

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sejak dulu bangsa Indonesia telah menekuni pengobatan dan memanfaatkan aneka tanaman yang terdapat di alam. Obat tradisional yang berasal dari tanaman memiliki efek samping yang jauh lebih rendah tingkat bahayanya dibanding dengan obat-obatan kimia, selain itu murah dan mudah diperoleh. Jenis tanaman obat yang ditanam dapat beraneka ragam, ada yang berupa bumbu dapur, tanaman buah, tanaman hias, dan tanaman sayur serta ada pula yang berupa tanaman liar.

Tanaman obat memiliki khasiat yang beragam. Misalnya, temu lawak dapat digunakan untuk meningkatkan nafsu makan, meningkatkan fungsi kerja hati, mengurangi peradangan, anti sembelit, tonikum, dan mengurangi asam lambung. Maka dari itu, kita wajib melestarikannya yaitu dengan cara budidaya agar tidak punah karena manfaatnya sangat besar bagi kesehatan.

Android adalah salah satu Mobile OS yang dikembangkan oleh Google dan Open Hanset. OS (Operating System) ini, berbasis Linux, dengan bahasa pemrograman dasar Java. Saat ini, Android menjadi salah satu Mobile OS yang paling banyak digunakan. Android memiliki fasilitas seperti, market, maps, dan e-mail. Selain itu, Android merupakan OS (Operating System) open source. Sehingga memang menarik untuk menggunakan Android, dengan berbagai fasilitas yang ditawarkan.

Dengan melihat perkembangan teknologi mobile yang pesat saat ini sesuai keterangan diatas. Maka penulis memiliki inisiatif untuk membuat aplikasi budidaya Toga bebabasis Android, dengan tujuan untuk menghimbau agar kita dapat melestrasikan apa yang telah ditemukan oleh para nenek moyang kita tentang metode pengobatan alami, murah, dan aman.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu "Bagaimana membuat Aplikasi Budidaya Toga yang menarik dan mudah digunakan ?"

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun pembatasan masalah untuk memfokuskan pembahasan yang lebih spesifik, yaitu :

1. "Budidaya Toga" merupakan aplikasi yang berplatform mobile.
2. "Budidaya Toga" merupakan aplikasi yang berjalan pada sistem operasi Android.
3. Aplikasi "Budidaya Toga" dapat dijalankan pada Android versi 2.2 (Froyo) ke atas.
4. Software yang digunakan untuk merancang aplikasi tersebut antara lain: Paket Eclipse GALILEO, Paket JDK-6u3-windows-i586-p.exe, paket Android-SDK\_r05-windows, Paket plugin ADT-0.9.6, SQLite.
5. Aplikasi ini akan diuji cobakan pada Samsung Galaxy Ace GT-S5830.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta, yaitu telah menempuh kuliah Bahasa Pemrograman I, Bahasa Pemrograman II dan Komputer Grafis.
3. Memberikan media pembelajaran yang menarik dan praktis tentang Budaya Toga serta manfaat dan cara pengolahannya.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai dalam proses pembuatan Aplikasi ini adalah, sebagai berikut :

1. Memperdalam pengetahuan tentang pemrograman Java dan mengaplikasikan konsep dan teori mengenai bahasa pemrograman Java terutama terhadap aplikasi Android.
2. Menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah dalam mempelajari dan menanamkan tanaman obat keluarga.

## 1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu :

### 1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada pihak - pihak yang terkait sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya android. Dalam hal ini, penulis mencoba berinteraksi melalui forum-forum android seperti [android-indonesia.com](http://android-indonesia.com).

### 2. Metode Study Literatur

Merupakan metode dengan memanfaatkan literatur yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan budidaya toga dan android.

### 3. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara memperoleh data dari buku-buku yang telah diterbitkan tentang hal-hal pokok yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi dan nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang dibutuhkan. Buku-buku tersebut diperoleh penulis dari koleksi perpustakaan STMIK AMIKOM dan koleksi milik pribadi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar penyajian laporan lebih mudah dimengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam lima bab, uraian masing-masing bab adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pengertian informasi, pengertian media pembelajaran, analisis PIECES, sejarah android, perangkat lunak untuk membuat aplikasi android, dan hal-hal lain yang berhubungan dalam mendukung pembuatan skripsi ini.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum aplikasi yang akan dibuat. Dan menjelaskan konsep kegiatan analisis dan perancangan aplikasi. Analisis yang digunakan akan berbentuk analisis *study* kelayakan, *design interface*, dan struktur navigasi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi yang meliputi pembahasan pembuatan aplikasi "Budidaya Toga" dan pembahasan hasil implementasi seperti uji coba sistem program, bagaimana cara penggunaan program dan bagaimana cara instalasi program.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ulasan dari masalah penelitian dengan menyimpulkan kelebihan dan kekurangan sistem ini. Sedangkan saran yang diberikan tidak lepas dari ruang lingkup penelitian, agar dalam pengembangan program selanjutnya bisa lebih baik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

