

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 LATAR BELAKANG

Dengan adanya covid-19 ini gaya hidup masyarakat saat ini yang terdampak pandemi tidak terlepas dari yang namanya teknologi informasi dan komunikasi, sehingga kita dapat bekerja dimanapun termasuk dirumah kita sendiri. dengan adanya pandemik covid-19 membuat segala aktivitas dirumahkan mulai dari, pekerjaan kantor, sekolah, dan pekerjaan lainnya. Bekerja dari rumah mulai menjadi kelaziman bagi masyarakat sejak pandemi covid-19 melanda dunia.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa ada beragam penyakit yang dapat mengintai apabila waktu bekerja tak mengenal Batasan atau terlalu lama duduk didepan komputer, studi kasus Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) dan Organisasi Perburuhan Internasional (ILO) dalam jurnal *Environmental International* pada september 2021 menunjukkan bahwa jam kerja yang Panjang dapat menyebabkan lebih dari 745 ribu kematian pekerja karena stroke(53%), penyakit jantung iskemik(47%) pada 2016, studi itu mengatakan bahwa pekerja diketahui memiliki waktu bekerja setidaknya 55 jam dalam sepekan, menurut Direktur Lingkungan Perubahan Iklim dan Kesehatan WHO Dr. Maria Neira mengatakan, bekerja 55 jam atau lebih per minggu merupakan bahaya Kesehatan yang serius.

Karena bekerja hari rumah (*WFH*) yang membuat agenda keseharian yang dimiliki semakin padat, mulai dari mengerjakan tugas kantor, tugas sekolah, rapat, dan lain sebagainya dengan duduk berjam-jam di depan

komputer hal-hal ini akan sangat berbahaya untuk Kesehatan kita, dan apabila sudah fatal, maka perlu untuk segera kerumah sakit dan mengecek permasalahan Kesehatan dan dokter akan memberikan obat sehingga bisa mempercepat proses pemulihan.

Hal-hal ini akan membuat agenda keseharian yang dimiliki masyarakat ini semakin padat, tidak sedikit orang malas untuk mencatatnya secara manual dan juga malas untuk membuatnya, karena individu direpotkan dengan pekerjaan-pekerjaan yang yang di lakukan setiap harinya, sehingga individu mungkin lupa untuk meminum obat, apalagi jika obat yang diberikan oleh dokter untuk diminum banyak jenisnya atau bahkan bisa sangat banyak, dan tidak jarang untuk meminumnya dengan dosis yang berbeda-beda.

Teknologi dan kemajuan dalam *Sains* dengan cepat mengubah bidang kedokteran, tetapi apapun obat itu menyembuhkan atau meringankan, hanya akan efektif jika meminum dosis tepat waktu. Alih-alih mengingat setiap pill yang akan diminum terkadang kita lupa untuk meminum obat yang diberikan.

Oleh sebab itu penulis akan merancang sebuah aplikasi *android* yang akan selalu mengingatkan para pengguna untuk meminum obatnya, dan salah satu fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi ini adalah fitur *dark mode*(mode gelap) yang mana bertujuan untuk mengurangi cahaya yang dipancarkan oleh perangkat, dengan tetap mempertahankan rasio kontras warna minimum yang diperlukan untuk visualisasi bacaan, sehingga

baik bagi Kesehatan mata pengguna dan meningkatkan *user experience* dari aplikasi ini.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat aplikasi *android* pengingat minum obat agar meningkatkan ketaatan minum obat bagi orang yang sedang sakit.

## 1.3 RUANG LINGKUP

Untuk merancang dan membangun sistem ini maka dibuat beberapa ruang lingkup permasalahan yang meliputi

1. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *Kotlin* dan *SQLite*.
2. *System* ini hanya diperuntukkan untuk pengingat jadwal minum obat.
3. System akan mencatat jadwal minum obat dan memberikan notifikasi sesuai dengan waktu yang diatur.
4. Aplikasi ini dapat diakses tanpa menggunakan internet.
5. Dapat menghubungi dokter, apoteker atau UGD rumah sakit pada kondisi gawat.
6. Aplikasi ini di peruntukan untuk obat yang diminum dan obat yang disuntik.

#### **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi penjadwalan minum obat, membantu masyarakat dalam mengingat jadwal minum obat sehingga dapat mempercepat kesembuhan pada orang yang sakit .

#### **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat dari penelitian yang dibuat adalah untuk mempermudah pengguna mengingat jadwal minum obat sehingga meningkatkan kepatuhan dalam minum obat untuk orang yang sakit.