

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilmu teknologi informasi yang sangat pesat telah mengubah cara dan gaya hidup masyarakat dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini juga diiringi dengan semakin banyaknya peralatan berbasis komputer yang dimiliki hampir semua kalangan masyarakat, misalnya smartphone dan komputer tablet. Hal tersebut tentu dapat dimanfaatkan guna meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dalam dunia pendidikan. Namun selama ini belum ada aplikasi berbasis android yang digunakan sebagai media belajar alternatif untuk masyarakat luas, khususnya tentang ilmu Taksonomi. Ilmu taksonomi sendiri memiliki banyak sekali cabangnya.

Salah satunya adalah taksonomi tumbuhan, Taksonomi tumbuhan lebih banyak mempelajari aspek sampel-sampel tumbuhan dan pengelompokan. Tumbuhan sendiri memiliki banyak sekali manfaatnya bagi kehidupan kita, karna tumbuhan memiliki kandungan atau zat-zat yang dapat kita jadikan obat. Tanpa kita sadari tumbuhan sebagai penghasil bahan yang berhasiat obat, seperti dapat kita liat sendiri dari banyaknya antibiotika yang dikenalkan dalam dunia pengobatan, dan boleh dikatakan semua zat tersebut berasal dari tumbuhan.

Pengobatan tradisional di Indonesia dikatakan masih sering digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk mendapatkan penyembuhan. Hal ini dapat dikatan

bahwa masyarakat Indonesia masih mempercayai pengobatan tersebut dapat mengobati penyakitnya. pengobatan tradisional sudah diberikan oleh leluhur sejak dahulu secara turun menurun mulai dari pengobatan herbal, dan bahan-bahan herbal itu sendiri kebanyakan di ambil dari tumbuh-tumbuhan yang memiliki kandungan obat. Karena keterbatasan informasi yang di peroleh terkadang seseorang hanya mengetahui nama dan kegunaan dari tumbuhan yang berhasiat obat tanpa mengetahui bentuk dan informasi lebih tentang tumbuhan yang dapat di jadikan obat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka akan di buat sebuah Perancangan Aplikasi Taksonomi Tumbuhan Obat - Obatan Berbasis Android. Yang mana di dalamnya menyediakan informasi - informasi taksonomi tumbuhan yang dapat di jadikan obat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut

1. Bagaimana membangun sebuah Perancangan Aplikasi Taksonomi Tumbuhan Obat-Obatan Berbasis Android yang dapat digunakan sebagai media Informasi untuk masyarakat luas, tentang Taksonomi Tumbuhan Obat, serta manfaat dari tumbuhan obat ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menjelaskan jenis-jenis tanaman kesehatan, memberikan informasi pengetahuan tentang karakteristik dan taksonomi tumbuhan obat - obatan.
2. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur di antaranya yaitu:
 - a. Menu Pencarian
Menu pencarian menampilkan list tumbuhan untuk memudahkan user dalam mencari tumbuhan yang di cari.
 - b. Menu Teori Taksonomi Tumbuhan
Berisi tentang teori umum taksonomi tumbuhan obat-obatan.
 - c. Menu Taksonomi Tumbuhan Obat
Menampilkan divisi, kelas dan detail tumbuhan.
 - d. Menu Help
Menyediakan buku manual guna menyajikan informasi cara penggunaan aplikasi.
 - e. Menu About
Menyediakan informasi versi aplikasi yang digunakan.
3. Software yang digunakan adalah Eclipse, Photosop dan SQLite.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memberikan penjelasan informasi tentang tumbuhan yang berhasiat obat, sehingga masyarakat akan dengan mudah dan gampang untuk mengetahui ciri-ciri atau karakteristik dari sebuah tumbuhan yang dapat dijadikan obat.

1. *Membangun Aplikasi berbasis android yang memberikan informasi tentang tumbuhan yang berhasiat obat.*
2. *Menambah wawasan tentang macam – macam tumbuhan yang dapat dijadikan obat.*
3. *Memotivasi masyarakat pada umumnya untuk tidak harus mengkonsumsi obat – obatan yang memiliki dampak atau efek samping yang belum kita ketahui. Karena penyembuhan menggunakan tumbuhan berhasiat obat tetap aman di samping itu juga efek sampingnya relatif tidak ada dan harganya juga relatif murah.*

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Metode Wawancara /*Interview*

Penulis mengadakan konsultasi dengan pihak-pihak yang terkait untuk dimintai keterangan, antara lain: penjual jamu dan orang – orang yang sudah pernah menggunakan tumbuhan sebagai obat.

2. Metode *Study Literatur*

Yaitu dengan cara mengupulkan data-data artikel dengan media internet dan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan. Yang berkaitan dengan Tumbuhan yang dapat dijadikan obat.

1.5.2 Metode Analisis

Adapun metode analisis yang digunakan adalah metode analisis kebutuhan seperti kebutuhan fungsional, kebutuhan nonfungsional, kebutuhan informasi, kebutuhan pengguna, dan analisis kelayakan seperti kelayakan hukum, dan kelayakan operasional, kelayakan ekonomi dan kelayakan teknologi.

1.5.3 Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Identifikasi Masalah
- b. Pengumpulan informasi
- c. Merancang aplikasi

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang mengulas penelitian yang sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian tugas akhir ini. Bab ini juga menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail tentang konsep dasar dalam pembuatan aplikasi dan *software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah, analisis kelayakan, UML, dan rancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses implentasi yang dihasilkan dari bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seleuruh isi laporan.

