BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semangkin tinggi akan mendorong manusia untuk mencari kemudahan dan mendapatkan informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Dalam kehidupan sekarang ini teknologi mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu dalam mendapatkan informasi. Dewasa ini penerapan teknologi informasi pada kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan karena perkembangan teknologi bermanfaat untuk memperoleh informasi yang lebih cepat dan akurat. Salah satu teknologi yang mendukung aktifitas kita sehari-hari saat ini salah satunya adalah *smartphone* yang menggunakan aplikasi *android.*

Sejak diciptakan manusia di bumi telah diciptakan pula alam sebagai tempat tinggalnya, mulai dari sejak itu manusia mulai memanfaatkan alam sekitarnya untuk memenuhi keperluan alam bagi kehidupannya, termasuk keperluan obat-obatan untuk mengatasi msalah-masalah kesehatan. Kenyataan menunjukan bahwa dari obat-obatan yang didapat dari alam tersebut maka masyarakat dapat mengatasi masalah kesehatan yang dihadapinya. Hal ini menunjukan bahwa obat yang didapat dari sumber bahan alam khususnya tanaman telah memperlihatkan peranannya dalam penyelenggara upaya-upaya kesehatan di masyarakat. Tanaman obat keluarga disebut demikian karena tanaman tersebut bermanfaat sebagai obat yang berkhasiat untuk memenuhi keperluan keluarga akan obat-obatan.

Khusus di Indonesia, tanaman obat keluarga atau dikenal dengan apotik hidup merupakan tanaman yang ditanam atau hidup pada area di sekeliling rumah, ditempatkan dalam pot atau ditanam pada kebun yang luas nya berukuran kecil. Kebun tanaman obat dapat disalurkan pada masyarakat atau hanya digunakan untuk keperluan pribadi. Hal tersebut ditunjukan oleh berbagai penemuan salah satunya adalah kitab lontar yang berisi tentang berbagai ilmu pengobatan yang sudah dilakukan oleh orang terdahulu. Semua keterangan mengenai tanaman obat

banyak dicatat dalam suatu buku, sehingga dalam penggunaan sehari-hari masyarakat cenderung tidak ada waktu untuk mencari di dalam buku tentang manfaat tanaman yang tumbuh di sekitar pekarangan rumah nya.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan aplikasi berbasis *android* yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai media promosi pengenalan tanaman obat keluarga yang memungkinkan dapat digunakan oleh semua kalangan dikarnakan *smarphone* maupun *gadget* berbasis *android* merupakan perangkat komunikasi dan multimedia yang paling banyak digunakan oleh masyarakat pada saat ini. Sehingga aplikasi tanaman obat keluarga berbasis *android* sangat tepat untuk menunjang kebutuhan di zaman modern ini. Sehingga dengan menggunakan media tersebut masyarakat dapat lebih cepat memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan juga dengan menggunakan *android* informasi lebih mudah untuk diperbarui dibandingkan dengan menggunakan media lain seperti buku.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk menganggkat masalah tersebut dengan judul **"APLIKASI PEMBELAJARAN JENIS DAN MANFAAT TANAMAN OBAT HERBAL YANG TUMBUH DISEKITAR TEMPAT TINGGAL BERBASIS ANDROID".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dirumuskan masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi berbasis *android* meliputi tentang pengenalan berbagai macam tanaman obat untuk membantu masyarakat awam dalam mengetahui tanaman obat yang ada disekitar tempat tinggal mereka ?
2. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran jenis dan manfaat tanaman obat herbal berbasis android ?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

   Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi pengenalan tanaman obat keluarga yang dapat digunaka oleh semua kalangan masyarakat.

2. Manfaat Penelitian

   Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

   a. Dapat membantu memplajari dan mengetahui jenis tanaman disekitar menjadi tanaman obat.
   b. Merupakan media belajar memecahkan masalah secara ilmiah dan member sumbangan pemikiran tentang pengetahuan tanaman obat.
   c. Untuk memudahkan mencari kegunaan tanaman obat yang ada di sekitar kita.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan Aplikasi Pembelajaran Jenis Dan Manfaat Tanaman Obat Herbal Yang Tumbuh Disekitar Tempat Tinggal Berbasis Android adalah sebagai berikut :

1. Data yang digunakan hanya sebatas data tanaman obat herbal dalam lingkungan masyarakat.
2. Sebagai sarana promosi data yang digunakan antara lain jenis tanaman dan manfaatnya saja.
3. Aplikasi yang dibuat dengan pemrograman *Android Studio* 3.0.
4. Versi android yang digunakan adalah Adroid 8.0

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan perancangan ini berisi uraian tentang usulan pemecahan masalah secara berurutan. Uraian berikut ini adalah uraian singkat mengenai bab-bab tersebut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah yang akan dibahas, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian utama yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang Aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini point utamanya adalah analisis masalah, perancangan, implementasi sistem dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian.

STMIK
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG

STMIK
ATMA LUHUR
PANGKAL PINANG