

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 sejarah singkat toko obat HNI

Herba Penawar Alwahida Indonesia atau yang lebih kita dengar sebagai HPAI. HPAI PT Herba Penawar Alwahida Indonesia, yang kemudian dikenal sebagai HNI-HPAI, merupakan salah satu perusahaan bisnis Halal Network di Indonesia yang fokus pada produk-produk herbal. HPAI, sesuai dengan akta pendirian perusahaan, secara resmi didirikan pada tanggal 19 Maret 2012. Pendirian HPAI diprakarsai oleh 18 orang Muslim yang merupakan para pakar bisnis sekaligus pakar herbal, yaitu:

1. H Agung Julianto, SE.Ak, M. Kom
2. H. Rofik Harnanto, SE
3. H Muslim M. Yatim, Lc
4. Erwin Chandra Kelana,ST
5. Supriyono, ST
6. H. Muhammad Iwan, S.Pd
7. Zulchaidir B Firly Ramly, S.Si
8. Adi Suprpto, SE
9. Helmi Herdianto
10. Wisnu Wijaya Adi Putra, ST
11. Syafruddin, S.Pd
12. Ari Maryadi
13. Ir Rudi Yanto
14. Anton Slamet, ST
15. Barjana, S.Ag
16. Bagus Hernowo, S.Pd
17. Sudarmadi
18. Amin Sugiharto, SE

HPAI merupakan hasil dari perjuangan panjang dengan tujuan untuk menjayakan produk-produk halal berkualitas yang berazaskan Thibbunnabawi; membumikan, memajukan, dan mengaktualisasikan ekonomi Islam di Indonesia melalui entrepreneurship, dan juga turut serta dalam memberdayakan dan mengangkat UMKM nasional. (<http://hpaindonesia.net/v3/profil-perusahaan/>).

2.1.1 Visi dan Misi

Visi adalah pandangan jauh tentang suatu perusahaan ataupun lembaga dan lain-lain, visi juga dapat diartikan sebagai tujuan perusahaan atau lembaga dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuannya tersebut pada masa yang akan datang atau masa depan. Adapun Visi, Misi dan Motto PT. Al Wahida Indonesia adalah:

- VISI

Menjadi referensi utama produk halal berkualitas. Misi adalah suatu pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan oleh perusahaan atau lembaga dalam usaha dalam mewujudkan visi tersebut.

- MISI

Sedangkan misi PT. Al Wahida Indonesia adalah:

1. Menjadi perusahaan jaringan pemasaran papan atas kebanggaan umat
2. Menjadi wadah perjuangan penyediaan produk halal bagi umat islam.
3. Menghasilkan pengusaha-pengusaha muslim yang dapat dibanggakan, baik sebagai pemasar, pembangunan jaringan maupun produsen.

2.2 Android

Menurut (Safaat, 2012) *Android* adalah sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis pada sistem operasi *Linux*. *Android* bisa digunakan oleh setiap orang yang ingin menggunakannya pada perangkat mereka. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah

Open Handset Alliance, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, *Qualcomm*, T-Mobile, dan Nvidia. Pada saat perilisan perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, Google merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat seluler.

1.4 Perangkat lunak/Aplikasi

Pengertian *software* menurut gagasan yang disampaikan oleh Roger S. Pressman (2015), Pressman menyebutkan bahwa perangkat lunak atau software merupakan suatu perintah program yang teradapat di dalam sebuah komputer. Yang jika dieksekusi oleh usernya akan memberikan sejumlah fungsi sekaligus menampilkan informasi yang diinginkan oleh *usernya*. Pernyataan ini memberikan gambaran jika *software* atau perangkat lunak ini memiliki fungsi untuk memberikan perintah komputer. Supaya komputer bisa menjalankan fungsi dengan optimal, sesuai dengan kemauan si *user* yang akan memberikan perintah.

Menurut (Afandi 2013:50) Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan.

2.3.2 Aplikasi Mobile

Mobile dapat diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain. Misalnya telepon *mobile* berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Aplikasi *Mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat yang lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. Sistem aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat lain-lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi. (Burnette dalam Okkita Rizan, Hamidah, 2016)

Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat nirkabel seperti pager, seperti telepon seluler dan PDA. Adapun karakteristik perangkat *mobile* yaitu:

1. Ukuran yang kecil : Perangkat *mobile* memiliki ukuran yang kecil. Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.
2. Memory yang terbatas : Perangkat *mobile* juga memiliki memory yang kecil, yaitu *primary* (RAM) dan *secondary* (disk).
3. Daya proses yang terbatas : Sistem *mobile* tidak setangguh rekan mereka yaitu *desktop*.
4. Mengonsumsi daya yang rendah : Perangkat *mobile* menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin *desktop*
5. Kuat dan dapat diandalkan : Karena perangkat *mobile* selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
6. Konektivitas yang terbatas : Perangkat *mobile* memiliki bandwidth rendah, beberapa dari mereka bahkan tidak tersambung.
7. Masa hidup yang pendek : Perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik kebanyakan dari mereka selalu menyala.

2.4 Bahasa Pemrograman Yang Digunakan

2.4.1 *Android Studio*

Android Studio adalah sebuah untuk *Android Development* yang diperkenalkan google pada acara Google I/O 2013. *Android Studio* merupakan pengembangan dari *Eclipse IDE*, dan dibuat berdasarkan IDE Java populer, yaitu IntelliJIDEA. *Android Studio* merupakan IDE resmi untuk pengembangan aplikasi *Android* (Firly, 2018) dengan *ADT plugin (Android Development Tools)*. *Android studio* memiliki fitur :

- a. Projek berbasis pada *Gradle Build*
- b. Refactory dan pembenahan bug yang cepat
- c. Tools baru yang bernama “*Lint*” dikalim dapat memonitor kecepatan, kegunaan, serta kompetibelitas aplikasi dengan cepat.
- d. Mendukung Proguard *And App-signing* untuk keamanan.

- e. Memiliki GUI aplikasi *android* lebih mudah
- f. Didukung oleh Google *Cloud Platfrom* untuk setiap aplikasi yang dikembangkan.

2.4.2 XAMPP

XAMPP adalah aplikasi yang berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri beberapa program antara lain : *Apache HTTP Server*, *MySQL database* dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP dan Perl* (Jamil dan Banyumin, 2015).

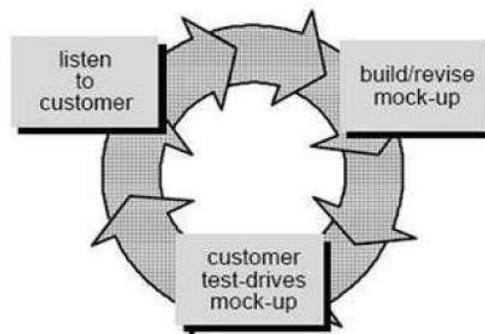
2.5 Metode pengembang perangkat lunak

2.5.1 Metode Prototype

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode perangkat lunak *prototype*, disebabkan metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah perangkat yang akan dikembangkan kembali Menurut (Rosa, 2015).

Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, dalam hal ini pengguna dari perangkat yang dikembangkan adalah peserta didik. Kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum diproduksi secara benar.

Prototype bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap, tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali. Segala perubahan dapat terjadi pada saat prototype dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik .Berikut adalah tahapan dalam metode prototype:



Gambar 2.1 Metode *Prototype*

(Sumber : Rosa, 2015)

Pengembangan dari perancangan sistem ini dalam pelaksanaannya menggunakan tiga tahap siklus pengembangan model *prototype* yaitu:

1. Mendengarkan Pelanggan (*Listen to Customer*) merupakan tahap pertama dalam merancang sebuah sistem. Pada tahap ini akan menentukan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan agar tercipta sebuah aplikasi sehingga mengarah pada tujuan dibuatnya aplikasi tersebut.
2. Membangun dan Memperbaiki prototipe (*Build/revise mockup*) dalam tahap ini dilakukan perancangan dan pengkodean untuk sistem yang diusulkan yang mana tahapannya meliputi perancangan proses-proses yang akan terjadi dalam sistem, perancangan diagram UML yang akan digunakan, perancangan antarmuka keluaran serta dilakukan tahap pengkodean terhadap rancangan-rancangan yang telah didefinisikan, kelengkapan *software* dan *hardware*.
3. Pengujian prototipe pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah disusun dan melakukan pengenalan terhadap sistem yang telah diujikan serta evaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan.

2.6 Metode Pengumpulan Data

2.6.1 Observasi

Menurut Notoatmojo (dalam Sandjaja, 2011) bahwa observasi sebagai perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya rangsangan dalam menemukan fakta. Rangsangan tadi setelah mengenai indra menimbulkan kesadaran untuk melakukan pengamatan. Pengamatan tersebut tidak hanya sekedar melihat saja melainkan juga perlu keaktifan untuk meresapi, mencermati, memaknai dan akhirnya mencatat. Tindakan terakhir ini penting dilaksanakan, karena daya ingat manusia sangat terbatas untuk menyimpan semua informasi tentang apa yang akan diobservasi dan hasil pengamatannya

2.6.2 Wawancara

Ismail suardi wekke dkk, (2019), mengemukakan bahwa wawancara adalah sebuah proses interaksi komunikasi yang dilakukan oleh sekurang-kurangnya dua orang atas dasar ketersediaan

dalam suasana alamiah, di mana pembicaraan mengarah kepada tujuan yang telah ditetapkan dengan mengedepankan trust sebagai landasan utama dalam proses memahami. menjelaskan bahwa wawancara merupakan suatu interaksi yang didalamnya terjadi pertukaran aturan, tanggung jawab, perasaan, kepercayaan, motif dan informasi.

2.7 Pengujian *Black-Box Testing*

Blackbox testing adalah tahap yang digunakan untuk menguji kelancaran program yang telah dibuat. Pengujian ini penting dilakukan agar tidak terjadi kesalahan alur program yang telah dibuat. *Blackbox testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program (Menurut Rosa dan Salahuddin, 2015)

Black-Box Testing bukan merupakan alternatif dari pengujian *White Box Testing*. Sebaliknya, *Black-Box Testing* adalah pendekatan komplementer yang mungkin untuk mengungkap kelas yang berbeda dari kesalahan daripada metode *White Box Testing*.

Black Box Testing mencoba untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut.

1. Fungsi tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface* atau antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.
4. Kesalahan kinerja atau perilaku.
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

2.8 Sistem Pemodelan

2.8.1 *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut Nugroho (2010) UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek).” Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

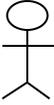
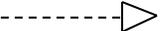
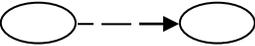
Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk memvisualisasikan,

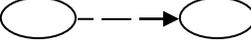
menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (*Object Oriented programming*).

2.8.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

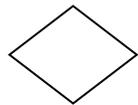
Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem.
Aktor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
Asosiasi 	Komunikasi antara <i>use case</i> dan aktor yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Generalisasi 	Sebagai penghubung antara aktor- <i>use case</i> atau <i>use case</i> - <i>use case</i> .
<<Include>> 	<i>Include Relationship</i> (relasi cakupan) : Memungkinkan suatu <i>use case</i> untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.

<p><<Extend>></p> 	<p><i>Extend Relationship :</i></p> <p>Memungkinkan relasi <i>use case</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.</p>
---	--

2.8.3 Activity Diagram

Rosa dan M. Shalahudin (2014), diagram aktivitas atau *activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu di perhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *activity* diagram.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

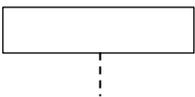
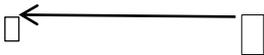
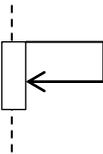
Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

<p><i>Swimlane</i></p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <p>nama swimlane</p> </div>	<p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.</p>
--	--

2.8.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah gambaran bagaimana sistem merespon kegiatan user. *Sequence* Diagram yang dibuat yaitu yang berhubungan langsung dengan kegiatan utama dari sistem informasi anggaran pendapatan dan belanja desa berbasis objek. (Irmayani & Susyatih, 2017).

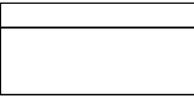
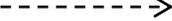
Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Lifeline</i>		Objek entity, antarmuka yang saling berintraksi
<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
<i>Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang membuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
<i>Self Message</i>		Spesifikasi dari komunikasi untuk menunjukkan kegiatan menurut proses informasi

2.8.5 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan perancangan berorientasi objek (Tohari dalam Muhammad Tabrani, Insan Rezqy Aghniya, 2019).

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

Keterangan	Simbol	Deskripsi
<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang di atas objek induk (<i>ancestor</i>)
<i>Navy Association</i>		Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih 2 objek
<i>Class</i>		Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
<i>Collaboration</i>		Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
<i>Dependency</i>		Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>)
<i>Association</i>		Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan yang lainnya

2.9 Penelitian Terkait

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis sedikit banyak terinspirasi dan mereferensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan latar belakang masalah pada skripsi ini.

- RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI TANAMAN OBAT TRADISIONAL BERBASIS ANDROID (Ni Komang Surya Cahyani Putri, 2014)

Makalah ini membahas mengenai hubungan client-server yang terjadi pada Sistem Informasi Tanaman Obat Tradisional. Sistem informasi tanaman obat tradisional dibuat Berbasis Android, untuk memudahkan masyarakat mengakses informasi dengan menggunakan *mobile* aplikasi ini menggunakan database server, dimana hanya admin yang dapat mengakses dan melakukan edit, hapus dan update data pada database server. Aplikasi client dibangun pada perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android. Aplikasi client hanya dapat mengakses informasi yang sudah

disediakan oleh admin, dimana admin merupakan entitas yang bertugas untuk mengelola data master. Sisi server dibangun dengan basis web. Server memegang peranan khusus untuk mengelola data master pada basis data sistem. Hubungan client-server yang terjadi pada sistem menjaga data yang ada pada basis data sistem baik pada client maupun server tetap sinkron.

- EKSPLORASI JENIS DAN PEMANFAATAN TUMBUHAN OBAT PADA MASYARAKAT SUKU MUNA DI PERMUKIMAN KOTA WUNA (Wa Ode Jumiarni,2017)

Selama ini sudah banyak jenis tumbuhan yang dimanfaatkan oleh suku Muna di Kota Wuna. Permasalahannya adalah bahwa sampai saat ini belum ada identifikasi yang jelas tentang nama-nama jenis tumbuhan tersebut secara ilmiah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui jumlah dan jenis tumbuhan obat yang dimanfaatkan oleh suku Muna di Permukiman Kota Wuna, khasiat dan organ tumbuhan yang dimanfaatkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga November 2013, bertempat di Pemukiman Kota Wuna Kecamatan Tongkuno Kabupaten Muna Provinsi Sulawesi Tenggara. Penelitian ini menggunakan metode survey dan wawancara. Identifikasi jenis tumbuhan obat dilakukan dengan mencocokkan ciri-ciri yang ada dengan gambar yang mengacu pada buku identifikasi tumbuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 34 koleksi tumbuhan yang berkhasiat sebagai obat tradisional yang dimanfaatkan oleh masyarakat di Pemukiman Kota Wuna. Dari 34 jenis yang dimanfaatkan tersebut, 31 koleksi telah teridentifikasi nama ilmiahnya dan 3 koleksi tidak dapat diidentifikasi nama ilmiahnya.

- PEMBANGUNAN PUSAT INFORMASI OBAT UNTUK MEMPERMUDAH PENCARIAN DATA OBAT BAGI MASYARAKAT BERBASIS INFORMATION RETRIEVAL (Enggar Tyasto, 2014)

Obat adalah bahan atau zat yang berasal dari tumbuhan, hewan, mineral maupun zat kimia tertentu yang dapat digunakan untuk mengurangi rasa sakit, memperlambat proses penyakit dan atau menyembuhkan penyakit. Masyarakat memiliki hak memperoleh pelayanan kesehatan berdasarkan Undang-Undang, tetapi pengetahuan masyarakat tentang pentingnya konsultasi dan informasi obat dapat beresiko kurang efektifnya obat yang didapat terhadap penyembuhan penyakit yang diderita. Pemanfaatan TIK dalam aplikasi bidang kesehatan diduga belum maksimal, karena belum memiliki fungsi sebagai pusat informasi obat yang akan lebih

memudahkan masyarakat mendapatkan informasi obat tanpa harus mengunjungi tenaga kesehatan seperti dokter atau apoteker. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuat suatu penelitian untuk mengembangkan aplikasi pusat informasi obat yang mampu mempermudah masyarakat melakukan pencarian data obat. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek adalah pusat informasi obat untuk membantu masyarakat menambah pengetahuan informasi obat dan mempermudah masyarakat mendapatkan obat yang tepat. Metode pengumpulan data dengan teknik wawancara dan dokumentasi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode waterfall dengan tahapan analisis sistem menggunakan UML, perancangan sistem meliputi rancang struktur database, struktur menu, dan rancang form input output, coding, implementasi, dan pengujian. Metode pencarian dalam aplikasi pusat informasi obat yang digunakan adalah information retrieval dan pengujian sistem dengan white box dan black box.

Hasil penelitian ini adalah aplikasi pusat informasi obat untuk memudahkan pencarian data obat bagi masyarakat menggunakan metode information retrieval, setelah dibangunnya aplikasi terlihat perbedaan kemudahan mendapatkan informasi obat, hal tersebut telah dibuktikan berdasarkan pengujian menggunakan paired t-test yang menghasilkan nilai $t = -19.654$ dan nilai $-p = 0.03 < 0.05$. Berdasarkan hasil uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi pusat informasi obat dapat membantu memudahkan masyarakat mendapatkan informasi obat.

Berdasarkan penelitian terkait di atas dapat disimpulkan Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Tanaman Obat Tradisional Berbasis Android (Ni Komang Surya Cahyani Putri, 2014), membahas tentang sistem informasi tentang tanaman obat. Dimana pengguna dapat melihat informasi berbagai macam tanaman.

Eksplorasi jenis dan pemanfaatan tumbuhan obat pada masyarakat Suku Muna di permukiman Kota Wuna (Wa Ode Jumiarni, 2017), hanya menjelaskan tentang 34 koleksi tumbuhan yang berkhasiat sebagai obat tradisional yang dimanfaatkan oleh masyarakat suku Muna. Dari 34 yang dimanfaatkan 31 koleksi telah teridentifikasi nama ilmiahnya dan 3 koleksi tidak dapat teridentifikasi nama ilmiahnya.

Perbedaan aplikasi yang dibuat dengan penelitian terkait adalah aplikasi ini berbasis *android* yang bisa diakses atau di unduh di *playstore* serta mengambil banyak sample obat herbal.

Pembuatannya juga menggunakan *android studio* sudah dilengkapi fitur-fitur seperti tanaman, cara, manfaat, dan dosis untuk memudahkan pengguna informasi obat herbal.