

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kartu Menuju Sehat atau yang biasa di sebut dengan KMS merupakan catatan grafik perkembangan bayi yang di ukur berdasarkan umur , berat badan dan jenis kelamin. Grafik ini di gunakan untuk melihat bagaimana status gizi bayi. Selain memberikan informasi berupa catatan grafik perkembangan Kartu Menuju Sehat ini juga memuat informasi kelengkapan imunisasi.

Pemberian imunisasi sesuai jadwal akan menghasilkan hasil yang optimal. Jika jeda atau interval dari pemberian satu vaksin ke vaksin ulangnya cukup jauh, maka kemampuan tubuh untuk mengenali suatu virus atau bakteri menjadi lebih lama. Tetapi untuk beberapa kasus orang tua lupa kapan tepatnya tanggal imunisasi bayinya.

Untuk itu aplikasi pengingat untuk imunisasi ini di buat untuk membantu mengingatkan para orang tua yang memiliki kegiatan yang sangat padat. Menggunakan sebuah teknologi Firebase Cloud Messaging dan akan di tampilkan di perangkat Android. Teknologi Firebase Cloud Messaging (FCM) adalah solusi pengiriman pesan lintas platform yang memungkinkan mengirimkan pesan dengan terpercaya tanpa biaya. Pada aplikasi android akan di tampilkan berupa notifikasi jika jadwal imunisasi harus di lakukan . Berdasarkan penjelasan di atas maka diajukan judul penelitian Kartu Menuju Sehat untuk anak menggunakan teknologi Firebase Cloud Messaging berbasis android .

1.2 RumusanMasalah

Dari uraian tersebut maka rumusan masalah yang dapat diambil yaitu bagaimana membangun sebuah aplikasi pengingat jadwal imunisasi dan Kartu Kesehatan Masyarakat berbasis android yang dapat menampilkan sebuah notifikasi pengingat jadwal imunisasi anak dengan menggunakan teknologi *Firestore Cloud Messaging* dan menampilkan grafik perkembangan anak .

1.3 RuangLingkup

Untuk memperjelas pembahasan ini di perlukan ruang lingkup yang jelas . adapun Batasan masalah dalam membangun aplikasi ini meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi dibuat sebagai pengingat orangtua terhadap jadwal imunisasi bayi.
2. Aplikasi ini akan memunculkan notifikasi pengingat menggunakan perangkat smartphone.
3. Database yang digunakan adalah Firestore Cloud Messaging.
4. Aplikasi ini juga memunculkan grafik perkembangan bayi.
5. Aplikasi ini dibuat dalam platform android .
6. Aplikasi ini tidak memperhitungkan hari libur.
7. Aplikasi ini hanya mengingatkan pengguna untuk tanggal melakukan imunisasi wajib.
8. Aplikasi digunakan hanya untuk dua jenis user , admin dan orang tua.
9. Aplikasi hanya mengingatkan imunisasi pada bayi usia 0-18 bulan

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas , tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi yang dapat mengingatkan pengguna untuk melakukan imunisasi bagi bayinya dengan emnggunakan teknologi Firebase Cloud Messaging dan menampilkan grafik perkebangan bayi. Aplikasi ini juga di buat sebagai pengganti Kartu Menuju Sehat (KMS).

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pengguna untuk mengingatkan jadwal imunisasi bayinya.
2. Memudahkan pengguna untuk memantau perkebangan bayi melalui grafik yang ada di dalam aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “APLIKASI KARTU MENUJU SEHAT UNTUK ANAK MENGGUNAKAN TEKNOLOGI FIREBASE CLOUD MESSAGING BERBASIS ANDROID” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam penggunaan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.