

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat telah mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini membawa manusia menuju kehidupan yang lebih baik dan lebih modern. Alat elektronik seperti *smartphone* menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting. Salah satu sistem operasi *smartphone* yang perkembangannya sangat cepat dan menjangkau hampir semua kalangan adalah Android. Menurut Google sampai tahun 2015 jumlah pengguna aktif Android sudah mencapai 1,4 miliar di seluruh dunia. Dampak yang begitu terasa dengan adanya perkembangan Android adalah kemudahan dalam pencarian berbagai informasi kesehatan.

Kebutuhan yang sangat penting bagi manusia adalah kebutuhan akan kesehatan. Kesehatan merupakan hal yang mutlak dan sangat vital yang perlu dipertukan oleh setiap manusia. Penyakit yang semakin lama semakin aneh dan berkembang dengan cepat, memaksa kita untuk segera menemukan penyembuhan dari penyakit-penyakit yang ada. Di Indonesia penyakit yang sering sekali timbul rata-rata dipengaruhi oleh virus dan bakteri sehingga menimbulkan penyakit seperti flu, batuk, pusing, dan sebagainya. Penyakit tersebut sebenarnya tidak berbahaya namun kurangnya pengetahuan masyarakat akan gejala-gejala yang dirasakan membuat terkadang terlambat melakukan pengobatan sehingga menjadi bertambah parah. Hal ini terjadi karena tidak adanya penyuluhan dari pihak terkait tentang ciri-ciri gejala penyakit umum yang ada di Indonesia serta tata cara pencegahan dan pengobatannya

Pengobatan yang dilakukan juga sebenarnya tidak tergantung oleh obat-obatan saja, namun bisa juga dengan memanfaatkan tanaman herbal atau biasa juga disebut dengan tanaman obat. Sebenarnya Indonesia dikenal sebagai gudangnya tanaman obat sehingga mendapat julukan live laboratory. Sekitar 30.000 jenis tanaman obat dimiliki Indonesia. Dengan kekayaan flora tersebut, tentu Indonesia memiliki potensi untuk mengembangkan produk herbal yang kualitasnya setara dengan obat modern. Akan tetapi, sumber daya alam tersebut belum dimanfaatkan secara optimal bagi kepentingan masyarakat. Baru sekitar 1200 species tanaman obat yang dimanfaatkan dan diteliti sebagai obat tradisional. Beberapa spesies tanaman obat yang berasal dari hutan tropis Indonesia justru digunakan oleh negara lain.

Hal ini bisa terjadi karena kurangnya pengetahuan dalam tata cara pembuatan obat yang berasal dari tanaman herbal membuat kita lebih sering memilih untuk menggunakan obat kimiawi yang tentu saja jika dikonsumsi dalam jangka panjang dapat menimbulkan efek samping.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka masalah yang akan dirumuskan adalah : Bagaimana membuat ensiklopedia penyakit serta pengobatannya menggunakan tanaman herbal berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi lingkup permasalahan supaya tidak jauh menyimpang dari permasalahan dan topik yang ada meliputi :

- a. Aplikasi android ini *support* untuk android studio versi 4.0.3 IceCreamSandwich.
- b. Aplikasi ini hanya tersedia dalam bahasa Indonesia
- c. Penyakit yang diambil adalah penyakit umum yang rata-rata dipengaruhi oleh virus dan bakteri sehingga menimbulkan penyakit seperti flu, batuk, pusing, dan sebagainya.
- d. Tanaman herbal yang digunakan berasal dari tanaman yang mudah ditemukan dan tidak menimbulkan efek samping.
- e. Video tata cara pembuatan obat yang berasal dari tanaman herbal hanya dapat diputar jika menggunakan koneksi internet.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai maksud dan tujuan berikut :

1. Membuat aplikasi mobile yang berfungsi untuk menjadi media pembelajaran untuk menampilkan gejala-gejala serta penyebab penyakit yang disebabkan oleh virus atau bakteri serta tata cara pengobatannya menggunakan tanaman herbal.
2. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program sarjana pada jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Umum

Untuk memberikan kemudahan pengguna untuk mengenali berbagai macam gejala penyakit umum yang disebabkan oleh virus dan bakteri, serta cara tata cara pengobatannya menggunakan tanaman herbal

2. Bagi Almamater

Sebagai tambahan koleksi perpustakaan, khususnya sebagai media untuk menambah pengetahuan bagi rekan-rekan mahasiswa dan pembaca lainnya.

3. Bagi Penulis

Sebagai media penerapan ilmu yang telah didapat selama kuliah

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis melakukan penelitian ini dengan beberapa metode sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan referensi dengan mengacu pada buku mengenai gejala-gejala suatu penyakit dan buku tentang tanaman herbal atau informasi di internet yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian teoritis sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis dan

pembuatan aplikasi ensiklopedia penyakit serta pengobatannya menggunakan tanaman herbal berbasis android.

1.6.1.2 Metode Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan dokumentasi foto tanaman herbal serta untuk mendapatkan informasi bagaimana tata cara pembuatan obat menggunakan tanaman herbal

1.6.2 Metode Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan SDLC (*System Development Life Cycle*) yaitu suatu metode yang memaparkan siklus pengembangan sistem dalam merancang dan mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari *requirement analysis, design, implementation, testing, evaluation.*

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan disusun secara sistematis ke dalam 5 bab yang masing-masing dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, serta software

yang digunakan untuk membuat aplikasi atau keperluan penelitian

BAB III : Analisis dan Perancangan

Bab ini akan menguraikan dan menjelaskan bagaimana analisis terhadap permasalahan yang muncul dan juga menguraikan rancangan sistem secara umum.

BAB IV : Implementasi Dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan bagaimana penulis merancang atau mendesain sistem yang akan dibangun, mulai dari perancangan tertulis sampai pembuatan aplikasi, hasil testing aplikasi dan implementasinya.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan penutup dari penulisan skripsi yang dilakukan, dimana bab ini berisi kesimpulan dan saran seluruh isi skripsi.