

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Di era modern seperti ini, kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat didambakan oleh masyarakat. Khususnya dibidang kesehatan, kita semua tahu bahwa kemajuan suatu negara ditentukan oleh sumber daya manusianya, untuk mewujudkan sumber daya manusia yang unggul harus dipastikan bahwa generasi muda harus tumbuh dengan optimal. Sehingga akan diperoleh generasi muda yang berkembang secara maksimal baik fisik maupun intelektual yang mana hal tersebut merupakan kunci untuk menuju negara yang maju.

Untuk merealisasikan hal tersebut pemerintah sebenarnya sudah memfasilitasi agar generasi mudanya berkembang dengan maksimal melalui program dari dinas kesehatan yang bernama Posyandu (Pos Pelayanan Terpadu). Posyandu adalah suatu bentuk keterpaduan pelayanan kesehatan yang dilaksanakan di suatu wilayah kerja Puskesmas, di mana pelaksanaannya dilakukan di tiap kelurahan/RW. Hal tersebut diselenggarakan oleh dan untuk masyarakat yang dibantu oleh petugas kesehatan setempat. Pos pelayanan terpadu (Posyandu) merupakan pos terdepan dalam mendeteksi gangguan kesehatan balita.

Di dalam program ini, terdapat rekap data perkembangan anak yang disebut KMS (Kartu Menuju Sehat). Namun permasalahannya, KMS yang sekarang ini masih tradisional atau masih menggunakan kertas sehingga cara tersebut tidak ramah lingkungan dan mudah rusak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis berinisiatif untuk membuat aplikasi untuk mengkonversikan KMS yang sekarang (konvensional) menjadi KMS digital yang berbasis android sehingga pemrosesan data akan lebih cepat dan ramah lingkungan. Artinya tidak diperlukan tulis menulis secara manual atau menggunakan kertas. Jadi secara tidak langsung akan menghemat penggunaan kertas dan akan dipindah ke media digital, atau secara komputerisasi, sehingga proses perhitungannya semakin cepat dan efisien. Aplikasi yang penulis buat ini akan berjalan pada sistem operasi android minimal versi 4.0 (Ice), dan juga akan berjalan juga pada android versi terbaru 4.4 (Kitkat). Aplikasi ini juga kompatibel dengan smartphone ataupun tablet 7 inchi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi KMS Digital ini?
2. Dimana Data yang diinputkan akan disimpan?
3. Bagaimana caranya agar aplikasi ini berjalan pada smartphone atau tablet yang bersistem operasi Android?
4. Apa manfaat dari aplikasi KMS Digital?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus, maka penulisan skripsi dibatasi pada beberapa hal, yaitu :

- a) Ruang Lingkup Penelitian
  1. Penelitian tentang teknologi android.
  2. Aplikasi dapat dijalankan pada *smartphone* atau tablet yang bersistem operasi Android minimal 4.0.
  3. Penelitian tentang database SQLite.
  4. Aplikasi ini akan menampilkan status gizi berdasarkan umur pada balita.
- b) Software yang digunakan :
  1. Eclipse Kepler
  2. Java Development Tools (JDK)
  3. Android Software Development Kit (SDK)
  4. Android Development Tools.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini antara lain:

1. Menerapkan ilmu teori dan praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya pada mata kuliah pemrograman aplikasi mobile.

2. Menghasilkan aplikasi yang bermanfaat bagi ibu rumah tangga, PKK, kader Posyandu .
3. Sebagai salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan jenjang pendidikan Strata-I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai penulis dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah :

**a) Bagi Penulis**

Penulis dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan aplikasi yang dibuat bisa bermanfaat untuk banyak orang. Serta sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-I Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

**b) Bagi Pengguna**

Membantu pengguna untuk melihat perkembangan dan pertumbuhan anak balitanya.

**c) Bagi Pembaca**

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan aplikasi berbasis android ataupun penelitian selanjutnya.

## 1.6 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi yang berjudul “Aplikasi KMS (Kartu Menuju Sehat) Digital Sebagai Monitoring Pertumbuhan dan Perkembangan Balita di Desa Tegowanuh” ini, penulis mengumpulkan data menggunakan beberapa langkah-langkah sebagai berikut :

### a) Study Pustaka/Literatur

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka/literatur yaitu studi yang dilakukan dengan cara mencari dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah tentang android, ilmu , serta kesehatan balita, gizi balita serta data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

### b) Metode Deskriptif

Data di dapatkan dari wawancara dengan kader posyandu yang ada di desa Tegowanuh. Peneliti menawarkan aplikasi android kms digital ini dengan menunjukkan prototype, sehingga ada gambaran tentang aplikasi tersebut nantinya.

### c) Metode Analisis

Peneliti akan menganalisa apa saja yang dibutuhkan pada saat posyandu, dan juga apa saja yang di lakukan untuk mencatat para peserta posyandu tersebut. Sedangkan analisis programnya sendiri menggunakan SWOT

(Strength, Weakness, Opportunities, Threats) untuk mengetahui seberapa efektifkah penggunaan aplikasi yang peneliti buat.

**d) Perancangan Sistem**

Tahap perancangan sistem merupakan langkah awal yang dilakukan untuk membuat tampilan aplikasi meliputi perancangan *UML* dan *user interface*.

**e) Pembuatan Aplikasi**

Sistematika pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini meliputi *coding*, implementasi algoritma, serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi.

**f) Pengujian Aplikasi**

Pengujian aplikasi dilakukan pada dua *platform* yaitu laptop/komputer dan telepon seluler. Pengujian pada laptop/komputer dilakukan dengan menggunakan *software* Eclipse dan emulator android SDK, sedangkan pengujian dengan *smartphone* dan tablet Android.

**g) Analisis dan Evaluasi**

Melakukan pengujian aplikasi, sehingga memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dan perancangan sistem yang dibuat. Setelah itu kita dapat mengetahui kekurangan dari aplikasi tersebut yang perlu dibenahi.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan dan penulisan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

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

Bab ini berisi dasar teori, tinjauan pustaka, dan konsep yang berkaitan dengan topik penelitian.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis game, perancangan sistem dan interface atau tampilan game.

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

Bab ini akan membahas bagaimana game dibuat serta memaparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan yang didapat dari keseluruhan laporan dan perancangan game, serta kritik dan saran yang berguna baik bagi

penulis maupun penulis lain yang berminat menjadikan skripsi ini sebagai referensi.

