam mempelajari P3K secara praktis yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja.
2. Menjadi buku saku P3K dalam bentuk android yang memudahkan bagi orang-orang ketika terjadi kecelakaan.
3. Untuk mempelajari lebih dalam tentang berbagai jenis kecelakaan dan bagaimana cara menanganinya.
4. Memberikan informasi kepada masyarakat terkait dengan informasi rumah sakit pada daerah-daerah.
5. Memperdalam pengetahuan tentang sistem operasi android yang bersifat *open source*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam membuat karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode:

1. Pengumpulan Data

a. Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan dengan melihat sumber dari buku-buku maupun dari *website* yang mendukung dalam analisis.

b. Kearsipan

Metode pengumpulan data berdasarkan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisis.

2. Analisa Data

Pada tahap ini penulis melakukan analisa terhadap data-data yang telah diperoleh sebelumnya.

3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.

4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan kedalam sistem operasi *mobile* berbasis Android.

5. Pengujian

Pengujian program ini dilakukan untuk memastikan apakah program yang dibuat sudah berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN:

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI:

Bab ini berisi tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi *mobile* yang dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan di masa mendatang.

