

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan hidup manusia, maka perkembangan teknologi informasi semakin terpacu. Jika dahulu orang – orang hanya dapat berkomunikasi menggunakan surat tetapi sekarang tidak hanya surat yang dapat dijadikan alat komunikasi terlebih setelah ditemukannya telepon, ponsel (*mobile*) dan lain sebagainya. Beberapa tahun terakhir *mobile* sering digunakan sebagai media informasi.

Ponsel (*mobile*) sebagai media informasi selalu berhubungan erat dengan internet atau aplikasi tertentu. Dengan adanya aplikasi yang bisa digunakan sebagai media informasi, kita bisa mendapatkan informasi yang kita inginkan secara cepat dan *efisien*. Penerapan aplikasi *mobile* sebagai media informasi telah banyak berkembang dan banyak di dimanfaatkan sebagai penyampai informasi kebutuhan hidup. Salah satunya adalah sebagai media informasi tentang obat tradisional.

Obat tradisional adalah obat-obatan yang diolah secara tradisional, turun-temurun, berdasarkan resep nenek moyang, adat-istiadat, kepercayaan, atau kebiasaan setempat, baik bersifat *magic* maupun pengetahuan tradisional. Menurut penelitian masa kini, obat-obatan tradisional memang bermanfaat bagi kesehatan, dan kini digencarkan penggunaannya karena lebih mudah dijangkau masyarakat, baik harga maupun ketersediaannya. Obat tradisional pada

saat ini banyak digunakan karena menurut beberapa penelitian tidak terlalu menyebabkan efek samping, karena masih bisa dicerna oleh tubuh.

Bagi dunia kesehatan informasi dan obat tradisional adalah dua hal yang sangat penting. Indonesia adalah negara yang kaya akan *flora* dan *fauna* yang bisa di manfaatkan sebagai obat tradisional yang sangat efektif dalam keadaan darurat. Dalam hal ini sebagai obat yang banyak digunakan untuk pertolongan pertama ketika terjadi gangguan kesehatan. Obat tradisional pun lebih familiar bagi masyarakat Indonesia.

Ponsel (*mobile*) adalah sebuah *gadget* yang banyak beredar di masyarakat dan belakangan ini banyak digunakan sebagai media informasi yang sangat efektif. Saat ini ponsel (*mobile*) bukan lah suatu barang yang mewah lagi karena semua kalangan bisa menikmati *gadget* ini karena memang harga yang sangat terjangkau. Sistem operasi yang banyak digunakan pada ponsel (*mobile*) adalah java, walaupun tidak sedikit sistem operasi lain yang digunakan misal: symbian, android, dan mac. Tetapi java lebih familiar sehingga sistem operasi lainpun bisa menggunakan aplikasi yang berbasis java walaupun harus menggunakan aplikasi tertentu untuk menjalankannya. Oleh sebab itu, penulis akan berusaha menggabungkan hal tersebut diatas sehingga bisa bermanfaat bagi masyarakat luas. Ponsel (*mobile*) adalah sarana untuk menjalankan aplikasi yang berhubungan dengan informasi obat tradisional.

Aplikasi yang digunakan adalah obat tradisional *mobile*. Aplikasi ini menggunakan pemrograman J2ME (*Java2 Micro Edition*). J2ME adalah sebuah teknologi yang telah banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi pada ponsel

dewasa ini, mulai dari aplikasi yang sederhana hingga aplikasi ponsel (*mobile*) sebagai pendukung aplikasi yang lebih besar seperti aplikasi *enterprise*. Penggunaan J2ME di karenakan java lebih familiar di banding lainnya. Dengan penggunaan java maka akan lebih bermanfaat karena saat ini banyak ponsel (*mobile*) yang berbasis java, tetapi tidak hanya ponsel (*mobile*) berbasis java yang bisa menggunakan aplikasi ini.

Aplikasi ini bisa digunakan dalam keadaan darurat ketika seseorang membutuhkan pertolongan pertama, misal ketika seseorang melakukan pendakian gunung. Penulis akan menyampaikan manfaat dan proses pembuatan aplikasi obat tradisional mobile dengan judul **“INFORMASI OBAT TRADISIONAL BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN PEMROGRAMAN J2ME”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka penulis mempersempit pokok permasalahan. Permasalahannya adalah :

Bagaimana cara merancang dan menyebarkan aplikasi yang berhubungan dengan informasi tentang obat-obat tradisional yang sering di gunakan oleh masyarakat agar mengadi aplikasi *mobile* yang tepat guna?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penulisan skripsi ini penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan aplikasi obat tradisional berbasis mobile ini dengan data nama penyakit, nama bahan obat tradisional yang digunakan, dan cara pengolahan bahan tersebut. Hal ini bisa untuk mempermudah para pengguna.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penulisan

Adapun maksud dan tujuan penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk menghasilkan aplikasi mobile yang bisa banyak bermanfaat bagi masyarakat luas.
2. Untuk menghasilkan aplikasi yang memberikan informasi tentang obat tradisional yang banyak dibutuhkan dalam keadaan darurat.
3. Untuk memberikan informasi tentang flora dan fauna di sekitar kita yang bisa dimanfaatkan sebagai bahan obat tradisional yang aman.
4. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Strata Satu di STMIK Amikom Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan. Agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Dalam penulisan skripsi berjudul Informasi Obat Tradisional Berbasis *Mobile* Menggunakan Pemrograman *J2ME* ini menggunakan metode:

##### 1.5.1 Riset Lapangan

Riset lapangan dimaksud untuk memperoleh informasi secara langsung dari pengguna ponsel (*mobile*) dan internet. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

- Pengamatan, yaitu pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mengamati cara pemanfaatan *flora* dan *fauna* sebagai bahan obat walaupun tidak secara langsung.
- Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan cara tanya jawab dengan pihak-pihak yang mengerti tentang obat tradisional dan J2ME.

#### 1.5.2 Studi Pustaka

Data diperoleh melalui buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi penulis.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar mengenai hal-hal yang akan dibahas dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yaitu:

##### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

##### BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang digunakan yang berisi pengertian bahasa pemrograman, pengertian J2ME, perancangan sistem, perangkat lunak yang digunakan.



### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang bagaimana perancangan sistem aplikasi yang akan dibuat dan menganalisa bagaimana cara kerja sistem dengan menggunakan flowchart program dan flowchart diagram.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang hasil uji coba dari aplikasi yang dibuat dengan cara malakukan uji coba sistem dan uji coba program.

### BAB V PENUTUP

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis untuk pembaca

