

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini kebutuhan akan informasi yang cepat sangatlah penting, terutama dengan perkembangan teknologi informasi pada segala bidang maka penggunaan teknologi dalam mengolah suatu informasi sangatlah mutlak. Salah satu bidang yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi adalah bidang Kedokteran Gigi.

Semakin pesatnya kemajuan teknologi, informasi tidak hanya dapat diakses melalui website yang memanfaatkan teknologi internet. Ditinjau dari pola kehidupan masyarakat indonesia yang semakin maju, maka saat ini dapat dipastikan bahwa hampir semua orang sudah memanfaatkan *mobile device*. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah *smart phone* berbasis android, dimana hampir semua orang memilikinya. Android sistem operasi berbasis linux dapat digunakan diberbagai perangkat mobile. Hingga saat ini Android terus berkembang baik secara sistem maupun aplikasinya.

Kedokteran gigi adalah ilmu mengenai pencegahan dan perawatan penyakit atau kelainan pada gigi dan mulut melalui tindakan tanpa atau dengan pembedahan.

Dan didalam kedokteran gigi untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan di dalam profesinya yaitu dengan cara mengumpulkan Sistem Kredit Profesi (SKP), yang dalam lima tahun harus mengumpulkan 30 SKP yang didapat dari mengikuti seminar-seminar kedokteran gigi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas maka permasalahan utama adalah “*bagaimana merancang aplikasi dan membuat aplikasi informasi untuk kedokteran gigi berbasis android*”.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan memberikan pembahasan yang lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan yaitu tentang aplikasi kamus istilah ilmu kedokteran berbasis android meliputi:

1. Informasi-informasi didalam kedokteran gigi, seperti jadwal seminar kedokteran gigi, artikel dan berita kedokteran gigi.
2. *Software* yang digunakan dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi android ini adalah Android Studio, MySQL, Java JDK.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan skripsi penelitian ini adalah untuk merancang suatu perangkat lunak dan menjadikan aplikasi kedokteran gigi berbasis android ini secara *online* yang dapat mempermudah segala aktivitas mahasiswa Kedokteran gigi, dokter gigi dalam mencari informasi dalam kedokteran gigi dari berita, jadwal seminar, artikel dokter gigi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian yang menghasilkan aplikasi ini maka diharapkan didapatkan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Penulis:

Menerapkan salah satu disiplin ilmu sesuai dengan kompetensi yang didapatkan selama masa perkuliahan dan dapat membantu mengenalkan sistem informasi kedokteran gigi yang berbasis android.

2. Bagi Mahasiswa kedokteran Gigi / Dokter Gigi:

menggunakan aplikasi ini dokter gigi atau mahasiswa kedokteran gigi akan mendapat informasi berita, artikel dan jadwal seminar yang dapat diakses melalui aplikasi *smartphone* miliknya, sehingga dapat dengan mudah mendapat informasi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan pada penelitian ini:

1. Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Diambil dari beberapa buku, jurnal, majalah, maupun internet, yang memuat informasi mengenai informasi kedokteran gigi, android studio dan bahasa pemrograman java.

2. Analisa Data

Melakukan analisa pada data-data yang telah diperoleh agar data yang akan digunakan dapat benar-benar menunjang aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) dalam suatu penelitian.

3. Design

Proses *design* akan menterjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*. *Design* inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

4. Coding

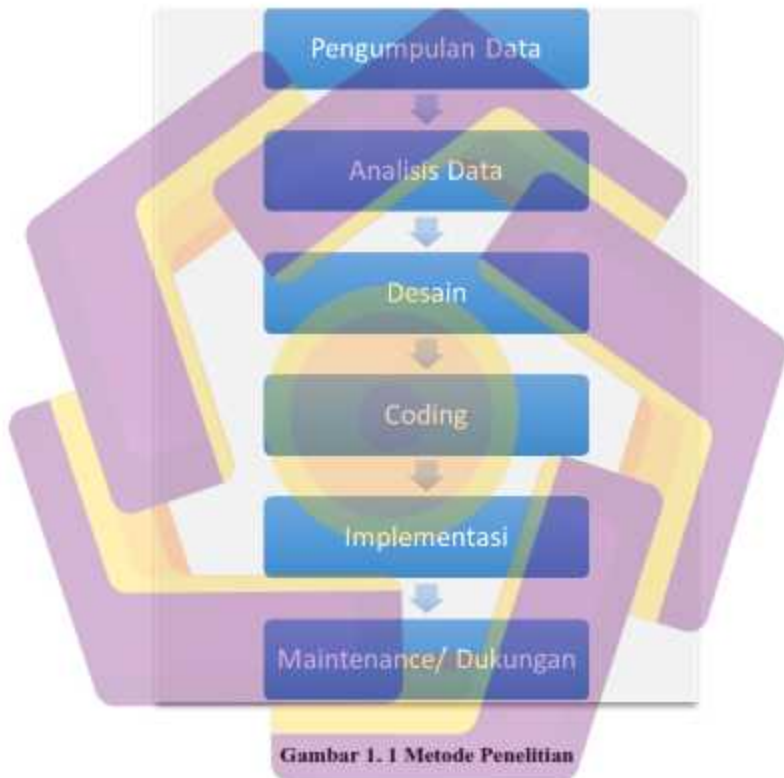
Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*.

5. Implementasi

Uji coba terhadap program telah dibuat.

6. Maintenance / Dukungan

Perubahan atau penambahan program sesuai dengan permintaan *user*.



1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan skripsi

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi serta perancangan dan pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga berisi tentang perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab analisis dan perancangan menguraikan tentang gambaran umum aplikasi, analisis terhadap kasus yang diteliti, dan perancangan aplikasi yang dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil tahapan penelitian mulai dari analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian serta saran guna memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang ada pada aplikasi.