

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Indonesia kaya akan kekayaan tradisi baik yang tradisi yang tertulis maupun tradisi turun-temurun yang disampaikan secara lisan. Hal ini menandakan bahwa masyarakat Indonesia sejak zaman dahulu telah mengenal ilmu pengetahuan berdasarkan pengalaman sehari-hari mereka. Pengetahuan tersebut antara lain perbintangan, arsitektur, pengobatan tradisional, kesusasteraan, dan lain sebagainya.

Kemudian dengan berkembangnya teknologi, terutama teknologi informasi, semakin memudahkan manusia dalam melakukan suatu aktifitas karena semua sistem terkomputerisasi. Ponsel pintar merupakan suatu kemajuan teknologi yang sangat memudahkan dalam proses pengolahan dan penyajian data. Dengan aplikasi yang menunjang semua kegiatan didunia digital seperti media sosial dan menjadi tempat mencari informasi yang sangat bermanfaat.

Termasuk dalam Aplikasi Pembelajaran, Menurut [1], “aplikasi pembelajaran merupakan program yang berfungsi sebagai alat, bahan atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara Pembaca materi dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.”

Dalam era globalisasi ini, kesadaran akan pentingnya “back to nature” memang sering hadir dalam produk yang kita gunakan sehari-hari. Banyak ramuan-ramuan obat tradisional yang secara turun-temurun digunakan oleh masyarakat untuk pengobatan. Sebagian dari mereka beranggapan bahwa pengobatan herbal tidak memiliki efek samping, Tapi hal ini tidak selalu benar untuk semua tanaman obat dan juga terdapat obat-obatan yang berasal dari tanaman atau farmakon yang sering disebut juga jenis obat tradisional. Yang sangat berpotensi menjadi produk utama pada bidang farmasi.

Menurut Anggraeni [1] “Obat tradisional terbagi menjadi 3 yaitu jamu, obat herbal terstandar dan fitofarmaka. Jamu adalah bahan obat alam yang sedianya masih berupa simplisia sederhana, seperti irisan rimpang, akar, kulit dan daun kering. Bisa dikatakan sebagai jamu bila telah digunakan oleh lebih dari tiga generasi. Herbal atau obat herbal terstandar adalah obat tradisional yang telah teruji berkhasiat secara pra-klinis (terhadap hewan percobaan), lolos uji toksisitas akut maupun kronis, terdiri dari bahan yang terstandar (seperti ekstrak yang memenuhi parameter mutu), serta dibuat dengan cara higienis. Sedangkan fitofarmaka adalah obat tradisional yang telah teruji khasiatnya melalui uji pra-klinis (pada hewan percobaan) dan uji klinis (pada manusia), serta terbukti aman melalui uji toksisitas, bahan baku terstandar, serta diproduksi secara higienis, bermutu, sesuai dengan standar yang ditetapkan.”

Tetapi bahan bacaan dan Pemanfaatan Mengenai obat Tradisional belum Banyak bahkan kurang dalam Mendapatkannya. Jika ada Menggunakan Bahasa Yang sulit dimengerti karena menggunakan bahasa medis yang tidak dapat diketahui oleh beberapa bahkan sebagian orang indonesia. Yang mana nantinya dapat membantu masyarakat indonesia dengan mudah mendapatkan Bahan bacaan dan cara pemanfaatan mengenai Obat yang sering dijumpai bahkan di konsumsi oleh Kita sendiri.

Bedasarkan Permasalahan Diatas, Maka penelitian ini berfokuskan Pada bagaimana Menyusun Perancangan Sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan Dapat dilihat secara Mandiri Melalui aplikasi *mobile*

Dari penelitian ini akan dihasilkan sebuah Aplikasi *mobile* Bernama SOBAT TRADISIONAL Yang nantinya dapat dimanfaatkan Oleh sebagian orang yang ingin Memiliki Pengetahuan tentang Penggunaan obat dan kandungan Di dalam obat tersebut. Oleh karena itu Judul Laporan Yang ingin diangkat Yakni “ **PERACANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN OBAT TRADISIONAL BERBASIS ANDROID** “.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah Diatas, Maka Pokok Permasalahan Yang Dihadapi Yaitu :

1. Bagaimana Cara Merancang Dan Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Obat Tradisional ?

2. Apa tujuan utama dalam perancangan aplikasi Media pembelajaran pengenalan obat tradisional ?
3. Bagaimana cara pemanfaatan aplikasi media pembelajaran pengenalan obat tradisional ?
4. Apa saja fitur yang dimiliki aplikasi media pembelajaran pengenalan obat tradisional ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dan judul proyek penelitian, maka penulisan menetapkan batasan masalah yang dibahas sebagai berikut:

1. Penelitian hanya membahas Ruang Lingkup Mengenai obat Tradisional, Yang dimana nantinya akan Diringkas dan di Kumpulkan Obat Tradisional yang sering di gunakan dan Obat Tradisional yang Terdaftar BPOM.
2. Penelitian ini juga membahas Obat-Obat Tradisional dan Juga tanaman Yang Bersifat Membantu dalam Menyembuhkan penyakit Menggunakan Bahasa Indonesia
3. Perancangan Aplikasi ini menggunakan Pemodelan Sistem UML(Unified Modeling Language) seperti *Use Case* diagram, class diagram, dan *Activity Diagram*.

1.4.Tujuan Dan Pemanfaatan Penulisan

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis , yaitu :

1. Menghasilkan aplikasi media pembelajaran obat tradisional Berbasis android .
2. Menghasilkan aplikasi yang membantu dan menambah informasi mengenai obat Tradisional yang ada di indonesia dengan pendekatan bahasa yang mudah dimengerti.
3. Pemanfaatan aplikasi ini adalah pembaca dapat mengerti dengan benar pembuatan hingga bentuk sediaan yang ada dalam obat tradisional yang ada di indonesia sehingga aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang baik.
4. Fitur yang ada di dalam aplikasi ini adalah pencarian nama obat tradisional, penyediaan gambar, Cara pembuatan, dan yang terakhir adalah pengenalan bentuk sediaan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Bagi Admin
Memberikan informasi kepada pembaca mengenai Obat tradisional.

2. Bagi Pembaca

Diharapkan lebih tepat dalam memilih konsumsi obat yang dikonsumsi dan lebih memperhatikan penggunaan obat serta menambah wawasan mengenai SWAMEDIKASI (upaya pengobatan yang dilakukan sendiri).

1.5.Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep - teoritis penelitian berisi tentang teori-teori dasar yang mendukung penelitian yang dikutip dari internet, buku, jurnal, dan juga pendapat atau ide para pakar yang berhubungan dengan permasalahan yang akan diangkat. Penjelasan Aplikasi media pembelajaran pengenalan obat tradisional, serta alat bantu

yang digunakan berupa *Use Case*, class diagram, *Activity Diagram*, dan penjelasan singkat mengenai alat bantu dalam pembuatan program berupa android studio.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab metodologi penelitian berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode yang digunakan, dan alat bantu (tools) yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini baik hardware dan software.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab analisis dan perancangan ini berisi mengenai profil sekolah, analisis sistem yang telah ada , analisis kebutuhan perangkat lunak , serta perancangan output , input , struktur data , struktur program , serta algoritma program .

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

BAB VI : PENUTUP

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian