

Aplikasi Sistem informasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga Berbasis Android

Machudor Yusman

Jurusan Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Lampung

Email: machudoryusman@yahoo.com

Abstract

The development of technology in information and communication has increased developments in the world, including in the health sector. One that is developing and commonly implemented in the world of health, one of which is pharmaceutical health, especially digital-based medicine information technology. Regarding the types of medicinal plants recorded in a manual book, so that in their daily use, people tend not to have time to look in books about the benefits of the Application for Introduction to Family Medicinal Plants, besides that the user interface is still very simple so that it does not attract the public's interest to read. Another problem that occurs is the difficulty of finding information about plants and what benefits are needed and the lack of means of promotion or introduction of Family Medicinal Plants to the community. From the description above, the authors propose to design an android-based application including the introduction of various medicinal plants as well as a means of promotion so that every family has a living pharmacy and public health is increasing. Based on the results of the research, the application of family medicinal plant recognition can help users in recognizing the types of medicinal plants and as a means of promotion so that each family has a live pharmacy and based on the results of tests carried out on the system shows that the application has been running well and in accordance with what is expected.

Keywords - Information Systems, Family Medicine, Plants, Applications, Android

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam informasi dan komunikasi telah meningkatkan perkembangan di dalam dunia tak terkecuali dalam bidang kesehatan. Salah satu yang berkembang dan umum diimplementasikan dalam dunia kesehatan salah satunya adalah kesehatan farmasi khususnya teknologi informasi obat-obatan berbasis digital. Mengenai jenis tanaman obat banyak dicatat dalam suatu buku manual, sehingga dalam penggunaannya sehari-hari masyarakat cenderung tidak ada waktu untuk mencari di dalam buku tentang manfaat Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga, selain itu antarmuka pengguna masih sangat sederhana sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk membaca. Permasalahan lain yang terjadi adalah sulit mencari keterangan tentang tanaman dan apa saja manfaat yang dibutuhkan serta kurangnya sarana promosi atau pengenalan Tanaman Obat Keluarga pada masyarakat. Dari uraian diatas maka penulis mengusulkan untuk merancang aplikasi berbasis android meliputi tentang pengenalan macam-macam tanaman obat serta sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup dan kesehatan masyarakat semakin meningkat. Berdasarkan dari hasil penelitian, maka aplikasi pengenalan tanaman obat keluarga dapat membantu pengguna dalam hal mengenal jenis tanaman obat dan sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup dan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap system menunjukkan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Kata Kunci – Sistem Informasi, Obat Keluarga, Tanaman, aplikasi, Android

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital seperti sekarang ini tumbuh semakin pesat, cepat dan canggih dari hari ke hari, bulan ke bulan hingga ke tahun kedepannya. Meningkatnya perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi yang semakin cepat ini berdampak terhadap banyak bidang. Penerapan sistem informasi pada kehidupan sehari-hari sangat dibutuhkan karena perkembangan teknologi bermanfaat untuk memperoleh informasi yang lebih cepat dan akurat. Sistem informasi yang mendukung aktivitas kita sehari-hari saat ini salah satunya adalah sistem informasi yang dapat diakses mudah, kapan saja dan dimana saja. Perkembangan teknologi dalam informasi dan komunikasi telah meningkatkan perkembangan di dalam dunia tak terkecuali dalam bidang kesehatan. Salah satu yang berkembang dan umum diimplementasikan dalam dunia kesehatan salah satunya adalah kesehatan farmasi khususnya teknologi informasi obat-obatan berbasis digital. Mengenai jenis tanaman obat banyak dicatat dalam suatu buku manual, sehingga dalam penggunaannya sehari-hari masyarakat cenderung tidak ada waktu untuk mencari di dalam buku tentang manfaat Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga (Toga) karena tampilannya yang masih sangat sederhana sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk membaca. Permasalahan lain yang terjadi adalah apabila ada penyakit yang membutuhkan pertolongan awal sulit mencari keterangan tentang tanaman dan apa saja manfaat yang dibutuhkan tersebut. Serta kurangnya sarana promosi atau pengenalan Toga pada masyarakat dimana hal ini sangat penting untuk menjaga kesehatan masyarakat dengan biaya yang murah (Ridwan, 2014).

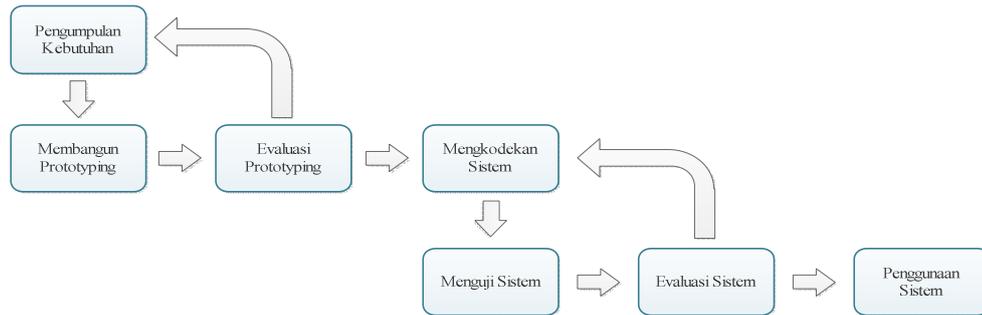
Kebijakan Departemen Kesehatan RI tentang pengobatan tradisional seperti yang tercantum dalam UU No 23 tahun 1992 pasal 47 tentang pengobatan tradisional dan dalam Kepmenkes No 1076/SK /VII/2003 tentang penyelenggaraan pengobatan tradisional yang menggunakan tanaman obat-obatan. Serta adanya Program Pemerintah Kabupaten yaitu Gerakan Pembangunan Desa Mandiri (Gerbang Dema) salah satu pilarnya adalah memprioritaskan pembangunan yaitu peningkatan pertanian secara luas dan usaha pemberdayaan ekonomi keluarga, pengembangan tanaman obat keluarga melalui kelompok ibu-ibu Dasa Wisma, PKK di tingkat ibu-ibu rumah tangga dan dikelola oleh masing-masing desa, salah satu program desa yang dikembangkan oleh ibu-ibu PKK adalah tanaman obat keluarga.

Dari uraian diatas maka penulis mengusulkan untuk merancang aplikasi berbasis android meliputi tentang pengenalan macam-macam tanaman obat serta sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup dan kesehatan masyarakat semakin meningkat. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga berbasis Android yang dapat digunakan oleh semua pihak masyarakat serta sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup dan kesehatan masyarakat semakin meningkat. Dengan adanya Aplikasi Pengenalan Tanaman Obat Keluarga Berbasis Android dapat membantu pengguna dalam hal mengenal jenis jenis tanaman obat dan sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Menurut Mohammad Yazdi (2014) *Prototype* merupakan metodologi pengembangan software yang menitikberatkan pada pendekatan aspek desain, fungsi, dan user-interface. Menurut D. P. Rini (2014), Metode *prototype* adalah proses pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan pengumpulan kebutuhan – kebutuhan dari sistem, yang dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* dan evaluasi dari pengguna. Tahapan – tahapan yang dilalui mulai dari pengumpulan kebutuhan, membangun *prototyping*, evaluasi *prototyping*, mengkodekan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem, menggunakan sistem yang digambarkan dalam Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Metode *Prototype*

1. Pengumpulan Kebutuhan

Pengembang dan pengguna bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan Pembuatan alat Pengamanan Ruang Brangkas Menggunakan Kamera Deteksi Gerak Berbasis Esp32-Cam Dengan Penyimpanan Otomatis Google Drive Dan Telegram, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun *Prototyping*

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna membuat contoh desain.

3. Evaluasi *Prototyping*

Proses evaluasi ini dilakukan oleh pengguna untuk mengetahui apakah *prototyping* yang telah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka kemudian diambil langkah keempat. Jika tidak, maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3

4. Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disetujui diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem

Sesudah sistem telah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, kemudian sistem akan diuji terlebih dahulu sebelum digunakan.

6. Evaluasi Sistem

Pemain mengevaluasi apakah sistem yang telah jadi sudah sesuai dengan yang diinginkan. Jika sudah, maka dilakukan langkah ketujuh, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan Sistem

Alat yang sudah diuji dan diterima pengguna siap untuk digunakan memenuhi kebutuhan pengguna.

Dalam pembuatan sistem monitoring dalam penelitian ini menggunakan beberapa tool untuk mengembangkan sistem monitoring kelembapan dan suhu berbasis arduin menggunakan metode perancangan sistem model *prototyping*. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat melalui tahapan dari Metode *Prototype/Prototyping*.

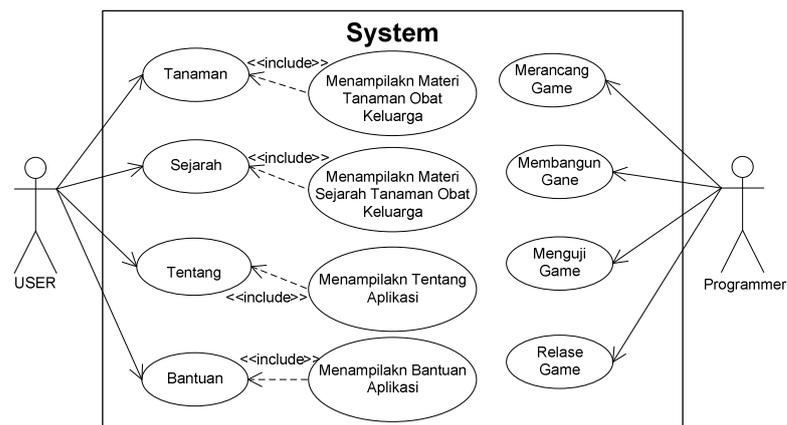
2.2. Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem adalah suatu cara atau tahapan yang dilakukan dalam sebuah proses perancangan, metode ini dibutuhkan untuk memudahkan perancang sistem dalam mengembangkan ide rancangan. Metode yang dilakukan oleh seseorang berbeda-beda berdasarkan kebutuhan seseorang. Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam

pemrograman berorientasi objek (Sukanto dan Shalahuddin, 2014, 133). Menurut Widodo dan Herlawati (2015), UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain;

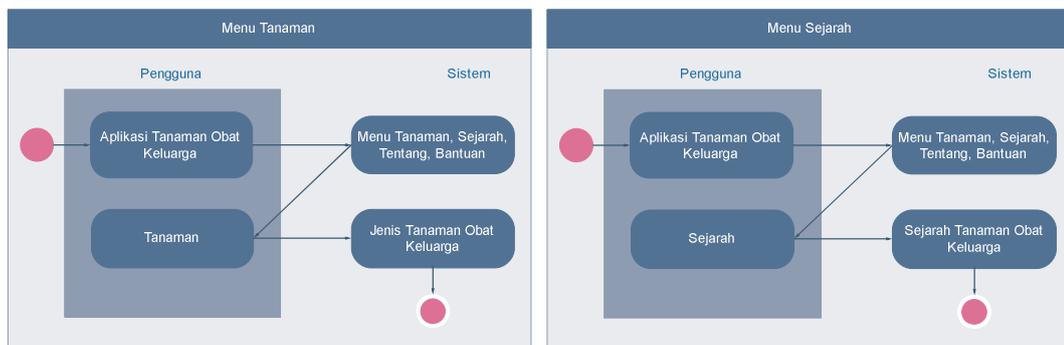
- a. Merancang perangkat lunak.
- b. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
- c. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan system.
- d. Mendokumentasi sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya

Pada tahap ini dilakukan pemodelan sistem untuk menentukan fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh sistem aplikasi serta menentukan kelas yang dibutuhkan untuk realisasi fungsi-fungsi sistem yang telah dianalisis sebelumnya dan mendeskripsikannya kedalam bentuk diagram. Pada sistem aplikasi pengontrol lampu ruangan dan pintu rumah dengan sura berbasis android, menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang digunakan untuk pemodelan dan komunikasi sebuah sistem. Use case diagram merupakan diagram yang mendeskripsikan hubungan antara pengguna dan sistem aplikasi. Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan darisebuah sistem. Desain use case pada penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2. Alur sistem diawali dengan aksi user atau pengguna untuk memilih menu Tanaman untuk menampilkan daftar tanaman obat keluarga beserta cara penggunaannya dan menam tanaman obat keluarga.. Selanjutnya pengguna dapat memilih menu Sejarah untuk menampilkan sejarah tentang tanaman obat keluarga. Selain itu pengguna juga dapat menampilkan tentang aplikasi tanaman obat keluarga dan menampilkan bantuan penggunaan aplikasi tanaman obat keluarga.



Gambar 2 Use Case Diagram

Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas proses dari sebuah sistem. Activity diagram pada rancangan aplikasi ini dapat presentasikan lebih rinci pada Gambar 3a dan 3b.



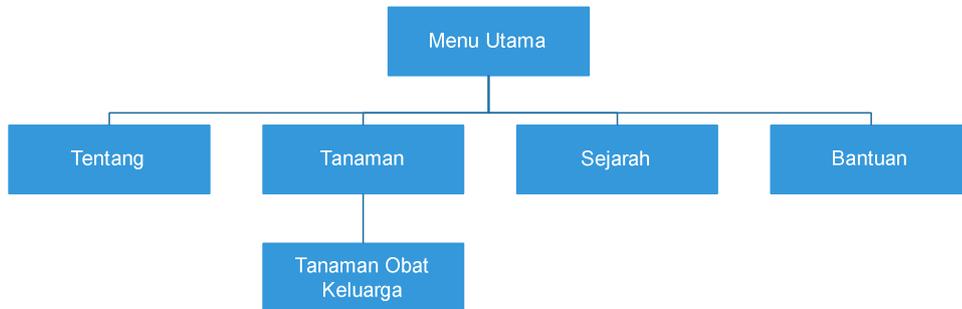
(a) Activity Menu Tanaman

(b) Activity Menu Sejarah

Gambar 3 Activity Diagram

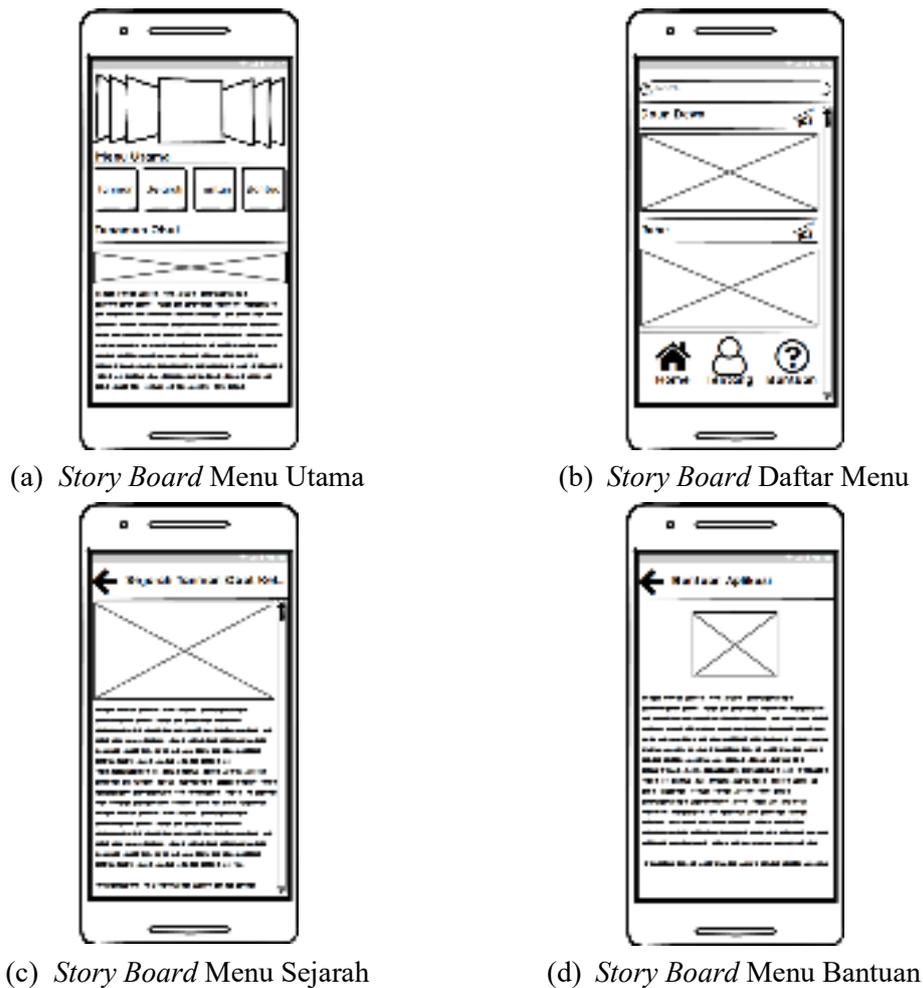
2.2.1. Perancangan Antar Muka

Perancangan struktur navigasi yang menggambarkan hubungan antar menu pada aplikasi pengontrol lampu ruangan dan pintu rumah berbasis android ini menggunakan model hirarki. Perancangan struktur navigasi pada aplikasi pengenalan tanaman obat keluarga dapat dijelaskan pada Gambar 4.



Gambar 4 Struktur Navigasi Aplikasi

Perancangan Story Board merupakan rancangan interface atau tampilan antarmuka dari aplikasi yang dilengkapi spesifikasi dari setiap gambar, layer dan teks. Gambaran story board aplikasi pengenalan tanaman obat keluarga dapat dilihat pada pemaparan berikut :



Gambar 5 Rancangan Sistem Aplikasi (*Story Board*)

Rancangan menu dari Gambar 5a menu utama merupakan menu tampilan pertama pada saat membuka aplikasi. Pada menu utama terdiri dari Tanaman, Sejarah, Tentang dan Bantuan. Untuk story board menu daftar tanaman obat yang ditunjukkan pada Gambar 5b merupakan menu yang berikan informasi daftar tanaman obat yang ada di Indonesia. Menu sejarah pada Gambar 5c ini menampilkan penjelasan singkat tentang sejarah tanaman obat keluarga yang ada di Indonesia. Menu bantuan ini menampilkan bantuan penggunaan aplikasi tanaman obat keluarga yang dipresentasikan pada Gambar 5d.

2.3. Metode Pengujian Sistem

Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian sistem pada penelitian ini adalah Black Box Testing (Pengujian Berdasarkan Fungsionalitas). Menurut (Jurnal Algoritma , Vol.11 No.1, 2014), “Black Box Testing adalah Pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak”. Pengujian Black Box Testing merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkapkan kelas kesalahan pada sistem. Black Box Testing atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program. Dalam pengujian ini, tester menyadari apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana melakukannya. Berikut ciri-ciri dari black box testing, yaitu:

- Black box testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada software dan Hardware, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari software dan Hardware.
- Black box testing bukan teknik alternatif dari pada white box testing. Lebih dari pada itu, ia merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup error dengan kelas yang berbeda dari metode white box testing.
- Black box testing melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. juga disebut sebagai behavioral testing, specification-based testing, input/output testing atau functional testing.

Penggunaan Black box testing sebagai metode pengujian sistem pada penelitian ini, didasari dari fungsi box testing yang bertindak sebagai pengujian sistem yang lebih fokus terhadap fungsionalitas.

3. HASIL PENELITIAN

Hasil akhir penelitian ini berupa aplikasi berbasis Android yang digunakan untuk pengenalan macam-macam tanaman obat serta sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup berbasis Aplikasi Android. Dengan hadirnya aplikasi sistem monitoring kelembaban dan suhu ruangan ini akan sangat membantu memudahkan pekerjaan manusia karena dapat digunakan oleh semua pihak serta sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup dan kesehatan masyarakat semakin meningkat. Selain itu, tujuan akhir dari penelitian ini adalah membantu pengguna dalam hal mengenal jenis jenis tanaman obat dan sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek.

3.1. Implementasi Aplikasi

Tahap implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang telah dirancang, menjelaskan mengenai pembuatan sistem yang sesuai dengan analisis dan perancangan sebelumnya. Setelah tahap implementasi dilakukan maka dibutuhkan sebuah pengujian sistem untuk membuktikan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.



(a) Tampilan Awal Aplikasi



(b) Tampilan Menu Tanaman



(c) Menu Materi Tanaman



(d) Menu Sejarah

Gambar 6 Tampilan Aplikasi

Tampilan awal adalah tampilan aplikasi pada saat aplikasi pertama kali dijalankan. Sedangkan untuk tampilan pada menu tanaman menampilkan semua tanaman obat keluarga. Untuk tampilan menu materi tanaman menampilkan penjelasan masing masing tanaman, kegunaan tanaman dan cara menanamnya. Tampilan menu sejarah ini menampilkan sejarah singkat tentang tanaman obat keluarga Indonesia.

3.2. Hasil Pengujian

Pengujian sistem dengan menggunakan metode black box dengan memperhatikan masukan ke sistem dan keluaran dari sistem. Proses pengujian dilakukan secara bertahap yaitu tahap pengujian antarmuka pengguna (user interface), pengujian fungsi dan menu aplikasi, pengujian versi Android, pengujian untuk multi platform pada perangkat dan pengujian pada layar aplikasi.

3.2.1. Pengujian User Interface

Pada pengujian user interface ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah tampilan yang disediakan untuk pengguna dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Pengujian menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditentukan yaitu : kelas uji, daftar pengujian, skenario uji, hasil yang diharapkan dan hasil yang diperoleh dari hasil pengujian. Pengujian user interface dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Pengujian User Interface

Daftar Uji	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
Pengujian <i>icon</i> Aplikasi	Klik <i>icon</i> Aplikasi	Menampilkan <i>Menu Utama</i>	Berhasil, sistem menampilkan <i>layout menu utama</i>
Pengujian pada menu utama aplikasi	Klik tombol menu "Tanaman"	Menampilkan daftar gambar dan nama-nama Tanaman	Berhasil, sistem menampilkan daftar gambar dan nama-nama tanaman
	Klik tombol menu "Sejarah"	Menampilkan <i>layout</i> Sejarah	Berhasil, sistem menampilkan <i>layout</i> Sejarah
	Klik tombol menu "Bantuan"	Menampilkan <i>layout</i> Bantuan	Berhasil, sistem menampilkan Bantuan
	Klik tombol menu "Tentang"	Menampilkan <i>layout</i> Tentang	Berhasil, sistem menampilkan Tentang

3.2.2. Pengujian Fungsi dari Menu Aplikasi

Pada pengujian fungsi dari menu aplikasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah fungsi yang diberikan pada masing-masing tombol (button) menu aplikasi dapat berjalan dan berfungsi dengan baik dan sesuai yang diharapkan. Pengujian menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditentukan yaitu : kelas uji, daftar pengujian, skenario uji, hasil yang diharapkan, dan hasil yang diperoleh dari hasil pengujian. Pengujian fungsi dari menu aplikasi dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Pengujian Fungsi dari Menu Aplikasi

Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Pengujian pada menu Tanaman	Klik tombol menu "Tanaman"	Menampilkan <i>layout</i> list Tanaman	Berhasil, Menampilkan <i>layout</i> list Tanaman
Pengujian pada menu Sejarah	Klik tombol menu "Sejarah"	Menampilkan <i>layout</i> Sejarah	Berhasil, Menampilkan <i>layout</i> Sejarah
Pengujian pada menu Tentang	Klik tombol menu "Tentang"	Menampilkan <i>layout</i> Tentang	Berhasil, Menampilkan <i>layout</i> Tentang
Pengujian pada menu Bantuan	Klik tombol menu "Bantuan"	Menampilkan <i>layout</i> Bantuan	Berhasil, Menampilkan <i>layout</i> Bantuan

3.2.3. Pengujian Versi Android

Pada pengujian versi Android ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan pada semua versi Android yang diujikan. Pengujian menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditentukan yaitu: kelas uji, daftar pengujian, skenario uji, hasil yang diharapkan dan hasil yang diperoleh dari hasil pengujian. Pengujian versi Android dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Pengujian Versi Android

Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Pengujian kompatibilitas versi operatif sistem Android	Pengujian pada Android versi 4.0 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	Kompatibel dengan Android versi 4.0 (<i>Ice Cream Sandwich</i>)	Berhasil, kompatibel dengan versi 4.0
	Pengujian pada Android versi 4.1 (<i>Jelly Bean</i>)	Kompatibel dengan Android versi 4.1 (<i>Jelly Bean</i>)	Berhasil, kompatibel dengan versi 4.1
	Pengujian pada Android versi 4.4 (<i>Kitkat</i>)	Kompatibel dengan Android versi 4.4 (<i>Kitkat</i>)	Berhasil, kompatibel dengan versi 4.4
	Pengujian pada Android versi 5.0 (<i>Lollipop</i>)	Kompatibel dengan Android versi 6.0 (<i>Marshmallow</i>)	Berhasil, kompatibel dengan versi 6.0 (<i>Marshmallow</i>)
	Pengujian pada Android versi 7.0 (<i>Nougat</i>)	Kompatibel dengan Android versi 7.0 (<i>Nougat</i>)	Berhasil, kompatibel dengan versi 7.0 (<i>Nougat</i>)

3.2.4. Pengujian Aplikasi Menggunakan Device

Pada pengujian Aplikasi menggunakan device ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan pada semua device yang ada. Pengujian menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditentukan yaitu: buka aplikasi, mengklik menu, mengklik submenu, menampilkan audio visual. Pengujian aplikasi dengan device Android dapat dilihat pada Tabel 4

Tabel 4 Pengujian Aplikasi Menggunakan Device

Device (Perangkat)			
Buka Aplikasi	Klik Menu	Klik Submenu	Menampilkan Audio Visual
Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi
Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi
Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi
Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi	Berfungsi

3.2.5. Pengujian Layar

Pada pengujian layar, sistem aplikasi mencakup beberapa pengujian yaitu pengujian resolusi dan densitas layar. Pada pengujian resolusi layar dan densitas layar ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah tampilan aplikasi dapat terlihat baik pada masing-masing resolusi Android yang diujikan. Pengujian menggunakan beberapa kriteria yang sudah ditentukan yaitu: kelas uji, daftar pengujian, skenario uji, hasil yang

diharapkan dan hasil yang diperoleh dari hasil pengujian. Pengujian resolusi layar dan densitas layar dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Pengujian Resolusi Layar dan Densitas Layar

Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Hasil
Pengujian Resolusi Layar dan Densitas Layar Pada Android	Pengujian pada Android dengan resolusi 3 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 3 inch	Berhasil, tampilan terlihat normal sesuai yang diharapkan
	Pengujian pada Android dengan resolusi 4 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 4 inch	Berhasil, tampilan terlihat normal sesuai yang diharapkan
	Pengujian pada Android dengan resolusi 5 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 5 inch	Berhasil, tampilan terlihat normal sesuai yang diharapkan
	Pengujian pada Android dengan resolusi 6 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 6 inch	Berhasil, tampilan terlihat normal sesuai yang diharapkan
	Pengujian pada Android dengan resolusi 7 inch	Tampilan terlihat sesuai atau baik pada Android dengan resolusi 7 inch	Berhasil, tampilan terlihat normal sesuai yang diharapkan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian mengenai perancangan aplikasi pengenalan tanaman obat keluarga berbasis Android, maka dapat mengambil kesimpulan bahwa, dengan aplikasi pengenalan tanaman obat keluarga dapat membantu pengguna dalam hal mengenal jenis tanaman obat dan sebagai sarana promosi agar setiap keluarga memiliki apotek hidup dan berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan terhadap system menunjukkan bahwa aplikasi telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Android Studio. <https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id>, diakses 24 April 2019 pukul 09.11
- A.S., R. and Shalahuddin, M. (2015) *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- A. C. Prof. Dr. Sri Mulyani. (2016). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi SisteMatika.
- A.S., R. and Shalahuddin, M. (2015) *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.
- D. P. Rini, *Metodologi Pengembangan Sistem*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014
- Dzulkarnain, H.B dkk., *Tanaman Obat Keluarga, Jilid 1 & jilid 2*. Jakarta: PT. Intisari Media Tama, 2014.
- Kepmenkes No. 1076/MENKES/SK/VII/2003 Penyelenggaraan Pengobatan Tradisional <http://www.depkes.go.id>
- Nugraha, Martin. 2017. "Aplikasi Informasi Pembuatan Obat Tradisional Berbasis WEB", <https://repository.usd.ac.id/12049/>, diakses pada 24 April 2019 pukul 14.21.

- Pusadan, Mohammad Yazdi. 2014. *Pemrograman MATLAB Pada Sistem Pakar Fuzzy*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rachman, A. F. (2015) "Android Kuasai Asia Tenggara". <https://inet.detik.com/consumer/d3054169/android-kuasai-asia-tenggaradi-indonesia-paling-juara>, diakses 24 April 2019 pukul 22.30
- Ratnaningtyas, Sekar. Sidik, Priyo Sasongko. Arif, Helmie Wibawa. 2014. "Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Posdaya di Kabupaten Semarang Berbasis Scalable Vector Graphich (SVG)", <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/joint>, Diakses pada 24 April 2019 pukul 14.00
- Ridwan, *Pemanfaatan Tanaman Obat Keluarga*. Jakarta: Pusat Perbukuan DEPTAN, 2014.
- Rumambi, Tivipia. Darmastuti. 2014. " Aplikasi Mobile Informasi Tanaman Herbal Sebagai Alternatif Pengobatan Alami Berbasis Android", <https://scholar.google.co.id/citations?user=IkhUPiMAAAAJ&hl=id>, diakses pada 24 April 2019 pukul 14.21.
- Widodo. Prabowo.P, dan Herlawati, "Menggunakan UML", Bandung:Informatika, 2014