

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sudah sejak dahulu menggunakan obat tradisional yang berasal dari tumbuhan untuk mencegah penyakit dan menjaga kesehatan (Menteri Kesehatan Republik Indonesia, 2017). Ditjen Hortikultura Kementerian Pertanian Indonesia menyebutkan masuknya COVID-19 ke Indonesia, menyebabkan meningkatnya konsumsi tanaman obat di tahun 2020 (Yasmine, 2020). Hal tersebut terjadi karena konsumsi tanaman obat dapat mencegah infeksi virus Corona (Adhi, 2020). Di Indonesia, terdapat tanaman obat yang biasanya ditanam di pekarangan rumah serta memiliki manfaat untuk kebutuhan obat yang disebut sebagai Tanaman Obat Keluarga atau TOGA (Gendrowati, 2015).

COVID-19 dapat menyerang siapapun terutama orang yang memiliki sistem imun lemah. Oleh karena itu setiap orang perlu menjaga kondisi kesehatan fisik serta kesehatan mental agar tidak terjadi penurunan sistem imun tubuh (Horn, Leve, Levitt, & Fisher 2019). Cara untuk mempertahankan fungsi sel imun adalah dengan mengkonsumsi makanan yang mengandung antioksidan (Hajian, 2014). Salah satu jenis makanan yang mengandung sumber antioksidan adalah tanaman obat (Singh, Singh, & Prasad, 2016).

Tanaman obat menjadi pilihan dalam meningkatkan fungsi sel imun terutama di pandemi COVID-19 ini. Dari hasil wawancara yang telah lakukan penulis kepada empat wanita modern yang tinggal di daerah perkotaan usia 19-27 tahun, didapatkan bahwa hanya satu narasumber yang mengetahui apa itu

Tanaman Obat Keluarga (TOGA). Serta jenis Tanaman Obat Keluarga (TOGA) yang diketahui hanyalah jahe dan temulawak. Semua narasumber mengalami kesulitan ketika ingin mengkonsumsi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) seperti tidak tahu dosis yang tepat, tidak tahu cara pengolahan serta waktu dan banyak konsumsi yang diperlukan. Maka dari itu perlu dibuat suatu media informasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) agar dapat mengetahui informasi seputar pengolahan mandiri tanaman obat keluarga yang bermanfaat untuk menjaga imun tubuh (Yulianto & Kirwanto, 2016). Dimana informasi tersebut harus ilmiah dan dapat dipertanggungjawabkan agar edukasi mengenai tanaman obat dapat tersampaikan dengan baik (Jamudigital, 2018).

Terdapat banyak jenis media informasi yang beredar di masyarakat, namun minat membaca konvensional generasi milenial menurun karena lebih memilih membaca informasi melalui *smartphone* (Badan Pusat Statistik, 2018). Dalam penggunaan *smartphone*, pengguna lebih aktif mengakses aplikasi *mobile*, yaitu sebesar 90%, sedangkan mengakses *browser* hanya sebesar 10% (H, 2019). Sehingga, berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, penulis tertarik untuk membuat perancangan media informasi interaktif berupa aplikasi pada perangkat *mobile* mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) dalam menjaga imunitas tubuh bagi wanita modern usia 19-27 tahun.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan aplikasi mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA)?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditetapkan untuk perancangan aplikasi mengenai Tanaman Obat Keluarga.

1. Perancangan aplikasi Tanaman Obat Keluarga (TOGA) yang berisi unsur 3J-IC, yaitu jenis, tujuan, manfaat, jumlah dosis, jadwal/ waktu pemakaian, dan cara pengolahan Tanaman Obat Keluarga (TOGA).
2. Untuk segmentasi target perancangan adalah sebagai berikut:
 - a. Demografis
 - 1.) Jenis kelamin : perempuan (primer), laki-laki (sekunder)
 - 2.) Usia : 19-27 tahun (primer), 17-25 tahun (sekunder)
 - 3.) Status : sudah menikah (primer), belum menikah (sekunder)
 - 4.) Pendidikan : minimal sekolah menengah
 - 5.) Pekerjaan : ibu rumah tangga (primer), wirausaha (primer), pelajar (sekunder), mahasiswa (sekunder), pekerja (sekunder)

- 6.) Tingkat ekonomi : SES A, SES B
- b. Geografis
 - 1.) Wilayah : Perkotaan
 - 2.) Kota : Jakarta (primer), Jabodetabek (sekunder)
- c. Psikografis
 - 1.) Wanita usia 19-27 tahun yang menjaga kesehatan mental dan fisiknya dengan baik.
 - 2.) Wanita usia 19-27 tahun yang tertarik dengan gaya hidup sehat dengan memanfaatkan bahan-bahan alami.
 - 3.) Wanita usia 19-27 tahun yang memiliki ketertarikan dengan tanaman obat.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan perancangan tugas akhir ini adalah membuat sebuah media interaktif berupa aplikasi *mobile* mengenai Tanaman Obat Keluarga (TOGA) untuk remaja akhir usia 17-25 tahun.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah:

1. Bagi penulis, sebagai sarana dalam menerapkan pengetahuan serta kemampuan penulis dalam mendesain dan meneliti selama menempuh studi di Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bagi masyarakat, sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan mengenai manfaat Tanaman Obat Keluarga untuk mempertahankan imunitas tubuh.

3. Bagi Universitas, sebagai referensi bagi penulis berikutnya yang ingin meneliti mengenai permasalahan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini.