

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Permasalahan

Peredaran obat di pasaran khususnya di Indonesia semakin marak dan semakin banyak dijumpai mulai dari obat tradisional sampai obat-obatan impor yang berasal dari luar negeri dan bahkan obat-obatan asli atau palsu (aspal) yang kian hari juga makin marak peredarannya. Dari sekian banyak obat-obatan yang beredar di pasaran tidak sedikit pula obat-obatan yang tidak terdaftar (ilegal) pada dinas kesehatan atau pihak terkait. Bagi masyarakat sendiri hal ini mungkin menguntungkan karena dengan demikian masyarakat mampu membeli berbagai obat yang diperlukan dengan variasi merk yang lebih banyak dan harga yang relatif lebih murah dan terjangkau. Disamping itu pula tingkat ekonomi yang rendah dan kurangnya informasi yang tepat dan akurat serta pengetahuan masyarakat Indonesia yang masih awam masalah kesehatan menjadi salah satu faktor pendukungnya.

Informasi mengenai obat-obatan, baik berupa komposisi obat, indikasi, dosis dan efek samping sering diperoleh masyarakat hanya dari teks, cerita atau anjuran orang lain yang tidak berkompeten di bidang obat-obatan. Pemakaian obat-obatan yang keliru atau kesalahan meminum obat dan penggunaan obat dengan dosis yang sembarangan oleh masyarakat sering terjadi. Badan POM (Badan Pengawas Obat dan Makanan), tenaga medis dan non medis (dalam hal ini apoteker) sebagai pihak-pihak

yang dianggap lebih mengerti dan menguasai dalam bidang obat-obatan (Farmasi) terkadang kurang mampu atau bahkan keliru dalam memberikan informasi yang tepat dan akurat akan fungsi dan peranan obat-obatan yang diperlukan oleh masyarakat. Hal ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya keterbatasan tenaga manusia yang tersedia (Bidang Farmasi) dan keterbatasan daya ingat serta pengetahuan dari tenaga manusia tersebut untuk mampu memberikan informasi yang tepat dan akurat mengenai data obat-obatan yang banyak beredar di pasaran khususnya di Indonesia.

Oleh karena itu dibuatlah suatu program aplikasi komputer berbasis multimedia yang dapat memberikan informasi tentang data obat-obatan baik mengenai komposisi penyusun obat, indikasi, kontra indikasi, efek samping serta dosis pemakaian obat yang benar. Dengan aplikasi sistem berbasis multimedia yang dibuat ini, diharapkan dapat membantu pengguna (masyarakat pada umumnya dan apoteker pada khususnya) untuk mempermudah dalam memberikan informasi obat dengan tepat, akurat dan lengkap.

Aplikasi sistem ini memberikan solusi dalam pencarian informasi detail mengenai data-data obat yang beredar di pasaran secara benar dan akurat. Maka penulis mengambil judul "Pengembangan Sistem Pengelompokan Data Obat Berdasarkan Efek Farmakologi Berbasis Multimedia".

I.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penyusun merumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimana

mengembangkan Sistem Pengelompokan Data Obat Berdasarkan Efek Farmakologi Berbasis Multimedia?

I.3. Batasan Masalah

Batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem dibangun menggunakan Microsoft Visual Studio.Net 2003 yaitu *Visual C#.NET*, *SQL Server 2000* sebagai *database* dan Macromedia Flash 2004 untuk memberikan efek multimedia.
2. Informasi data-data obat yang ditampilkan adalah informasi data-data obat yang telah diinputkan atau tersimpan pada database.
3. Penentuan klasifikasi pengelompokan data obat hanya berdasarkan efek farmakologi obat-obatan yang beredar di pasaran khususnya di Indonesia.

I.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada pengguna pada umumnya dalam mencari informasi tentang data obat serta aturan pemakaiannya.
2. Memberikan kepraktisan dan kemudahan kepada pengguna khususnya apoteker, untuk memperoleh informasi detail data obat dan kegunaanya.

I.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan Sistem Pengelompokan Data Obat Berdasarkan Efek Farmakologi Berbasis Multimedia.

I.6. Metode Penelitian

a. Studi Pustaka

Dengan mengumpulkan data dari buku-buku referensi dan media cetak maupun sumber-sumber lain.

b. Pembangunan Perangkat Lunak

Pada tahap ini terdiri dari beberapa bagian:

1. Analisis

Mengerti dan menentukan business problem termasuk tujuan, peranan dan kebutuhan sistem.

2. Desain

Mengembangkan struktur sistem, Menghasilkan sebuah "blueprint" solusi atas problem yang dinyatakan dalam Analisis.

3. Koding

Menulis source code untuk perangkat lunak yang akan dibuat.

4. Pengujian

Menguji sistem yang dibuat/dikembangkan, hal ini dilakukan untuk:

4.1 Menemukan kesalahan (*fault*) sebanyak mungkin dari perangkat lunak yang diuji.

4.2 Membuat perangkat lunak yang diuji, setelah perbaikan dilakukan, menjadi perangkat lunak yang berkualitas.

4.3 Mengumpulkan kesalahan yang terjadi dan menggunakannya untuk tindakan preventif.

I.7. Sistematika Penulisan

Dalam Tugas Akhir ini dipergunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, Manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, tinjauan pustaka dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai dasar teori yang mendukung dan digunakan dalam pengembangan sistem ini.

BAB 3 : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisi desain sistem yang akan dibuat.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penerapan dan pembahasan hasil pengujian sistem yang dirancang.

BAB 5 : KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari hasil implementasi sistem dan saran-saran yang dapat membantu pengembangan program di masa mendatang.