

APLIKASI KAMUS DIGITAL OBAT BERBASIS ANDROID

Tri Ferga Prasetyo, Imam Adi Kusumo

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Majalengka

Jln. KH. Abdul Halim No. 103 Majalengka 45418

E-mail : triferga@ft.unma.ac.id, fazharimam1992@gmail.com

Abstract

Android is an operating system that is open source which provides the freedom for developers to develop an application. With the advantages of the android operating system, will help a lot of Android-based smartphone users to enjoy a variety of applications, one such application is the digital dictionary of this drug. The main purpose of a digital dictionary application of these drugs is to assist them in finding the types of drugs effectively and efficiently. The type of data used are secondary data where the data obtained from reference books and literature related to this thesis. There are several stages in the making of this application, the analysis, design, workmanship and evaluation of program models that have been produced . Digital dictionary application android-based medicine , can be used on Android-based smartphones with minimal version 2.2. Dalam testing these applications can run smoothly.

Keywords: *smartphone, dictionary application, android.*

1. PENDAHULUAN

Masyarakat saat ini sudah banyak yang menggunakan *smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari, diantara banyaknya *smartphone* yang beredar saat ini ada beberapa sistem operasi yang mendukung seperti *Windows Mobile, Blackberry, Iphone, Android, dan Symbian*. *Android* merupakan sistem operasi yang sedang berkembang saat ini, *Android* mempunyai banyak keunggulan misalnya sistem operasi bisa diubah sesuai dengan keinginannya sendiri dan mudahnya mengembangkan aplikasi tanpa dipungut biaya sehingga banyak para pengembang memilih *Android* sebagai sistem operasi aplikasinya. (Nazrudin, 2013 : 2). Obat adalah suatu paduan bahan-bahan yang dimaksudkan untuk digunakan dalam mencegah, mengurangi, menghilangkan, dan menyembuhkan penyakit pada manusia. Siswa/siswi SMK Farmasi pada umumnya memiliki kamus obat dalam bentuk kertas *list* tentang obat-obatan, hal tersebut membuat kurang efektifnya dalam menghafal dan informasi dalam mengimplementasikan obat-obatan dengan materi pelajaran, untuk mengatasi masalah tersebut maka dibuatlah aplikasi kamus digital obat berbasis *Android*

sebagai media informasi nama-nama obat beserta fungsinya. (Syamsuni. 2005)

1.1. Identifikasi Masalah

1. Perlunya aplikasi kamus digital obat berbasis *Android* untuk mendukung pengetahuan siswa/siswi SMK Farmasi akan informasi dan jenis obat;
2. Perlunya aplikasi kamus digital obat sebagai sarana pembantu untuk mencari informasi obat;
3. Perlunya aplikasi kamus digital obat sebagai sarana pemandu dalam pemilihan obat yang tepat sesuai dengan penyakit yang di derita;
4. Perlunya aplikasi kamus digital obat sebagai sarana pembantu instansi terkait dalam pencarian obat saat melayani konsumen pada program PKL.

1.2. Tujuan Penelitian

1. Merancang informasi kamus digital obat berbasis *Android*;
2. Membuat sistem yang mampu memberikan informasi obat-obatan kepada siswa/siswi SMK Farmasi;
3. Membantu dinas terkait untuk mencari informasi obat-obatan yang dibutuhkan.

1.3. Manfaat Penelitian

- Menerapkan ilmu-ilmu yang ada dalam kamus obat-obatan yang dimiliki oleh Gudang Farmasi Majalengka, dan menerapkannya dengan membuat sebuah sistem informasi;
- Membuat dan menghasilkan sebuah sistem informasi yang berguna bagi siswa/siswi SMK Farmasi;
- Mengetahui jenis-jenis obat pada dinas farmasi obat Kabupaten Majalengka.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1. Tempat Penelitian

Gudang Farmasi Kabupaten Majalengka mempunyai tugas pengelolaan (penerimaan, penyimpanan dan pendistribusian) perbekalan farmasi dan peralatan kesehatan yang diperlukan dalam rangka pelayanan kesehatan, pencegahan dan pemberantasan penyakit dan pembinaan kesehatan masyarakat di Kabupaten sesuai petunjuk Kepala Dinas Kesehatan. Gudang Farmasi adalah Unit Pelaksana Teknis Dinas Kesehatan. Gudang Farmasi dipimpin oleh seorang Kepala yang dalam melaksanakan tugasnya berada dibawah dan bertanggungjawab langsung kepada Kepala Dinas Kesehatan Untuk menyelenggarakan tugas tersebut.

2.2. Teknik Pengumpulan Data

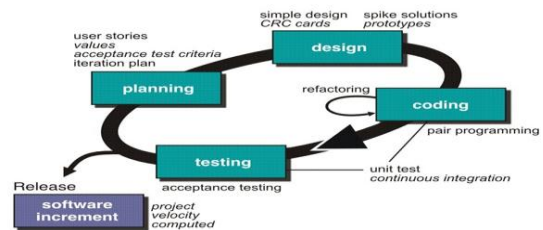
- 1. Penelitian Kepustakaan**
Pengumpulan kepustakaan dilakukan dengan mengambil referensi dari buku perancangan sistem, buku pemrograman, penelitian sebelumnya dan beragam artikel dari internet yang terkait dengan penelitian yang sedang dilakukan;
- 2. Penelitian Lapangan**
Penelitian lapangan dilakukan dengan meninjau langsung Dinas Farmasi Obat Kabupaten Majalengka untuk mengetahui situasi dan kondisi Dinas Farmasi Obat Kabupaten Majalengka serta aktivitas yang terjadi;

- 3. Wawancara dan Kuisisioner**

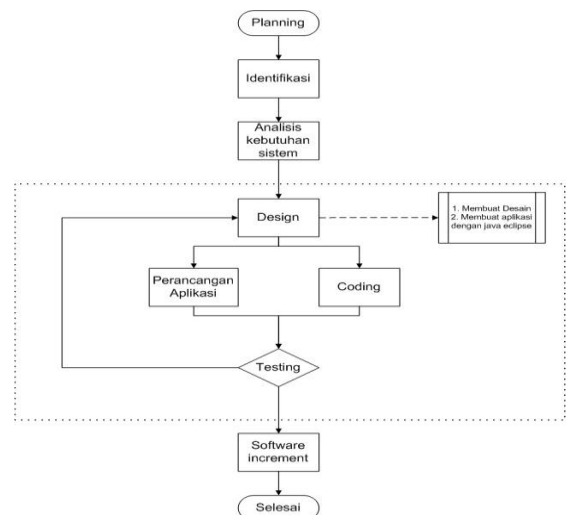
Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi dari pihak terkait untuk mengetahui masalah-masalah yang ada dan memberikan kuisisioner kepada konsumen untuk mendapatkan kebutuhan dari konsumen dan penerima masukan untuk pengembangan sistem.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Extreme Programming* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang ringan dan termasuk salah satu *agile methods* yang dipelopori oleh Kent Beck, Ron Jeries, dan Ward Cunningham. *Extreme Programming* merupakan *agile methods* yang paling banyak digunakan dan menjadi sebuah pendekatan yang sangat terkenal. Sasaran *Extreme Programming* adalah tim yang dibentuk berukuran antara kecil sampai medium saja, tidak perlu menggunakan sebuah tim yang besar.



Gambar 3.1. Extreme Programming



Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan suatu sistem harus mempunyai persiapan dalam menyediakan kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pelaksanaannya baik ketika dalam proses pembuatan sistem tersebut maupun kebutuhan selama mengimplementasikannya.

4.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama ini digunakan untuk memulai program yang terdiri dari menu-menu yaitu daftar obat, obat aman untuk ibu hamil, pencarian.



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

4.2. Tampilan Daftar Obat

Tampilan daftar obat ini digunakan untuk melihat daftar obat yang terdiri dari menu-menu list obat, dan details obat.



Gambar 4.2 Tampilan Daftar Obat

4.3. Tampilan Pencarian Obat

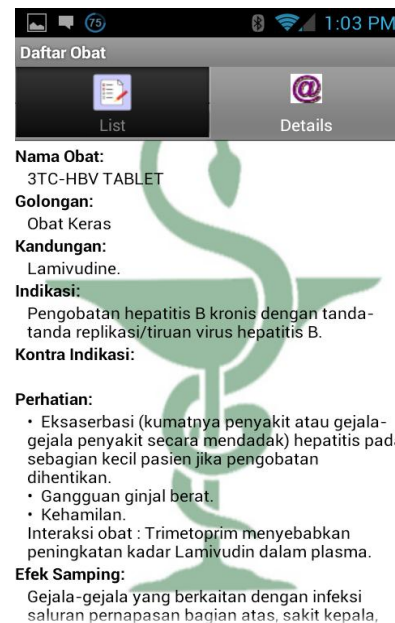
Tampilan pencarian oba ini digunakan untuk pencarian obat berdasarkan kategori pencarian obat.



Gambar 4.3 Tampilan Pencarian Obat

4.4. Tampilan Informasi Obat

Tampilan informasi obat ini menyuguhkan informasi obat secara detail dari hasil pencarian obat berdasarkan kategori yang dicari.



Gambar 4.4 Tampilan Informasi Obat

5. KESIMPULAN

Dari pembahasan mengenai program aplikasi kamus digital obat ini, maka dapat menyimpulkan bahwa :

1. Telah dibuatnya program aplikasi kamus digital obat berbasis android yang

- memberikan informasi obat beserta penjelasannya;
2. Telah dibuatnya sistem yang mampu memberikan informasi obat-obatan yang tepat dan akurat untuk siswa/siswi SMK Farmasi;
 3. Pembuatan program menggunakan java *eclipse* lebih mudah dalam tahap perancangan maupun hasil akhirnya.

6. REFERENSI

- Damayanti, Linda. 2011. Penggolongan Obat.
- Effendi, F. R. 2013. *Android Sistem Operasi pada Smartphone*. Universitas Surabaya, Surabaya.
- Ferdiana, Ridi. *Rekayasa Perangkat Lunak yang Dinamis dengan Global Extreme Programming*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2012.
- Fowler Martin, *UML Distilled Panduan Singkat Bahasa Pemodelan Objek Standar, Edisi 3*, Andi Publishing.2004.
- Hariyanto, Bambang, Ir, Mt (2004), *Rekayasa Sistem Berorientasi Obyek, Informatika Bandung*, Bandung.
- Jery FitzGerald, et, al, 1989 : 1. *Analisis & desain sistem informasi*.
- Jogiyanto. 2003. *Analisis Dan Desain Sistem*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Jogiyanto. 2005. *Anilisis dan design sistem informasi pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Nugroho, Adi. 2005. *Analisis dan perancangan informasi berorientasi obyek dengan UML*, Informatika, Bandung.
- Nugroho, Adi. 2007. Pemograman java untuk aplikasi basis data dengan teknik xp menggunakan *IDE Eclipse*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Rickyanto, Isak (2003), *Dasar Pemrograman Berorientasi Objek dengan Java 2: JDK 1.4*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Safaat, Nazruddin (2011), *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*, Informatika, Bandung.
- Sholih (2006), *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Obyek Dengan UML, Graha Ilmu*, Yogyakarta.