# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Pada saat sekarang ini perkembangan teknologi *mobile* semakin berkembang pesat dalam segala bidang baik bidang informasi, bisnis, industri maupun pendidikan. sehingga banyak sekali cara pengimplementasian ilmu atau informasi yang dibutuhkan. Dengan penerapan ilmu dan informasi yang tepatlah yang dibutuhkan pada persaingan global saat ini.

Dalam melaksanakan kehidupan sehari-hari kita tidak mungkin terlepas dari media komunikasi yaitu *HandPhone* (HP), karena *hanphone* adalah salah satu alat elektronik yang selalu mengikuti perkembangan tekhnologi dan sudah menjadi kebutuhan pokok setiap orang. Sehingga *handphone* sangat mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu *handphone* saat ini tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai media pencarian informasi. Dengan demikian sebuah aplikasi *mobile* yang baik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan fungsi dari sebuah *handphone.*

Padatnya aktivitas sehari-hari acap kali membuat orang mengbaikan akan kesehatan. Jam kerja yang padat membuat orang mengabaikan

waktunya untuk mengetahui penyakit apa yang sedang dideritanya apalagi harus membaginya lagi untuk sekedar memerikasakan kesehatan ke dokter.

Banyaknya obat-obatan yang beredar dipasaran membuat masyarakat sulit dalam memilih obat yang sesuai dengan kondisi badan dan sakit. Dan karena itulah banyak masyarakat masih membeli obat secara sembarangan tanpa mengetahui dampaknya. Minimnya informasi mengenai data obat juga menyebabkan masyarakat tidak mengetahui apakah obat yang dikonsumsi sudah sesuai dengan kondisi sakit yang dideritanya, dosisnya sesuai dan bagaimana efek sampingnya.

Oleh karena itu dengan tersedianya informasi obat-obatan dalam perangkat *mobile* dan dengan informasi yang lengkap, diharapkan akan memudahkan masyarakat dalam memilih obat yang baik sesuai kondisi sakit dan menambah wawasan masyarakat mengenai informasi obat, agar tidak salah dalam membeli obat dan diharapkan masyarakat dapat mengatasi masalah mediknya dengan cepat, ekonomis dan nyaman tanpa mengunjungi seorang dokter.

Maka dari uraian diatas penulis merasa tertarik untuk membuat dan membahas lebih lanjut tentang pencarian informasi obat dan merancangnya dalam sebuah aplikasi *mobile* barbasis *android,* sehingga diharapkan akan membantu mempermudah masyarakat dalam mencari informasi mengenai obat-obatan. Oleh karena itu penulis membuat sarana tersebut melalui judul "**Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-Obatan Pada Sistem Operasi Android".**

## 1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pengamatan dan analisis mengenai Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-Obatan Pada Sistem Operasi Android, maka didapat identifikasi dan rumusan masalah.

Berikut adalah identifikasi yang telah dirumuskan yaitu :

1. Minimnya pengetahuan masyarakat mengenai informasi obat-obatan.
2. Sulitnya mendapatan informasi mengenai obat yang benar dan baik untuk dikonsumsi, sesuai kondisi badan dan sakit.
3. Sulitnya mendapatkan informasi obat yang cepat tanpa harus mengunjungi dokter.

Berdasarkan uraian diatas penulis juga merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pembangunan Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-Obatan Pada Sistem Operasi Android yang dapat menyediakan informasi mengenai kandungan obat, golongan obat, dosis obat, indikasi obat, kontra indikasi obat dan efek samping?
2. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-Obatan Pada Sistem Operasi Android yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat?

## 1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas penulis mempunyai maksud dan tujuan dalam pembuatan Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-obatan Pada Sistem Operasi Android yang akan dijelaskan dibawah ini.

Maksud dibuatnya Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-obatan Pada Sistem Operasi ini adalah untuk memudahkan pencarian informasi mengenai obat-obatan yang beredar dipasaran sehingga masyarakat lebih tepat dalam memilih obat.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membangun sebuah aplikasi *mobile* yang baik dan dapat memberikan informasi lengkap mengenai kandungan obat, golongan obat, dosis obat, indikasi obat, kontra indikasi obat dan efek samping.
2. Untuk membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai obat-obatan secara cepat dan benar sesuai dengan yang diinginkan masyarakat.

## 1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kegunaan akademis. Adapun kegunaannya sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan ilmu di bidang informatika khususnya *mobile* tehknologi dari pembangunan Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-Obatan Pada Sistem Operasi Android.

2. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi penulisan oleh pihak lain, dalam pembuatan tugas akhir dalam kajian yang sama.
3. Menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek dalam bidang informatika dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permaslahan yang ada.

## 1.5. Batasan Masalah

Pembatasan masalah disini dimaksudkan untuk mempertegas ruang lingkup masalah yang akan dibahas, agar tidak menimbulkan terlalu banyak penafsiran mengenai permasalahan dan pembahasan terhadap permasalahan pun menjadi terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang penulis bahas.

Maka penulis membatasi permasalahan pada Aplikasi *Mobile* Pencarian Informasi Obat-Obatan Pada Sistem Operasi Android adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibangun hanya membahas mengenai informasi obat-obatan seperti kandungan obat, golongan obat, dosis obat, indikasi obat, kontra indikasi obat dan efek samping.
2. Tidak membahas mengenai informasi harga obat.
3. Informasi obat yang di bahas hanya informasi yang sesuai dengan informasi yang diperoleh dari sumber referensi.

4. Aplikasi yang dibangun hanya untuk *Platform Android* dengan versi 2.2 (Proyo) dan versi diatasnya.
5. Aplikasi yang dibangun bersifat *online.*
6. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi alamat apotik 24/jam, rumah sakit dan dokter/klinik yang ada di kota bandung.
7. Tidak menampilkan peta lokasi dari alamat apotek, alamt rumah sakit dan alamat dokter/klinik.

## 1.6. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan selama ± 5 bulan dengan rician kegiatan seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini.

**Table 1.1 Estimasi waktu penelitian**

| NO | AKTIVITAS | TAHUN 2011 - 2012 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Februari | | | | maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Penyusunan Proposal | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Pengumpulan Kebutuhan Data | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Analisis Kebutuhan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | *Design* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | *Coding* | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Testing dan Penerapan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | Pembuatan Laporan | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |