

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terus berkembang dengan cepat dan merata di berbagai hal. Penggunaan aplikasi berbasis android mulai digunakan oleh berbagai kalangan untuk kepentingan pribadi ataupun komersil, karena diyakini dapat menjadi sesuatu yang lebih efektif dan efisien.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang didukung oleh perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dapat memberikan kemudahan dan fasilitas pada setiap bidang kegiatannya masing-masing. Dalam dunia kesehatan modern saat ini sudah banyak alat-alat canggih yang bisa mendeteksi beberapa jenis penyakit seseorang tanpa harus melalui proses pemeriksaan yang panjang. Dengan melihat gejala dan efek yang ditimbulkan pada pasien maka dokter akan mengetahui penyakit apa yang sedang di derita oleh pasien tersebut.

Sedangkan alat bantu untuk beberapa jenis penyakit yang tergolong dalam skala ringan sampai menengah tidak terlalu banyak tersedia. Penyakit yang dimaksud salah satunya seperti penyakit kulit, yang sering dialami oleh kebanyakan orang.

Penggunaan handphone sebagai salah satu alat komunikasi saat ini, sudah banyak digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia khususnya Indonesia, karena

harga handphone yang terjangkau oleh masyarakat. Dengan kemajuan ilmu pengetahuan di bidang teknologi yang semakin modern, kini handphone telah berkembang bukan hanya sebagai alat untuk berkomunikasi. Adanya beberapa fitur dalam handphone, seperti kamera, pemutar video, internet dan juga android. Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Android menyediakan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi baru. Berdasarkan latar belakang inilah maka peneliti berkeinginan mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat didefinisikan adalah aplikasi apa yang akan dirancang sebagai media informasi berbasis android yang dapat membantu seseorang dalam permasalahan penyakit kulit?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu melebarnya objek penelitian, maka dibutuhkan batasan masalah, antara lain :

1. Perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android yang di gunakan untuk mendeteksi penyakit kulit yang di derita oleh seseorang.
2. Aplikasi ini dijalankan pada *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android 4.0 keatas

3. Dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini, *software* yang digunakan adalah Eclipse, *Java Development Kit* (JDK), *Software Development Kit* (SDK Android), *Android Development Tools* (ADT)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membangun aplikasi Ensiklopedia Penyakit Kulit Serta Pengobatannya Berbasis Android yang diharapkan dapat membantu dalam mengatasi permasalahan penyakit kulit.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
2. Dapat digunakan sebagai acuan atau bahan pertimbangan untuk membuat makalah dan sebagai penunjang untuk menambah ilmu pengetahuan.
3. Perancangan aplikasi ini dapat digunakan oleh semua kalangan yang bisa dijadikan sebagai media informasi yang berhubungan dengan penyakit kulit dan cara pengobatannya.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan informasi dan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan referensi yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang sedang dibuat dan data yang diperlukan untuk perancangan sistem.

2. Perancangan Desain Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan desain antarmuka sistem dan struktur proses kerja sistem.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan implementasi dari hasil perancangan desain sistem dalam bentuk perangkat lunak.

4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem yang bertujuan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan apa saja yang terjadi, sehingga dapat dilakukan perbaikan.

5. Penyusunan Laporan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan dari hasil perancangan dan pengujian sistem dalam format penulisan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi gambaran menyeluruh tentang apa yang diuraikan dalam skripsi ini, yaitu pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan dalam perancangan aplikasi Android.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan interface, dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi yang meliputi uji coba sistem, manual program dan pembahasan yang meliputi listing program, database, dan interface.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir yang akan berisi kesimpulan penelitian dan saran yang ditulis oleh penulis untuk pengembangan selanjutnya.

