

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat. Dengan akses internet berkomunikasi atau mendapat informasi sangatlah mudah, selain itu dapat dilakukan dimanapun terutama dalam perangkat *mobile* yang pada perkembangannya terus mengeluarkan produk terbarunya berupa *smartphone*. Hanya dalam sebuah genggam tangan yang terkoneksi ke internet, setiap orang dapat dengan mudah mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kelebihan yang ada pada perangkat *smartphone* tentu memberikan solusi untuk beberapa keperluan yang dapat kita gunakan secara praktis dan efektif.

Kamus menurut penulis merupakan sebuah kumpulan kosa kata yang memiliki arti dan makna. Perkembangan kamus sangatlah luar biasa, dimulai dari kamus berbuku cetak, berbasis desktop maupun berbasis mobile, namun ada kekurangan dari kamus berbasis desktop yaitu tidak bisa dibawa kemana-mana sedangkan buku cetak harganya cukup mahal bagi sebagian orang. Oleh karena itu telah banyak kamus yang dapat diakses di *smartphone*, baik itu dari kamus yang membahas tentang bahasa maupun kamus yang membahas tentang kesehatan. Namun kamus kesehatan pada umumnya membahas pengertian dari kosa-kata, sehingga pengguna kesulitan dalam mencari kosa-kata yang dimaksud karena tidak dilengkapi dengan gejala. Dengan melihat keadaan ini maka penulis akan membuat sebuah rancangan aplikasi kamus kesehatan, yang didalamnya terdapat kosa-kata, gejala, gaya hidup sehat, tips kesehatan, kesehatan tubuh dan game. Dengan adanya sistem ini pengguna tidak hanya mendapat informasi dari kosa-kata yang disediakan melainkan pengguna juga mendapat gejala dari penyakit tersebut dan informasi lainnya. Selain itu pengguna yang sudah menjadi member dapat mengakses fitur berat badan ideal dan periksa golongan darah tanpa harus memakai rumus tersendiri.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan perancangan sistem informasi sebagai Tugas Akhir dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Aplikasi Kamus Kesehatan Umum Berbasis Mobile**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam perancangan ini adalah:

1. Adanya keterbatasan bagi pengguna yang masih mengakses kamus dengan berbasis desktop dan buku cetak.
2. pengguna kesulitan dalam mencari kosa-kata yang dimaksud karena tidak dilengkapi dengan gejala.
3. Kurangnya informasi tentang kesehatan yang didapat seperti informasi tips kesehatan, gaya hidup sehat, kesehatan tubuh, game berupa kesehatan dan arti kosa kata didalam kamus kesehatan.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk perancangan ini, penulis menggunakan aplikasi *Prototype* sebagai *frond end* dan *back end*.
2. Rancangan aplikasi terbagi menjadi dua, yaitu:
 - a. *Fronnd end*, merupakan bagian rancangan aplikasi yang langsung dilihat oleh *user* dimana *user* juga bisa langsung berinteraksi pada bagian ini.
 - b. *Back end*, merupakan rancangan aplikasi yang berhubungan dengan panel kontrol aplikasi yang diakses oleh *Admin* dalam mengelola beberapa fitur, aplikasi menyediakan fitur-fitur untuk admin, pengguna, dan member
 1. *Admin* dapat mengelola (*member*, galeri, berita, game, serta update fitur yang disediakan mengidentifikasi masalah yang dihadapi *user*).
 2. *Member* dapat mengakses berbagai informasi penyakit, gaya hidup sehat seperti (cara mencegah stroke, cara bebas stress, cara diet, kunci hidup sehat, makanan yang meningkatkan kemampuan berfikir, mitos kesehatan dan faktanya, olahraga efektif pembakar kalori, cara makan sepuasnya tanpa takut gemuk, kelainan tidur yang mengakibatkan fatal), tips-tips kesehatan seperti (tips umum, pertolongan pertama, gejala gejala penyakit, makanan dan minuman yang sehat, tubuh yang sehat), kesehatan tubuh seperti (periksa golongan darah, berat badan ideal, cek kesehatan), video tentang kesehatan, berita serta game.

3. Pengguna dapat mengakses berbagai informasi penyakit dan tips-tips kesehatan.
4. Dokter dapat mengakses berbagai informasi penyakit, gaya hidup sehat seperti (cara mencegah stroke, cara bebas stress, cara diet, kunci hidup sehat, makanan yang meningkatkan kemampuan berfikir, mitos kesehatan dan faktanya, olahraga efektif pembakar kalori, cara makan sepuasnya tanpa takut gemuk, kelainan tidur yang mengakibatkan fatal), tips-tips kesehatan seperti (tips umum, pertolongan pertama, gejala gejala penyakit, makanan dan minuman yang sehat, tubuh yang sehat), kesehatan tubuh seperti (periksa golongan darah, berat badan ideal, cek kesehatan), video tentang kesehatan, berita, game serta konfirmasi kiriman.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dalam membuat Tugas Akhir ini adalah menganalisis dan merancang kamus kesehatan yang dapat menarik minat pengguna *mobile* dalam merespon pentingnya kesehatan. dengan adanya penambahan beberapa fitur kesehatan seperti gaya hidup sehat, periksa kesehatan dan game kesehatan.

Adapun Manfaat Yang Didapat Dari Penulisan Tugas Akhir

1. Pengguna kamus menjadi lebih praktis karena mudah dibawa kemana-mana dan mempercepat dalam pencarian istilah penyakit seperti dengan menggunakan fitur gejala.
2. Dengan adanya sistem yang sekarang ini, selain mendapat informasi penyakit dan tips kesehatan pengguna juga dapat memeriksa berat badan ideal tanpa harus memakai rumus sendiri.
3. Dengan melengkapi fitur tambahan seperti gaya hidup sehat, tips kesehatan, periksa kesehatan dan game kesehatan sehingga dapat meningkatkan minat pengguna kamus *mobile*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *Prototyping* dan tahapan ini sampai ke tahapan evaluasi saja. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi terhadap rancangan Aplikasi yang ingin dibuat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang akan dicapai dengan melakukan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi pada beberapa Aplikasi.
- b. Analisis kebutuhan fungsional dengan menggunakan *Use Case Diagram*, *Use Case Description*.
- c. Analisis kebutuhan non-fungsional dengan menggunakan tabel PIECES.

2. Membangun *Prototype*

Pada tahap ini penulis membuat rancangan *user interface mobile* yang akan dikembangkan menggunakan *Prototype* untuk membuat tampilan aplikasi.

3. Mengevaluasi *Prototype*

Pada tahap ini penulis akan melakukan evaluasi terhadap rancangan aplikasi berupa perubahan tampilan serta penambahan fitur dalam merancang aplikasi

UNIVERSITAS
MIKROSKIL