

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi komputer terus berkembang dengan pesat. Perkembangan tersebut menuntut sumber daya manusia untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan kebutuhan dan dunia kerja. Bahkan semenjak menuntut ilmu di sekolah maupun perguruan tinggi, seseorang harus siap mengikuti pelajaran yang berbau teknologi khususnya komputer.

Perkembangan aplikasi *mobile* juga didukung dengan semakin berkembangnya bahasa pemrograman khususnya pemrograman *mobile* yang menyediakan banyak fitur yang untuk mendukung para programmer membuat program – program sesuai kebutuhan dan kapasitas telepon seluler. Salah satu pemrograman *mobile* yang banyak digunakan adalah J2ME(*Java 2 Micro Edition*) merupakan edisi *Java* untuk *devicemicro*, contohnya PDA, HP (handphone) dan sejenisnya. *Profile* yang populer digunakan adalah *profile* MIDP (*Mobile Information Device Profile*) untuk membuat aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* mengalami perkembangan cukup signifikan saat *Sun Microsystem* mengeluarkan *Java* edisi *mobile*. Sekarang ini *Java* edisi *mobile* menjadi salah satu standar fitur dalam perangkat *mobile*.

Obat adalah suatu bahan atau paduan bahan-bahan yang dimaksudkan untuk digunakan dalam menetapkan diagnosis, mencegah, mengurangi,

menghilangkan, menyembuhkan penyakit atau gejala penyakit, luka atau kelainan badaniah dan rohaniyah pada manusia atau hewan dan untuk memperelok atau memperindah badan atau bagian badan manusia

Masyarakat pada umumnya sangat minim wawasannya tentang obat-obatan, minimnya pengetahuan tersebut disebabkan kurangnya sosialisasi dari pemerintah tentang obat-obatan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dikembangkan aplikasi mobile sebagai media untuk menginformasikan nama-nama obat beserta kegunaannya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka di buat aplikasi mobile dan skripsi dengan judul **“Aplikasi Nama-Nama Obat Berbasis Mobile”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi *mobile* untuk bisa memberikan informasi obat – obatan beserta efek samping, kontra indikasi, dan sebagainya agar tidak terjadi efek yang merugikan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan aplikasi *mobile* ini hanya dibatasi dari segi sistem informasi atau program aplikasinya saja. Untuk menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka batasan masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Aplikasi *mobile* yang dibuat adalah aplikasi untuk informasi nama-nama obat.

2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan nama-nama obat beserta kegunaannya dalam bentuk aplikasi *mobile*.
3. Dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini penulis menggunakan perangkat lunak Netbeans 6.8 dengan bahasa pemrograman *Java 2 Micro Edition*.
4. Aplikasi ini berjalan di pengaruhi oleh perangkat lunak *handphone* yang digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai informasi tentang obat-obat dari berbagai macam jenis penyakit, disertai dengan penjelasan obat seperti indikasi obat, efek samping, kontra indikasi, dsb agar tidak terjadi efek yang merugikan.
2. Untuk mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan penulis selama menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui dan mengukur tingkat kemampuan penulis dalam merancang dan membangun sebuah aplikasi.
4. Untuk mengembangkan kemampuan dan memperdalam pemahaman dalam pembuatan aplikasi *mobile* menggunakan Netbeans 6.8 dengan teknologi *Java 2 Micro Edition*.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar Serjana Komputer (S.Kom)

2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang keilmuan informasi teknologi.

1.5.2 Bagi Siswa dan mahasiswa

1. Sebagai media informasi yang efektif dan simple karena tidak memerlukan naskah berbentuk buku.
2. Menambah wawasan dan mengingat kembali pengetahuan farmakologi obat sehingga dapat membantu dirinya sendiri dan orang lain akan kesehatannya.

1.5.3 Bagi Masyarakat umum

1. Sebagai informasi tentang obat-obat dari berbagai macam jenis penyakit, disertai dengan penjelasan obat seperti indikasi obat, efek samping, kontra indikasi, dsb agar tidak terjadi efek yang merugikan.
2. Menolong dan memudahkan masyarakat mengobati sendiri sehingga mengurangi biaya pengobatan bagi masyarakat kecil.

1.6 Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

a. Studi kepustakaan.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan bahan-bahan referensi dan sehingga dalam penulisan dan perancangan dapat dicapai hasil yang jelas dan rinci.

b. Penelitian

Dalam proses penulisan dan perancangan dilakukan penelitian yang mendukung pembuatan aplikasi nama-nama obat.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Dalam Laporan Skripsi ini penulis sajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Membahas kerangka penulisan dalam penelitian ini meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang sistem secara umum, perangkat lunak yang digunakan serta teori – teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, yang terdiri dari perancangan proses, dan perancangan (*interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal – hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menyampaikan kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran-saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

