**PENGEMBANGAN APLIKASI PERPUSTAKAAN DIGITAL UNTUK**

**INFORMASI OBAT BERBASIS ANDROID**



**SKRIPSI**

**NURDIANA**

**1629043007**

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

**PRODI S1 PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2018**

**ABSTRAK**

**Nurdiana,** 1629043007. *Pengembangan Aplikasi Perpustakaan Digital untuk Informasi Obat Berbasis Android.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. Pembimbing: Al Imran dan Hasrul Bakri.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan aplikasi perpustakaan digital untuk informasi obat berbasis android dengan menggunakan Android Studio versi 2.2.3 dengan bahasa pemrograman java dan *database Mysql* pada *hosting* admin*.* Penelitian ini adalah penelitian pengembangan perangkat lunak (*Software Development*) dengan model pengembangan *prototyping* yang terdiri dari beberapa tahapan mulai dari pengumpulan kebutuhan, membangun *prototipe*, evaluasi *prototipe*, pengkodean sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem. Pengumpulan data dengan menggunakan metode studi pustaka, observasi dan kuesioner. Uji coba yang dilakukan yaitu berdasarkan pengujian standar ISO 9126 dengan menggunakan 4 karakteristik, yakni karakteristik *functionality, usability, portability,* dan *reliability*. Hasil pengujian ISO 9126 pada *functionality* menunjukkan hasil yang sangat layak, sedangkan pada *usability* menunjukkan hasil yang sangat baik dan pada *portability* menunjukkan aplikasi bisa digunakan pada perangkat *handphone* dengan sistem operasi android berbeda, juga *reliability* menunjukkan hasil yaitu bebas dari kesalahan logika.

**Kata Kunci :** Aplikasi, Android, Obat.

**DAFTAR PUSTAKA**

[1][2][3][4][5][6][7]

[1] M. Rais and M. Riska, “Pembelajaran Interaktif Edu-Game Pengenalan Profesi Berbasis Android Pada Siswa Paud,” *J. Psikol. Pendidik. dan Konseling J. Kaji. Psikol. Pendidik. dan Bimbing. Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 38–46, 2018.

[2] A. Rahman, M. Usman, and A. S. Ahmar, “The Development of Android and Web-based Logical Thinking Measurement Tools as an Alternative Solution for Research Instruments,” in *Journal of Physics: Conference Series*, 2018, vol. 1028, no. 1, p. 12168.

[3] H. Jaya, “Attitude Assesment Students Of Vocational School Toward Using Android Based Simulation Laboratory,” 2015.

[4] S. Haryoko and H. Jaya, “MULTIMEDIA ANIMASI BERBASIS ANDROID ‘MABA’ UNTUK MATA PELAJARAN PRODUKTIF DI SMK,” *Paedagogia*, vol. 19, no. 2, pp. 102–118, 2016.

[5] M. R. Saing and S. G. Zain, “Aplikasi Augmented Reality Pengenalan Transportasi Darat, Laut Dan Udara Berbasis Android,” in *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 2017, vol. 2, no. 1.

[6] H. J. Jaya, “APLIKASI SISTEM INFORMASI NILAI INDEKS PRESTASI MAHASISWA JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA BERBASIS SMS (SHORT MESSAGE SERVICE) GATEWAY,” *Elektron. Telekomun. Comput.*, vol. 11, no. 2, 2016.

[7] S. Suhartono, “DESAIN SISTEM MOBILE WEB STORE MENGGUNAKAN CODEIGNITER, MYSQL, DAN JQUERY MOBILE,” *Din. J. Ilm. Tek. Mesin*, vol. 6, no. 2, 2015.