

APLIKASI KATALOG OBAT GENERIK BERBASIS ANDROID**Habib Herdian Santoso¹⁾, Kurnia Yahya²⁾, Nurul Fuad³⁾**¹⁾Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan²⁾Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan³⁾Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan

Telp. (0322) 324706

E-mail: habib.herdian26@gmail.com¹⁾, kurnia_yahya@gmail.com²⁾, nurulfuad2@gmail.com³⁾**ABSTRAK**

Seiring Perkembangan teknologi di bidang seluler berkembang sangatlah pesat di mulai dari model seluler itu sendiri hingga berbagai macam fungsinya. Salah satu contoh fungsinya telepon seluler bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Mobile application adalah aplikasi yang dapat berjalan diponsel dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, mengolah dan mendapatkan informasi yang bersifat praktis (tidak terikat waktu dan bisa dibawa kemana-mana).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang mencakup kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran dilakukan berdasarkan rencana yang terorganisir secara sistematis yang mencakup tujuan pembelajaran, materi pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang mencakup metode dan media pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan umpan balik pembelajaran.

Dengan segala aktifitas yang kian padat menjadikan sebagian orang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Terkadang hal yang tidak menjadi prioritas namun suatu keharusan bagi siswa perguruan, Salah satunya mengenal dan mengetahui dasar-dasar kung-fu dengan baik dan benar, terabaikan bahkan terlupakan. Salah satu faktor penyebabnya adalah terbatasnya informasi atau waktu untuk belajar.

Kata Kunci : *Android, Pembelajaran, Media.***ABSTRACT**

The development of technology in the field of cellular develops very rapidly starting from the mobile model itself to a variety of functions. One example of cellular function can be used as a medium of learning. Mobile application is an application that can run on cell phone and can be used as a medium of learning, processing and getting information that is practical (not bound by time and can be taken anywhere).

Learning is an activity that includes learning and teaching activities. Learning activities are conducted based on a systematically organized plan that includes learning objectives, learning materials and learning activities that include learning methods and media, learning evaluations, and learning feedback.

All the activities that increasingly crowded make some people have a high level of mobility. Sometimes things that are not a priority but a necessity for college students, One of them know and know the basics of kung-fu well and correctly, neglected and even forgotten. One of the contributing factors is the limited information or time to learn.

Keywords: *Android, Learning, Media.***PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini berlangsung sangat cepat. Teknologi informasi sudah menjadi hal yang sangat lumrah dan sebuah keharusan dalam segala aspek kehidupan. Tak hanya itu, saat ini teknologi informasi bahkan telah menjadi tulang punggung kehidupan manusia dalam

penyediaan dan pemberian informasi. Seperti contoh dengan keberadaan handphone yang terhubung dengan internet kita bisa dengan mudah mendapatkan informasi yang tadinya susah untuk diakses. Namun tidak hanya handphone dan internet saja, akan tetapi masih banyak lagi hal yang bisa kita manfaatkan dari kemajuan teknologi. Keberadaan sebuah

informasi yang realtime, cepat dan akurat menjadi hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia saat ini. Data dan informasi yang diperlukan tentu harus mudah diakses dengan efektif dan efisien oleh berbagai pihak yang berkepentingan.

Aplikasi Katalog digital sebagai salah satu alat yang bermanfaat untuk menangani data dan menyimpan format digital. Nama katalog sudah tidak asing lagi bagi pendengaran kita dan sebuah istilah itu sudah umum dipakai dalam keseharian kita. Bila didefinisikan secara global maka *katalog* merupakan daftar dari koleksi perpustakaan atau beberapa perpustakaan yang disusun secara sistematis, sehingga memungkinkan pengguna perpustakaan dapat mengetahui dengan mudah koleksi apa yang dimiliki oleh perpustakaan dan dimana koleksi tersebut dapat ditemukan.

Menyikapi masalah seperti ini, diperlukan sebuah perangkat yang bisa mengakses informasi secara cepat dan mudah, serta bisa digunakan dimanapun dan kapanpun.

METODE PENELITIAN

Dalam perancangan skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pencarian data dari buku, *browsing* internet atau literatur-literatur lain yang berkaitan dengan teori dasar sistem yang sedang dibuat, dan berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan sistem.

2. Studi Sistem

Yaitu metode pencarian data dengan pengamatan langsung dilapangan dengan cara pengumpulan data dengan mempelajari suatu sistem yang berkaitan dengan data yang diperlukan untuk penelitian maupun perancangan sistem.

3. Perancangan Sistem

Adapun dalam perancangan sistem maka akan dimulai dengan proses :

a. Input

Memasukan data yang diperlukan untuk menunjang data yang valid mulai dari informasi dan gambar.

b. Proses

Semua data yang dimasukan akan diolah sistem untuk mengatur dan

menyesuaikan informasi sesuai dengan keinginan pengguna.

c. Output

Sistem ini akan menghasilkan tampilan berupa merk obat dengan dosis dan anjuran pemakaian.

4. Implementasi

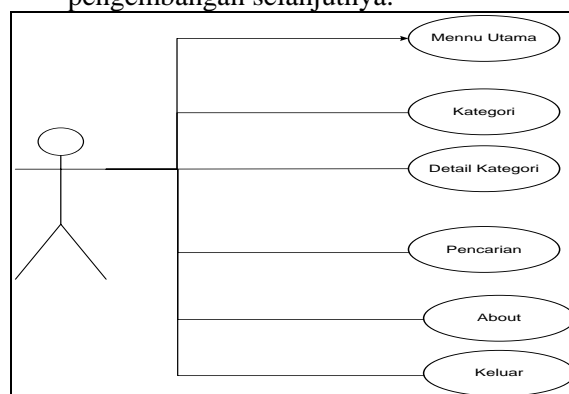
Setelah perancangan awal aplikasi melalui diagram-diagram selesai, selanjutnya yakni menerapkan rancangan tersebut kedalam media pembuatan aplikasi atau program.

5. Pengujian Sistem

Setelah aplikasi atau program telah selesai, akan dilakukan pengujian aplikasi melalui media yang menjadi tujuan penerapan dalam penelitian.

6. Dokumentasi

Setelah dilakukan proses pengujian sistem maka dilakukan tahap dokumentasi. Tahap dokumentasi meliputi pendokumentasi dan penyusunan laporan guna memudahkan pengembangan selanjutnya.

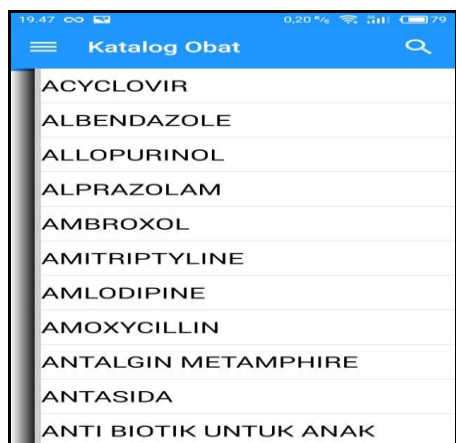


Gambar 1. Use Case

Keterangan

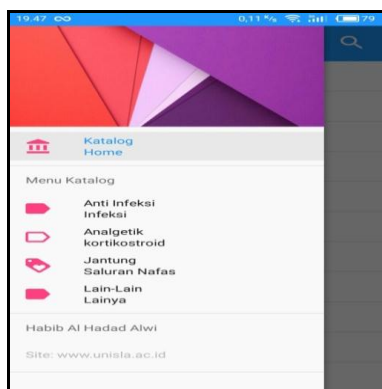
1. User membuka menu utama.
2. Halaman menu utama berisi kategori obat, dalam kategori obat, terdapat 4 kategori.
3. Halaman About berisi mengenai informasi aplikasi.
4. Halaman exit untuk keluar.

HASIL DAN PEMBAHASAN



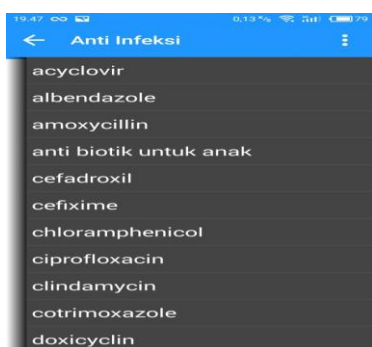
Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Tampilan di atas adalah tampilan menu utama pada dashboard admin.



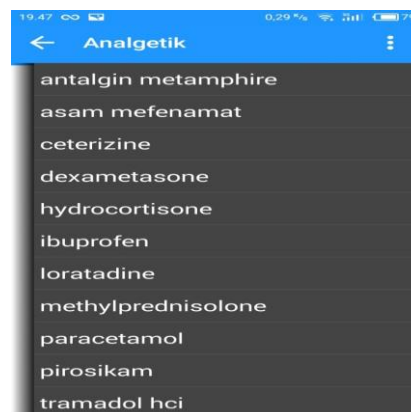
Gambar 3. Tampilan Menu Kategori

Tampilan di atas adalah tampilan menu kategori obat pada aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Menu Kategori Anti Inveksi

Tampilan di atas adalah menu kategori anti inveksi, dalam menu itu terdapat berbagai nama obat yang secara khusus untuk anti infeksi.



Gambar 5. Tampilan Menu Analgetik

Tampilan di atas adalah menu kategori analgetik, dalam menu itu terdapat berbagai nama obat yang secara khusus untuk analgetik.



Gambar 6. Tampilan Menu Jantung

Tampilan di atas adalah menu kategori jantung, dalam menu itu terdapat berbagai nama obat yang secara khusus untuk jantung.



Gambar 7. Tampilan Menu Lain

Tampilan di atas adalah menu kategori lain-lain, dalam menu itu terdapat berbagai macam nama obat.

Black box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. pengetahuan khusus dari

kode aplikasi/struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan.

Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan yakni metode uji coba *black box* memfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Ujicoba *black box* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *white box*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya. Adapun pengujian *black box* adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Uji Coba Membuka Halaman Utama

Prosedur	Masukan	Output yang dirancang	Pengamatan	Kesimpulan
Jalankan aplikasi	1. Tekan icon aplikasi	Menampilkan Halaman Utama	Jika berhasil menampilkan Halaman Utama maka berhasil, jika muncul notifikasi error maka gagal	Berhasil menampilkan Halaman Utama

Tabel 2. Uji Coba Membuka Menu Utama

Prosedur	Masukan	Output yang dirancang	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka Menu Utama	Klik ikon Menu Utama	Menampilkan Menu Utama	Jika berhasil menampilkan menu Utama maka berhasil, jika muncul notifikasi error maka gagal	Berhasil menampilkan menu Utama

Tabel 3. Uji Coba Membuka Sub Menu Utama

Prosedur	Masukan	Output yang dirancang	Pengamatan	Kesimpulan
Membuka sub menu utama	Klik Anti Inveksi	Menampilkan nama obat – anti inveksi	Jika berhasil menampilkan nama obat – anti inveksi, maka berhasil, jika muncul notifikasi error maka gagal	Berhasil menampilkan nama obat – anti inveksi

KESIMPULAN

Setelah merancang serta membuat Aplikasi Katalog Obat Generik Berbasis *Android* maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dengan adanya Aplikasi Katalog Obat Generik Berbasis *Android* dapat mempermudah para user untuk mencari obat dengan mudah dan cepat..
2. Dengan adanya Aplikasi Katalog Obat Generik Berbasis *Android* ini juga dapat mengetahui banyak nama-nama obat yang di butuhkan berdasarkan kategorinya, dan juga di sertai detail obat yang mencakup komposisi, dosis, aturan pakai, dan efek samping.

REFERENSI

- [1] Nazruddin Safaat H. 2012 *Android pemrograman aplikasi mobile smartphone dan tablet pc berbasis android (edisi revisi)*. Informatika Bandung
- [2] <http://rpl07.wordpress.com/2007/06/21/mo-del-dan-proses-oleh-rona-f-5105-100-083/> 20 September 2013
- [3] Ignas, 2014. *Sistem Informasi Android untuk Tugas Akhir*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.