

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyakit adalah suatu keadaan abnormal dari tubuh atau pikiran yang menyebabkan ketidaknyamanan, disfungsi atau kesukaran terhadap orang yang dipengaruhinya. Untuk menyembuhkan penyakit, orang-orang biasa berkonsultasi dengan seorang dokter. Patologi adalah pelajaran tentang penyakit. Subyek pengklasifikasian sistematis penyakit disebut nosologi. Badan pengetahuan yang lebih luas tentang penyakit adalah kedokteran. Penyakit diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu penyakit menular, penyakit tidak menular, dan juga penyakit kronis. Sakit, sepertinya tidak ada yang menginginkan hal tersebut terjadi pada diri kita. Berobat ke rumah sakit atau melakukan pemeriksaan di laboratorium tentu membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Untuk dapat membantu mengurangi permasalahan di atas, salah satu solusi alternatif yang dapat ditawarkan adalah dengan memanfaatkan alat komunikasi yang banyak dimiliki oleh para pasien, yaitu telepon genggam pintar atau *mobile phone*. Dengan semakin pintarnya fungsi dan kegunaan dari *mobile phone* saat ini tentunya dapat kita manfaatkan dengan membuat aplikasi yang berguna bagi kehidupan sehari-hari, khususnya dalam hal ini membuat sebuah aplikasi *mobile* yang bertujuan agar memudahkan para pasien untuk mengetahui gejala yang diderita sebelum berangkat ke rumah sakit atau puskesmas.

Pada *project* ini penulis memilih mengembangkan *mobile device* yang berbasis Android dalam pembuatan aplikasi, karena memiliki konsep dasar dari bahasa pemrograman seperti arsitektur, fitur, dan versi yang berkaitan dengan API (Application Programming Interface). Selain itu alasan penulis memilih Android karena sistem bersifat *Open Source* atau sering disebut dengan *GNU General Public License (GPL)* karena pengembangan sistem operasi mobile ini menggunakan sistem kernel Linux.

Melalui aplikasi ini nanti nya penulis berharap masyarakat bisa mengetahui tentang gejala dan juga cara penyembuhan dari beberapa penyakit yang ada. Sehingga sang pengguna nanti bisa setidaknya mencegah terlebih dahulu penyakitnya, sebelum berobat atau pergi ke rumah sakit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

- a) Bagaimana aplikasi *mobile* bersistem operasi Android pada umumnya, khususnya versi *gingerbread*, dapat membantu dalam menjelaskan informasi gizi yang terdapat dalam buah, dan juga memberi informasi tentang pencegahan dari beberapa penyakit.
- b) Bagaimana cara membuat dan merancang Aplikasi Informasi Kandungan Gizi Buah Dan Sayur Serta Informasi Penyakit Berbasis Android Di Puskesmas Sukodono, Sidoarjo.

1.3 Batasan Masalah

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

- a) Penggunaan aplikasi *mobile* ini ditujukan kepada semua merek *handphone* berbasis Android dan khususnya pada versi gingerbread.
- b) Di dalam perancangan pembuatan aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman JAVA dengan *database* SQLite.
- c) Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah Java Eclipse Helios Service Release 1

1.4 Tujuan

Tujuan dari pengerjaan tugas akhir ini adalah :

- a) Membuat sebuah aplikasi yang dapat menghitung berat normal.
- b) Membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan solusi tentang gejala dan penyembuhan beberapa penyakit.
- c) Membuat sebuah aplikasi untuk mengetahui kandungan gizi buah dan juga manfaat dari beberapa vitamin.

1.5 Manfaat

Beberapa manfaat yang di peroleh dalam menyelesaikan tugas akhir ini:

- a) Mengetahui berat badan normal yang harus dimiliki oleh *user*.
- b) Mengetahui gejala dan juga penyembuhan dari beberapa penyakit.
- c) Memudahkan *user* untuk mengetahui sumber - sumber gizi yang dibutuhkan.
- d) Bisa memfasilitasi pihak puskesmas dalam pembuatan aplikasi Aplikasi Informasi Kandungan Gizi Buah Dan Sayur Serta Informasi Penyakit Berbasis Android Di Puskesmas Sukodono, Sidoarjo.

1.6 Metode Penelitian

Di dalam penelitian studi literatur ini saya menggunakan metodologi dalam penelitian berupa tahap-tahap agar penelitian ini dapat berjalan

dengan baik. Dan mendapatkan hasil yang diharapkan. Berikut adalah beberapa tahap yang saya lakukan :

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Mengumpulkan data yang nantinya ditampung dan dianggap sebagai kebutuhan yang nantinya digunakan sebagai informasi dalam membangun sistem ini. Penentuan definisi dari sistem yang diperlukan, penjelasan dan tujuan dari sistem dapat diperoleh melalui konsultasi dengan pengguna sistem.

2. Desain Sistem

Desain sistem membagi proses dari kebutuhan yang diperlukan ke salah satu perangkat keras atau perangkat lunak. Desain sistem menetapkan arsitektur sistem secara menyeluruh. Desain perangkat lunak melibatkan pengidentifikasian dan pendeskripsian dari sistem beserta relasinya.

3. Implementasi Sistem

Desain dari perangkat lunak dibuat dalam suatu program atau unit-unit. Pengujian unit melibatkan verifikasi setiap unit yang dibuat memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan.

4. Pengujian Sistem

Unit program atau program diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi setelah pengujian sistem diberikan kepada pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun Sistematika Penulisan Laporan Tugas akhir kali ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang yang menjelaskan tentang pentingnya penelitian tugas akhir yang dilakukan, ruang lingkup,

tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori atau tinjauan pustaka yang akan digunakan sebagai penyelesaian permasalahan pada aplikasi sistem dokter gizi virtual ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan analisa dan perancangan sistem yang digunakan dalam pelaksanaan Tugas Akhir .

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai pengujian halaman utama, fasilitas-fasilitas yang terdapat pada aplikasi tersebut serta tampilan input dan output dari program. penjelasan lingkupan uji coba aplikasi, skenario uji coba, pelaksanaan uji coba dan evaluasi dari hasil evaluasi yang telah dilakukan untuk kelayakan pemakaian aplikasi.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikesimpulan dan saran dari penulis untuk pengembangan sistem

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber – sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan tugas akhir ini