

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebanyakan istilah medis berasal dari bahasa Yunani atau Latin, meskipun beberapa ada yang berasal dari bahasa modern, terutama Jerman, Perancis, dan Inggris. Secara umum, istilah yang berkaitan dengan diagnosis dan operasi memiliki asal-usul Yunani, sedangkan istilah anatomi berasal dari Latin. Kesehatan pada dasarnya dimiliki oleh setiap orang, namun demikian banyak manusia dalam menghabiskan aktifitas hidupnya tidak peduli dengan nilai sebuah kesehatan. Mungkin masih banyak yang kurang memahami arti sebuah kesehatan, terutama istilah-istilah medis yang begitu banyak kosa kata.

Dengan melihat masalah yang ada yaitu sulitnya seorang pelajar bidang kesehatan untuk mempelajari istilah medis yang juga termasuk dalam salah satu mata kuliah yang menjadi kurikulum sebuah kampus kesehatan. Mengingat juga dengan perkembangan teknologi yang semakin modern membuat pelajar maupun dari segala jenis lapisan lebih menyukai menggunakan sebuah *aplikasi mobile* dalam melakukan sebuah aktivitas daripada harus mencari di kamus konvensional serta dapat menjadi media belajar dan informasi yang dikemas dengan lebih efektif dan efisien. perkembangan kamus sangatlah luar biasa karena dorongan kebutuhan manusia itu sendiri yang ingin menciptakan suatu kamus yang lebih efisien dan praktis.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang pesat saat ini, baik dari segi pembaruan hardware maupun software. Terutama dalam hal bidang perangkat mobile yang pada pengembangannya sekarang dari beragam vendor terus mengeluarkan produk terbarunya berupa *smartphone* dengan bermacam varian pilihan *operating system* yang mudah digunakan. Dengan demikian tentu begitu bermanfaat untuk para pengguna yang memiliki mobilitas tinggi untuk memperoleh informasi dengan cepat dan mudah.

Diantaranya dapat diterapkan sebagai media edukasi, pada konteks ini penulis bermaksud untuk membuat sebuah layanan *aplikasi mobile* berupa Kamus Pengenalan Istilah Medis berbasis *Android* yang mudah digunakan serta bersifat *user friendly*. Merupakan bentuk suatu kumpulan istilah medis beserta penjelasan, serta keadaan yang berkaitan dengan istilah Medis.

Maka perlu dilakukan inovasi pengembangan Aplikasi Kamus Medis berbasis *Android*, untuk mempermudah pencarian dengan disertai dengan istilah-istilah yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini dapat menjadi media edukasi yang bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah disampaikan diatas, maka dapat dirumuskan :

Bagaimana agar Aplikasi Kamus Istilah Medis berbasis *Android* dapat menjadi media belajar ataupun informasi yang mudah digunakan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang semakin berkembang?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih menfokuskan secara mendalam ke tujuan yang diharapkan, maka penulis memberikan batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi kamus istilah medis ini.

Dimana untuk materi yang disajikan yang termuat dalam aplikasi ini terbatas pada:

- a. Kamus dikhususkan untuk istilah medis.
- b. Aplikasi ini tidak menggunakan akses jaringan internet (*offline*).
- c. Pada aplikasi kamus medis versi 1.0 ini pengembang hanya menginputkan 1000 kosa kata.
- d. Aplikasi kamus ini dilengkapi informasi istilah kosakata seputar kesehatan serta istilah yang terkait.
- e. Penyampaian pencarian kosakata istilah medis beserta pengertiannya.
- f. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java dan database SQLite.
- g. Aplikasi ini dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi Android 4.0 *Icecream Sandwich* keatas.
- h. Penelitian ini hanya sampai pada tahapan ujicoba/testing.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian aplikasi Kamus Pengenalan Istilah Medis berbasis Android yaitu :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi yang berguna bagi dunia kesehatan dengan memanfaatkan peluang yang ada.

Tujuan penelitian aplikasi Kamus Pengenalan Istilah Medis berbasis android yaitu:

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai sarana belajar atau informasi tentang suatu disiplin ilmu pada bidang Medis.
2. Memudahkan para pengguna android dalam mencari pengertian dari istilah-istilah Medis.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam perancangan aplikasi ini, ada beberapa hal yang menjadi langkah untuk melaksanakan penelitian. Diantaranya adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Pada tahapan ini yang digunakan dalam pengumpulan data yakni dengan melakukan analisa melalui langkah-langkah yaitu :

##### **1. Metode Kepustakaan**

Pencarian dan pengumpulan beberapa bahan sebagai referensi dari jurnal, artikel, buku serta situs website yang dapat dijadikan sebagai dasar penulisan skripsi.

##### **2. Wawancara**

Pengumpulan data dengan melakukan sesi tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian.

#### **1.5.2 Metode Analisis**

Metode Analisis yang digunakan adalah Analisis SWOT. metode perencanaan strategis yang digunakan untuk mengevaluasi kekuatan

(*strengths*), kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu proyek atau suatu spekulasi bisnis. Keempat faktor itulah yang membentuk akronim SWOT (*strengths, weakness, opportunities, dan threats*), yakni dengan menganalisa dan mendapat gambaran dari kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman dalam aplikasi Kamus Istilah Medis.

### **1.5.3 Perancangan Sistem**

Perancangan menggunakan *use case diagram, activity diagram, class diagram* dan *sequence diagram* untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

### **1.5.4 Pengembangan Sistem**

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *waterfall*. Metode air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) yang dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*Support*). [1]

### **1.5.5 Metode Testing**

Pada metode ini adalah dengan melakukan implementasi perancangan aplikasi yang sudah dibuat dengan menggunakan emulator Android pada aplikasi Eclipse dan perangkat smartphone berbasis android. Serta melakukan pengujian dengan metode :

## 1. *Black Box Testing*

Pengujian yang berfokus pada kebutuhan pengguna sistem, yakni cara pengujiannya dengan menjalankan program pada media penerapan yang telah disebutkan. Kemudian setelah diterapkan dalam perangkat yang digunakan, maka langkah berikutnya adalah mencari user atau pengguna sebagai objek pengujian aplikasi.

## 2. *White Box Testing*

Pengujian dengan melihat kedalam modul atau komponen sistem untuk meneliti serta mengetahui script program yang ada, untuk menganalisis terdapat kesalahan atau tidak. Apabila aplikasi menghasilkan output yang tidak sesuai dengan yang diinginkan, maka script program atau gambar yang terlibat pada aplikasi tersebut akan di cek satu-persatu dan dilakukan perbaikan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas mengenai hal tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini akan membahas mengenai tentang landasan-landasan teori serta tinjauan pustaka yang menjadi dasar pembahasan secara mendetail yaitu yang terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

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

Bab ini akan menjelaskan tentang analisa sistem, perancangan sistem, dan rancangan antarmuka atau interface yang akan ditampilkan pada aplikasi yang dibuat. Pada bab ini juga akan menjelaskan rancangan dalam penelitian baik secara umum maupun spesifik dari sistem.

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

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian yang dilakukan yakni mulai dari aplikasi yang dibuat serta gambaran bagaimana cara menjalankan atau mengoperasikannya hingga pembahasan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dibuat dan disertai saran, guna pengembangan aplikasi serta bagi pengembangan diri.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber referensi yang telah menjadi masukan bagi penulis dalam mengerjakan skripsi.