

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin pesat, terbukti dengan banyaknya muncul macam macam alat elektronik berteknologi tinggi atau *hi-tech*. Teknologi informasi sangat penting perannya dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Salah satu teknologi informasi yang sekarang ini terus berkembang adalah *cell phone* atau telepon seluler. Dilihat dari segi kemampuannya dahulu telepon seluler hanya mampu berguna sebagai alat komunikasi antar pengguna telepon seluler saja antara satu dengan yang lain misalnya mengirim *short message service* atau sms dan berkomunikasi suara atau menelepon. Tetapi seiring dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini maka kemampuan telepon seluler menjadi super canggih. Bahkan pekerjaan yang dahulu hanya bisa di kerjakan oleh manusia dan komputer saat ini sudah bisa dikerjakan oleh telepon seluler. Dari kemampuan dan kepintarannya, telepon seluler jenis ini dikenal oleh masyarakat dengan sebutan telepon pintar atau *smarthphone*.

Untuk mengolah sumber daya perangkat keras yang dimiliki oleh *smartphone* perlu menggunakan sebuah *operating system* atau yang lebih dikenal di Indonesia dengan nama sistem operasi. Dan salah satu sistem operasi *smartphone* yang saat ini sedang berkembang sangat pesat adalah sistem operasi

Android. Android merupakan sebuah sistem operasi yang berbasis linux. Salah satu keunggulan sistem operasi ini dibandingkan dengan sistem operasi *smartphone* lainnya adalah bersifat *open source* sehingga pengguna sistem operasi ini bisa mengubah ubah layanan atau fitur yang dimiliki oleh sistem operasi Android sesuai dengan yang mereka inginkan. Hal tersebut merupakan keunggulan dari sistem operasi ini, karena pengguna dapat ikut mengembangkan sistem operasi ini. Sehingga *smartphone* sekarang ini sudah dapat memenuhi kebutuhan teknologi kita sehari-hari.

*Smartphone* memiliki banyak fungsi yang amat bermanfaat untuk menunjang aktifitas sehari – hari penggunaannya. Apalagi dengan pesatnya perkembangan teknologi pada saat ini, khususnya *smartphone* dengan sistem Android membuat hampir semua keinginan dan kebutuhan penggunaannya terpenuhi khususnya dalam komunikasi, juga sebagai sarana hiburan dan aplikasi yang sangat interaktif sehingga muncul ide untuk mengembangkan aplikasi yang bersifat informatif dan edukatif sebagai aplikasi yang memberikan informasi mengenai jenis - jenis penyakit menular.

Penyakit menular adalah penyakit adalah penyakit yang sudah sangat umum dijumpai di masyarakat. Penyakit menular umum atau penyakit menular seksual merupakan masalah yang sangat penting yang dapat terjadi di setiap saat terutama di negara berkembang khususnya Indonesia, dimana lingkungan hidupnya kurang begitu baik. Seperti kita tahu bahwa Indonesia mempunyai kepadatan penduduk yang tinggi dan kesadaran masyarakat akan pentingnya hidup sehat dan pentingnya menjaga

kebersihan juga kurang begitu baik. Hal ini sangat berpengaruh terhadap penyebaran penyakit menular yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Kurangnya sosialisasi dari dinas kesehatan juga sangat berpengaruh terhadap rendahnya pengetahuan masyarakat akan pentingnya informasi penyakit menular. Masyarakat belum sepenuhnya mengerti tentang nama - nama penyakit menular, jenis - jenis penyakit menular, gejala - gejala penyakit menular, penyebab penyakit menular, cara pencegahan penyakit menular dan cara pengobatan penyakit menular. Mungkin untuk masyarakat di daerah yang sudah terjangkau oleh internet akan lebih mudah mengakses informasi penyakit menular tersebut dari *website*, namun kita tahu bahwa di Indonesia belum semua daerah terjangkau oleh internet, sehingga mereka yang tinggal di daerah yang tidak terjangkau oleh internet akan sangat kesulitan mengakses informasi tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dibuat aplikasi mobile pada *smartphone* bersistem operasi android dengan judul **“Perancangan Aplikasi Informasi Jenis Penyakit Menular Berbasis Android”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat disusun suatu rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi informasi jenis penyakit baik dari pengertian penyebab, gejala, pencegahan, dan pengobatannya di dalam *smartphone* atau telepon pintar berbasis android?

2. Bagaimana merancang aplikasi informasi jenis penyakit menular yang dapat dijalankan tanpa adanya akses internet?
3. Bagaimana membuat kamus dan kuis penyakit didalam satu aplikasi untuk menambah nilai edukatif dari sebuah aplikasi?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini, maka penulis membatasi ruang lingkup pembahasan permasalahan hanya pada:

- a. Jenis penyakit yang ditampilkan dalam aplikasi ini hanya penyakit yang bersifat menular.
- b. Perancangan pembangunan aplikasi berbasis sistem operasi android

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi informasi jenis penyakit menular, disertai dengan pengertian penyakit, penyebab penyakit, gejala penyakit, cara pencegahan penyakit dan juga cara pengobatan penyakit.
2. Membuat aplikasi informasi jenis penyakit menular yang bisa diakses walaupun tanpa jaringan internet.

3. Membuat aplikasi informasi jenis penyakit menular yang disertai dengan kamus dan kuis penyakit untuk menambah nilai edukatif dari sebuah aplikasi.
4. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata I (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dan dimanfaatkan oleh masyarakat.
6. Menambah pola keilmuan dan membuka wawasan tentang ilmu pengetahuan baru yang sesuai dengan teknologi informasi khususnya pemrograman *mobile*.
7. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya mahasiswa baru yang ingin mengetahui bagaimana proses perancangan dan pembuatan aplikasi Informasi Jenis Penyakit Menular dan Cara Pencegahan Berbasis Android.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang ingin diberikan dari pembuatan aplikasi Informasi Penyakit Menular dan Cara Pencegahan Berbasis Android ini antara lain :

- a. Mengemas informasi mengenai jenis penyakit, gejala penyakit menular, penyebab penyakit menular dan cara pencegahan penyakit menular didalam sebuah aplikasi Android yang menarik dari segi tampilan.
- b. Menciptakan aplikasi atau mengembangkan aplikasi yang sudah ada menjadi aplikasi yang lebih baik, menarik dan praktis.

- c. Untuk memanfaatkan aplikasi sebagai media informasi yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.
- d. Memberi wawasan pada masyarakat luas mengenai jenis penyakit, gejala penyakit menular, penyebab penyakit menular dan cara pencegahan penyakit menular.
- e. Menambah wawasan tentang perancangan sebuah pembuatan aplikasi Informasi Jenis Penyakit Menular Berbasis Android.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

metode pengambilan data yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi: metode literatur, observasi, merancang dan membangun.

##### **1. Metode literature**

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data-data serta teori-teori pendukung dalam pembuatan aplikasi Android. Metode ini dilakukan dengan mencari literatur yang dapat mendukung kegiatan. Literatur berasal dari jurnal, buku dan internet maupun pihak lain yang relevan dengan kegiatan.

##### **2. Observasi**

Metode ini dilakukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak mungkin didapat melalui metode literatur atau yang lainnya. Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung bagaimana membuat sebuah aplikasi Informasi Penyakit Menular dan Cara Pencegahan Berbasis Android.

### 3. Metode Analisa Data

Metode yang digunakan yaitu dengan menganalisa dari data yang telah diperoleh. Dari Rumusan Masalah dapat diperoleh bahwa masalah adalah bagaimana membuat aplikasi informasi penyakit menular dan cara pencegahannya, kemudian dari observasi dan pustaka kita dapat membuat solusinya. Setelah solusi didapat maka kita dapat membuat aplikasinya.

#### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika skripsi sebagai berikut :

##### BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

##### BAB II : Landasan Teori

Bab Landasan Teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang Tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

##### BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

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

#### **BAB IV : Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan mengimplemantasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah di buat.

#### **BAB VI : Penutup**

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik.

