

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin pesatnya perkembangan informasi dan komunikasi menimbulkan banyaknya permintaan informasi yang akurat dan terpercaya. Tak hanya itu, pengguna aplikasi saat ini banyak memanfaatkan fasilitas-fasilitas dari *gadget* untuk memberikan suatu kemudahan dalam melakukan aktifitas. Baik dalam bidang pembelajaran maupun dalam bidang lainnya.

Berbagai macam fitur yang disuguhkan bagi pengguna ponsel untuk melakukan berbagai kegiatan, tak hanya dapat digunakan sebagai media untuk berkomunikasi, kini ponsel juga dapat dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang memudahkan para pengguna untuk melakukan berbagai aktifitas tanpa membutuhkan waktu yang cukup lama seperti halnya ketika pengguna ingin melakukan pencarian suatu lokasi atau tempat. Kini pengguna tidak perlu lagi membuka sebuah peta, cukup mencari aplikasi untuk memberikan informasi terkait dengan kebutuhan.

Pada *gadget* android terdapat sebuah aplikasi yang dikenal dengan *Automatic Speech Recognition* yang berfungsi untuk memanfaatkan suara sebagai alat masukan dalam melakukan suatu proses. *Automatic Speech Recognition* terdiri dari dua macam yaitu *Speech To Text* yang merubah kata menjadi teks dan *Text To Speech* merubah teks menjadi suara. Penggunaan aplikasi *Automatic Speech Recognition* sendiri dapat dimanfaatkan untuk melakukan proses

pencarian kata. pencarian letak suatu lokasi dan melakukan suatu perintah dalam *device* android.

Sering dijumpai kalangan pelajar baik siswa sekolah menengah atas maupun mahasiswa yang kesulitan dalam mencari suatu kata-kata atau istilah, oleh karena itu kebutuhan akan aplikasi kamus istilah kesehatan ini sangat dibutuhkan untuk membantu para pengguna dalam memberikan informasi tentang istilah-istilah kesehatan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis mencoba untuk mengembangkan aplikasi kamus istilah kesehatan yang diharapkan aplikasi ini dapat membantu para pengguna dalam melakukan pencarian kata-kata atau istilah dengan cepat dan dapat dilakukan dimana saja

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, ada beberapa hal yang menjadi permasalahan, antara lain:

1. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan aplikasi *mobile* agar dapat digunakan untuk memberikan informasi istilah-istilah kesehatan bagi pengguna android?
2. Bagaimana memanfaatkan *voice recognition* untuk mencari kata-kata atau istilah kesehatan?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar

tidak menyimpang dari permasalahan. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain:

1.3.1 Batasan Konten

Adapun batasan-batasan konten yang ada pada aplikasi ini antara lain:

1. Aplikasi hanya menampilkan tentang informasi kamus istilah yang ingin dicari oleh pengguna.
2. Aplikasi hanya dapat dijalankan pada Android OS minimal versi 2.3 (Gingerbread)
3. Aplikasi ini tidak membutuhkan koneksi internet untuk melakukan pencarian kata.

1.3.2 Batasan Software

Dalam pembuatan aplikasi ini ada beberapa batasan diantarnya :

1. Menggunakan Program Eclipse untuk melakukan script editor
2. Android SDK
3. SQLite Sebagai database untuk penyimpanan data

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: Membangun aplikasi kamus istilah kesehatan berbasis android menggunakan pengenalan suara sebagai media pencarian kata atau istilah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan aplikasi ini sebagai berikut:

1. Memanfaatkan ilmu yang telah dipelajari dalam pembuatan aplikasi

2. Pengguna dapat memahami suatu kata istilah secara baik dan benar dan dapat dilakukan dimana saja.
3. Membantu para pelajar dan mahasiswa dalam mencari istilah-istilah kesehatan dengan menggunakan sensor suara.
4. Membantu para siswa menjelaskan istilah-istilah yang ada dalam dunia kesehatan.

1.6. Metode Penelitian

Langkah –langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Pengumpulan data

a. Metode Kepustakaan

Mencari data-data yang terkait dengan judul yang digunakan

b. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan melakukan penelitian dan pengamatan secara langsung

c. Metode Interview

Melakukan pengumpulan data dengan melakukan komunikasi langsung dengan pihak-pihak yang berkompeten dibidang IT, khususnya dalam bidang pemrograman aplikasi android

1.6.2 Analisis Data

Melakukan analisis dengan data yang ada. Kemudian dikumpulkan untuk disusun laporan

1.6.3 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan UML untuk melakukan perancangan

1.6.4 Implementasi Aplikasi

Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat berdasarkan hasil perancangan yang ada.

1.6.5 Evaluasi Aplikasi

Melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan melakukan pengujian dan evaluasi dari aplikasi yang ada.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan, definisi model sistem dan perangkat lunak yang digunakan

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis sistem, yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini memaparkan analisis, desain aplikasi, implementasi aplikasi dan hasil test

BAB V PENUTUP

Kesimpulan penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan dan ada daftar pustaka.

