

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pertumbuhan arus informasi terasa demikian cepat, teknologi elektronika pun semakin canggih. Sehingga mulai saat ini dan selanjutnya manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tersebut agar tidak ketinggalan dalam era globalisasi sekarang saat ini.

Perkembangan telepon dan seluler baik dari segi teknologi maupun modelnya memang mengalami perkembangan yang sangat pesat, teknologi perangkat lunak telah menambah fungsi sebuah ponsel, dari sekedar telepon dan SMS, kini *mobile application* merupakan aplikasi yang dapat berjalan di ponsel dan dapat dijadikan sebagai bentuk dari media belajar, hiburan ataupun sebagai media informasi.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah *smart phone* berbasis android, dimana hampir setiap orang memilikinya. Android sistem operasi berbasis linux dapat digunakan diberbagai perangkat mobile. Hingga saat ini Android terus berkembang baik secara sistem maupun aplikasinya.

Kesehatan pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang, namun demikian banyak manusia dalam menghabiskan aktifitas hidupnya tidak mau peduli dengan nilai sebuah kesehatan. Mungkin masih banyak yang kurang memahami arti sebuah kesehatan, terutama istilah kesehatan yang mungkin dikarenakan begitu

banyak kosakata dan dengan membuka huruf dari A-Z untuk setiap kosakata yang digunakan. Kini perkembangan kamus sangatlah luar biasa karena dorongan kebutuhan manusia itu sendiri yang ingin menciptakan suatu kamus yang lebih efisien dan praktis. Mulai dari kamus yang praktis atau kamus saku yang berisikan beberapa puluh suku kata sampai yang memiliki beberapa ratus juta suku kata, bahkan sekarang ini sudah tercipta kamus elektronik yang bentuknya menyerupai kalkulator yang lebih praktis dan efisien.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat pada saat ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mengakomodir kebutuhan setiap pengguna akan sebuah aplikasi pengganti buku yang mudah dibawa serta dapat digunakan kapanpun dan di manapun dengan efektif.

Salah satu aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan dari pengguna tersebut adalah aplikasi kamus kesehatan yang berbasis Android. Pada aplikasi ini menyediakan informasi ilmu pengetahuan tentang arti kata.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis terdorong untuk membuat suatu aplikasi untuk mempermudah mendalami istilah kesehatan yaitu *"Aplikasi Kamus Kesehatan berbasis Android"*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka pembahasan akan difokuskan pada beberapa masalah diantaranya adalah:

1. Bagaimana membuat Perancangan Aplikasi Kamus Kesehatan yang bermanfaat untuk semua kalangan masyarakat?

2. Bagaimana mengoptimalkan aplikasi kamus kesehatan agar tidak hanya memberikan informasi arti kosakata tetapi juga memberikan informasi seperti *tips* seputar kesehatan.
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi kamus kesehatan berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih menfokuskan secara mendalam ke arah yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi kamus kesehatan ini. Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada :

- a. Ruang Lingkup Penelitian:
 1. Teknologi Android.
 2. Aplikasi kamus ini dilengkapi dengan informasi istilah populer kosakata seputar kesehatan.
 3. Pencarian istilah kosa kata dilakukan dengan menggunakan media pencarian.
 4. Aplikasi dapat dijalankan minimal pada ponsel yang mendukung *Android OS* minimal versi 2.2
 5. Aplikasi ini juga menyertakan *tips* seputar kesehatan.
- b. Software yang dipergunakan:
 1. Script Editor : Eclipse Indigo
 2. Android SDK Version : Android SDK 18

1.4 Tujuan Penelitian

Disamping sebagai persyaratan untuk kelulusan program Strara-1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, kegiatan ini juga bertujuan untuk :

1. Menerapkan ilmu selama belajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Memperdalam pengetahuan terutama pada software yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi ini.
3. Memberikan informasi atau pengetahuan sebagai media edukasi berbasis aplikasi mobile android.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis harapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat:

1. Bagi penulis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini akan menambah pengetahuan tentang penerapan sistem informasi dalam bidang penyampaian informasi, khususnya yang berbasiskan Aplikasi Mobile Android.

2. Bagi Masyarakat

Software penyampaian informasi berbasis Android ini semoga bermanfaat dan dapat digunakan oleh masyarakat luas.

3. Bagi ilmu pengetahuan

Penulisan ini dapat menambah kepustakaan dibidang ilmu komputer berdasarkan penerapan yang ada dalam kenyataan, dan pihak lain sebagai masukan di dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang baik dan relevan dengan aplikasi yang akan dibangun maka digunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya adalah :

a. Metode Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data yang merujuk pada buku-buku yang bersumber atau yang tersedia dipustaka yang dapat mendukung dalam penyusunan dan penulisan Skripsi ini yang dimaksudkan untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

b. Metode Sampling

Pengumpulan data dengan mempelajari, mencoba serta menguji aplikasi yang telah ada, dengan mencoba latihan-latihan yang ada pada buku, serta dengan mempelajari cd tutorial.

1.7 Sistematika Penulisan

BABI PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar teori yang berhubungan dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, serta penjelasan

mengenai software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dan bab ini juga akan dibahas tentang perancangan dari aplikasi ini yang akan dibuat, yaitu merancang konsep, dan merancang isi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, penggunaan sistem, pemeliharaan sistem, dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk mengembangkan / membuat aplikasi *android OS*.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang buku - buku ataupun sumber - sumber yang menjadi referensi / acuan dalam penyusunan skripsi ini.