

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN OBAT TRADISIONAL BERBASIS ANDROID**



Disusun Oleh :

M.Ilham Permana

8020190155

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
JAMBI
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul penelitian : PERANCANG APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN OBAT TRADISIONALBERBASIS WEB

Progam Studi : TEKNIK INFORMATIKA

Jenjang Pendidikan : Strata 1(S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : M.ILHAM PERMANA
- b. NIM : 8020190155
- c. Jenis Kelamin : LAKI-LAKI
- d. Tempat/Tgl Lahir : JAMBI, 14 AGUSTUS 2001
- e. Alamat : JL.BUDIMAN RT11 KEL.BUDIMAN
- f. No Telepon : 0895604826329

1. Latar Belakang

Dengan semakin 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.

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.

Obat Tradisional terbagi menjadi 3 Yaitu Jamu, Obat Herbal Terstandar dan Fitofarmaka. Jamu adalah bahan obat alam yang sediannya 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 Literatur 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 Literatur dan cara pemanfaatan mengenai Obat yang sering dijumpai bahkan di konsumsi oleh Kita sendiri.

Berdasarkan 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 SAKU OBAT 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** “.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah Diatas, Maka Pokok Permasalahan Yang Dihadapi Yaitu : Bagaimana Cara Merancang Dan Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Obat Tradisional Berbasis Android ?”

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-obatan yang sering di gunakan dan Obat Tradisional yang Terdaftar BPOM.
2. Penelitian ini juga membahas Obat-Obat herbal 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.

4. **Tujuan Dan Pemanfaat Penulisan**

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis , yaitu 1 Membangun dan Mengembangkan aplikasi ini dan membagikanya ke semua orang yang menggunakan Ponsel pintar.

Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu

1. Diharapkan memberikan kemudahan Mencari literasi Mengenai obat Tradisional yang memiliki pembahasan yang Mudah dimengerti dan dibaca
2. Diharapkan meningkatkan Wawasan orang yang memakai aplikasi ini sehingga semua orang mengerti dan Memahami sedikit atau banyaknya Mengenai obat Tradisional
3. Diharapkan Lebih Tepat Memilih Obat yang dikonsumsi dan Lebih Memperhatikan Penggunaan obat yang dipilih nantinya, Serta Memakai Obat-Obatan Herbal yang menjadi Pilihan Utama dalam Proses SWAMEDIKASI.

5. Landasan Teori

Aplikasi adalah sebuah sistem yang dirancang untuk mengolah data dengan aturan dan ketentuan tertentu serta dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux dengan kode sumber terbuka dan berlisensi APACHE 2.0 yang dirancang beragam untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet.

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver).

Literatur adalah semua sumber informasi yang dapat dijadikan referensi oleh penggunanya. Dengan kata lain, literatur tidak harus berupa tulisan, namun bisa juga dalam bentuk film, rekaman, piringan hitam, laserdisc, dan benda lainnya yang dapat memberikan informasi bermanfaat.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Obat tradisional adalah bahan atau ramuan bahan yang berupa bahan tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenik), atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun temurun telah digunakan untuk pengobatan, dan dapat diterapkan sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat.

6. Metodologi Penelitian

A. Bahan Penelitian :

Menggunakan Beberapa Literatu yang Berkaitan dalam Ruang Lingkup Obat- Obatan yang termasuk di dalamnya Buku, Jurnal Ilmiah Serta FARMAKOPE yang menjadi patokan Bahan Penelitian, Serta wawancara Dari Beberapa orang yang berpengalaman di bidang Kefarmasian

Alat Penelitian :

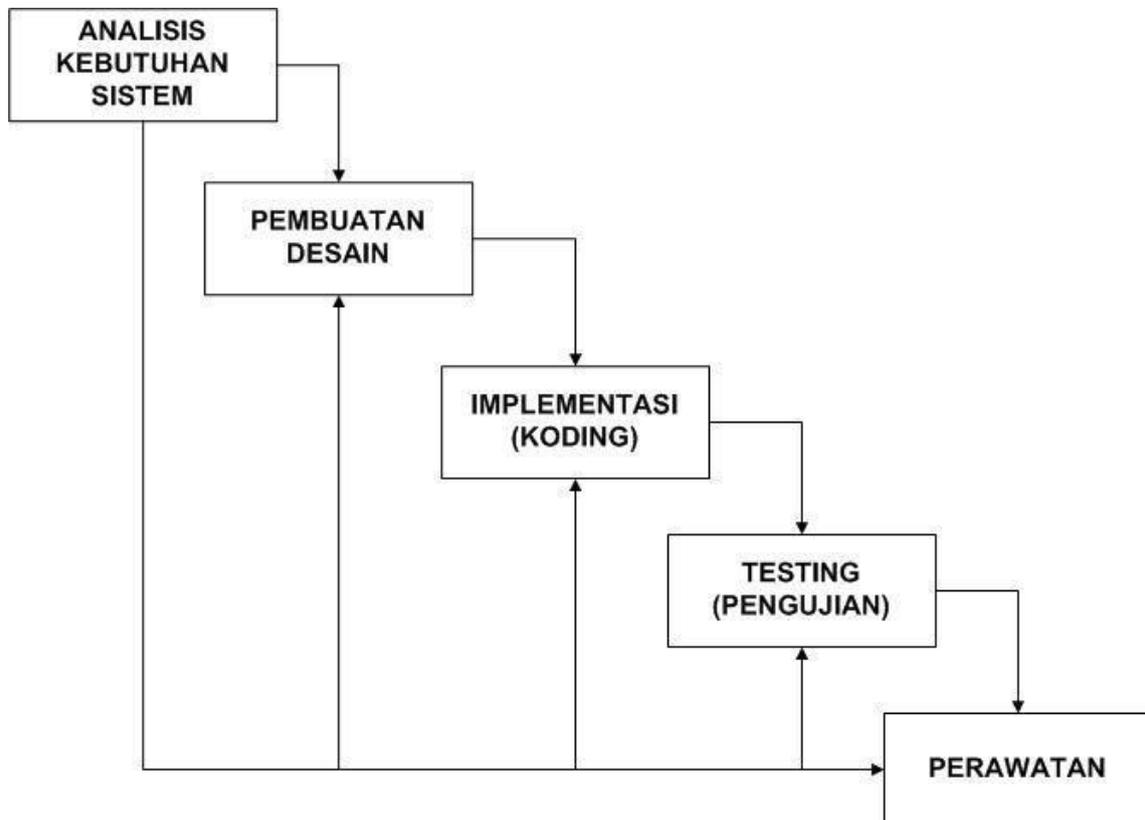
Perangkat Keras

- Perangkat Komputer
- Prosesore Core I5-4210H
- Kartu Grafik Radeon RX 550
- RAM 8 GB

Perangkat Lunak

- Android Studio
- Photoshop
- DBMS

B. Metode Penelitian : Menggunakan Metode Penelitian WATERFALL



Berikut adalah uraian tahapan yang digunakan dalam model waterfall diatas sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap analisis ini penulis akan melakukan pengamatan Dengan Observasi yang Mendalam Tentang Pengertian dan dan Penggunaan obat yang didapatkan Dari Literasi yang Sudah ada. Sehingga Lebih Mudah Dalam Mencari Data Yang Dibutuhkan untuk Pembangunan Aplikasi ini.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini, penulis membuat perancangan dari model atau desain sistem dengan menggunakan beberapa alat bantu untuk menggambarkan sistem yang berjalan ataupun sistem baru yang akan dikembangkan secara logika. Untuk menjelaskan proses fungsi yang dilakukan sistem dan kebutuhan

data penulis menggunakan beberapa diagram dari Unified Modelling Language (UML), seperti use case diagram, class diagram, dan activity diagram.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap implementasi dan pengujian unit ini, penulis Menggunakan Software Android Studio . Kemudian dilakukan pengujian terhadap tiap-tiap unit atau modul yang telah dibuat.

4. Integrasi dan Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian atau testing menggunakan metode black box testing untuk memastikan apakah semua fungsi sistem berjalan dengan baik dan mencari apakah masih ada kesalahan yang terjadi pada sistem sehingga dapat dilakukan perbaikan terhadap sistem yang mengalami kesalahan. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin perangkat Ponsel pintar Dapat menjalankan Aplikasi ini

5. Pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dari proses waterfall dimana sistem tersebut sudah sesuai dengan yang diharapkan dan telah diterapkan sehingga sistem harus dipelihara dan dilakukan perawatan.

Dari penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa pemodelan waterfall terdiri dari 5 tahapan. Namun dalam penelitian ini, penulis hanya menggunakan 4 tahapan, yaitu : analisa kebutuhan, desain sistem, implementasi dan pengujian unit, serta integrasi dan pengujian sistem Pemeliharaan tidak digunakan karena penelitian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat sehingga tidak memungkinkan untuk menerapkan tahap kelima.

7. Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan Berdasarkan Kerangka Kerja	Dalam Hitungan bulan															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	3	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■														
2	Studi Literatur			■	■												
3	Pengumpulan Data				■	■											
4	Analisis Data				■	■											
5	Perancangan Sistem						■	■	■	■	■	■					
6	Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

8. Daftar Pustaka

Suryana.2011. Penggolongan Obat Tradisional. [http:// penggolongan-obattradisional.html](http://penggolongan-obattradisional.html)// akses 13 oktober 2011

I. A. Prabowo, H. Wijayanto, B. W. Yudanto, and S. Nugroho, *E-BOOK Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android*. 2021.

F. R. S. S. Chandrasekhar and jurusan teknik mesin Laily Noor Ikhsanto, "BUKU SAKU OBAT TRADISIONAL UNTUK DAYA TAHAN TUBUH," *Liq. Cryst.*, vol. 21, no. 1, pp. 1–17, 2020.

F. Tahel, "Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android," *Teknomatika*, vol. 09, no. 02, pp. 113–120, 2019, [Online]. Available:

<http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>.