

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. (Kementerian Negara Riset dan Teknologi, 2006)

Jika dilihat pada saat sekarang ini perkembangan teknologi informasi terutama di Indonesia semakin berkembang. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan untuk belajar dan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dari mana saja, kapan saja, dan dari siapa saja. Dalam dunia kedokteran banyak sekali aplikasi kesehatan yang memungkinkan para mahasiswa kedokteran untuk mempelajari anatomi, fisiologi, patologi tubuh manusia secara rinci dan dengan tampilan lebih menarik. Aplikasi tersebut ditanam pada gadget agar supaya dapat digunakan dengan mudah dan dapat dibawa kemana saja.

Rendahnya minat membaca dari kalangan siswa, mahasiswa dan masyarakat umum dapat diminimalkan dengan memanfaatkan gadget sebagai media baca dan belajar tentang anatomi tubuh manusia, ini dimaksudkan agar pemahaman tentang bagian tubuh manusia dapat lebih mudah dimengerti, dengan perkembangan teknologi sekarang ini membuat sarana atau media belajar beradaptasi menyesuaikan keadaan, dengan membuat aplikasi yang menarik sebagai bahan belajar untuk anatomi anatomi tubuh manusia.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana metode *window clipping* dapat digunakan dalam aplikasi pengenalan anatomi tubuh manusia ini.
2. Membuat aplikasi pengenalan anatomi tubuh manusia ini dapat di gunakan di *smartphone* yang bersistem operasi Android.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam aplikasi pembelajaran anatomi tubuh manusia ini adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran ini hanya pada 4 bagian yaitu :
 - a) Kerangka manusia
 - b) Saluran pernafasan
 - c) Saluran darah
 - d) Saluran pencernaan.

(Belum termasuk indera manusia dan alat reproduksi)
2. Aplikasi dibuat dengan menggunakan *Eclipse* (ADT) v22.3 dengan ukuran minimal pada *Device* 5" (480x800) dan aplikasi ini berjalan minimal pada *Smartphone* Android versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich / ICS*)
3. Aplikasi ini menampilkan gambar anatomi tubuh secara keseluruhan.
4. Aplikasi ini menampilkan menu dengan pilihan bagian-bagian anatomi tubuh yang akan dilihat serta keterangan dan fungsinya.
5. Aplikasi ini juga menyediakan kuis dengan beberapa pertanyaan seputar anatomi tubuh manusia.

6. Metode *clipping* yang digunakan adalah *window clipping* berbentuk bulat atau *circle*.

1.4 Tujuan

Tujuan penyusunan tugas akhir ini adalah membuat aplikasi pengenalan anatomi tubuh manusia dengan menggunakan metode *window clipping* berbasis Android.