

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah *Handphone* dimana hampir setiap orang memilikinya. Dari berbagai data yang ada dari kurang lebih 7 miliar jumlah penduduk dunia 6 miliar diantaranya memiliki *Handphone*, *Handphone* yang sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Hal ini tak lepas dari penggunaan Sistem Operasi pada *Handphone*. Layaknya pada komputer, *Handphone* pun dapat instal berbagai macam aplikasi yang diinginkan.

Android sebagai Sistem Operasi berbasis linux yang dapat digunakan di berbagai perangkat mobile. Android memiliki tujuan utama untuk memajukan inovasi piranti telepon bergerak agar pengguna mampu mengeksplorasi kemampuan dan menambah pengalaman lebih dibandingkan dengan platform mobile lainnya. Hingga saat ini Android terus berkembang, baik secara sistem maupun aplikasinya.

Pergi ke dokter atau rumah sakit saat ini memerlukan waktu yang lumayan banyak. Maka dari itu adanya sistem dalam bentuk aplikasi Android mobile diharapkan menjadi lebih efektif dan efisien serta mempermudah kita jika ingin

melakukan sesuatu. Oleh karena itu dapat diambil judul penelitian “Membangun Aplikasi Berbasis Android “Koriku” Sebagai Konsultan Kesehatan Pribadi”, sehingga memberikan alternatif pilihan untuk mengetahui penyakit kita dari gejala-gejala sakit yang kita alami, melalui gadget Android yang bisa diakses dimana saja kapan saja.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada yaitu : Bagaimana membangun aplikasi “Koriku” sebagai konsultan pribadi berbasis Android yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu mengetahui penyakitnya bagi orang-orang yang waktunya sedikit untuk pergi ke dokter atau rumah sakit.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, akan dibangun sebuah aplikasi “Konsultan kesehatan pribadi ” berbasis perangkat Android dengan menggunakan MIT App Inventor dengan beberapa batasan, antara lain:

1. Merancang aplikasi android yang mampu mengolah data inputan user
2. Aplikasi ini mampu memberikan saran cara pengobatan kepada pengguna mengenai penyakit yang di derita
3. Pengolahan data di lakukan secara offline dan tidak terhubung ke server
4. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. Program Editor :MIT.appinventor
- b. Java Version :Java 6 Update 16
- c. Emulator Platform : App Inventor Emulator

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tugas akhir ini adalah :

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Diploma 3 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Membangun sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan untuk menjadi konsultan kesehatan pribadi

1.5 Manfaat Penelitian

Secara garis besar, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian dan perancangan aplikasi ini adalah:

1. Bagi peneliti

Sebagai lingkungan pembelajaran mahasiswa dengan mempraktikkan ilmu yang telah didapat selama di bangku kuliah. Sehingga diharapkan agar mahasiswa memiliki bekal yang cukup untuk mengaplikasikan pada kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Masyarakat

- a) Berguna untuk membantu atau menjembatani masyarakat yang ingin memeriksakan sakitnya ke dokter atau ke rumah sakit tetapi tidak mempunyai waktu yang banyak untuk melakukannya
- b) Agar dalam pengembangannya, aplikasi ini dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan sistem baru yang hampir serupa

3. Bagi Akademik

Hasil dari penelitian ini kiranya dapat digunakan sebagai tambahan informasi dalam meningkatkan output pendidikan khususnya di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam membangun aplikasi ini ialah menggunakan metode System Development Life Cycle(SDLC). SDLC meliputi fase-fase sebagai berikut:

1. Identifikasi
 - a. Metode pengumpulan data
2. Analisis
3. Design
 - a. Design Logikal
 - b. Design Fisikal

4. Implementasi
5. Pemeliharaan.

1.6.1 Metode pengumpulan data

Sedangkan untuk metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis:

1. Metode Observasi

Metode observasi ini merupakan suatu pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung maupun pengamatan tidak langsung terhadap obyek yang diteliti.

2. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan cara menganalisa data pada literatur (pustaka) dan media lain yang dapat membantu dalam pemecahan masalah.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan Tugas Akhir terbagi atas lima bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab ini menguraikan gambaran umum sistem, perancangan sistem secara rinci dan perancangan tampilan secara umum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dijelaskan lebih lanjut mengenai implementasi program, uji coba, dan pembahasan hasil pengujian program dengan hasil keluaran.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan tugas akhir yang didalamnya memuat kesimpulan peneliti dan saran