

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Obat tradisional adalah obat-obatan yang diolah secara tradisional, turun-temurun, berdasarkan resep nenek moyang, adat-istiadat, kepercayaan, atau kebiasaan setempat, baik bersifat *magic* maupun pengetahuan tradisional. Menurut penelitian masa kini, obat-obatan tradisional memang bermanfaat bagi kesehatan, dan kini digencarkan penggunaannya karena lebih mudah dijangkau masyarakat, baik harga maupun ketersediaannya.

Obat tradisional saat ini makin banyak ditinggalkan oleh kalangan pekerja terutama di perkotaan yang memiliki jadwal kerja yang padat. Mengonsumsi obat kimia yang banyak beredar di toko-toko obat, bahkan obat yang diberikan oleh dokter pun mereka pilih karena praktis dan lebih percaya akan khasiatnya. Di samping itu masih banyak masyarakat dan kalangan ibu rumah tangga lebih memilih obat tradisional yang dipercaya berkhasiat sangat baik bagi tubuh. Kelebihan dari obat herbal itu sendiri yaitu, masyarakat dapat meraciknya sendiri sesuai penyakit yang diderita.

Sekarang banyak media informasi obat tradisional yang beredar misalnya buku dan *website*. Media tersebut dianggap belum efisien karena cara mengaksesnya sedikit mengeluarkan biaya dan waktu yang cukup banyak. Bayangkan saja jika masyarakat buru-buru mencari obat tradisional mereka harus membeli buku dengan harga yang lumayan mahal dan belum

tentu lengkap. Bukan itu saja, untuk membuka sebuah situs *web* masyarakat masih bingung dalam menggunakan media tersebut. Oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat sebuah aplikasi ramuan obat tradisional untuk mengatasi aneka penyakit berbasis *mobile* android yang mudah dan cepat dalam penggunaannya. Kelebihan dari aplikasi yang berbasis android adalah memudahkan pengguna dalam kehidupan sehari-hari.

Aplikasi ini diharapkan menjadi bermanfaat bagi seluruh kalangan masyarakat, sehingga masyarakat dapat mengurangi kebiasaan mengonsumsi obat kimia yang sekarang banyak beredar obat berbahaya atau obat yang dipalsukan. Disaat masyarakat bingung mencari obat tradisional untuk mengatasi penyakit yang diderita, maka dengan hanya membuka aplikasi yang ingin penulis buat, masyarakat akan mudah memperoleh informasi data untuk meracik obat tradisional sesuai penyakit yang diderita.

Dengan memanfaatkan teknologi berbasis android, maka sebuah aplikasi yang sederhana dan bermanfaat bagi masyarakat dapat ditempatkan dalam satu aplikasi *mobile* android. Oleh karena itu penulis menciptakan sebuah aplikasi ramuan obat tradisional untuk mengatasi aneka penyakit berbasis *mobile* android.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, bisa dirumuskan suatu masalah yaitu tentang bagaimana membuat aplikasi ramuan obat tradisional berbasis *mobile* android?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi ramuan obat untuk seluruh kalangan (dewasa dan anak-anak).
2. Aplikasi yang dibuat hanya dapat berjalan pada android minimal versi 2.2 atau Froyo.
3. Aplikasi ini mencakup informasi bahan serta cara meracik obat untuk berbagai macam penyakit yang disertai keterangan tentang penyakitnya.
4. Penyakit yang ditampilkan berupa penyakit ringan yang di klasifikasikan dalam beberapa kelompok penyakit seperti, penyakit dalam, gigi dan mulut, kulit, saluran kencing, saluran pencernaan, saluran pernafasan, dan gangguan kewanitaan.
5. Aplikasi ini juga berisi beberapa jenis produk obat tradisional dalam kemasan dengan khasiat masing-masing yang diproduksi oleh PT. Secret Health Tangerang.
6. Aplikasi dibuat dengan Eclipse Java Helios SR-2 untuk membuat program berbasis *mobile* android.
7. Isi dari aplikasi ramuan obat tradisional yaitu :
 - a. Daftar penyakit

- b. Keterangan tentang penyakit
- c. Ramuan obat tradisional
- d. Produk obat
- e. Info obat tradisional
- f. Tentang
- g. Pencarian

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi ramuan obat tradisional untuk mengatasi aneka penyakit berbasis *mobile* android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi *user*

Aplikasi ini dapat membantu *user* dalam mencari ramuan obat tradisional untuk mengatasi penyakit yang diderita, sehingga diharapkan *user* dapat mengurangi seringnya mengkonsumsi obat kimia. Tidak hanya itu saja, *user* akan lebih sering memanfaatkan teknologi untuk kehidupan sehari-hari.

2. Bagi peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari hal baru selain yang didapat di perkuliahan dan mendapatkan informasi ramuan obat tradisional dari aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan aplikasi baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.