

Pembuatan Aplikasi Bahaya Rokok Berbasis Android

by Agung Wardoyo

Submission date: 27-Dec-2019 09:59AM (UTC+0700)

Submission ID: 1238453161

File name: Jurnal_Visikes_April_2019_Wardoyo.pdf (445.88K)

Word count: 2133

Character count: 12854

PEMBUATAN APLIKASI BAHAYA ROKOK BERBASIS ANDROID

Agung Wardoyo *) dan Slamet Isworo**)

*) Program Studi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Universitas Dian Nuswantoro Semarang

***) Program Studi Kesehatan Lingkungan, Fakultas Kesehatan Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Corresponding author : agung.wardoyo@adm.dinus.ac.id

ABSTRACT

An understanding of the dangers of cigarettes in Indonesian society has been widely carried out, both through online and offline, but often less effective because the media used is less attractive and complicated in its use. This study aims to make the media practical, interesting and easy to use by utilizing the android application of the dangers of mobile-based smoking online. This application is expected to be one of the interesting and easy ways to use to help understand the dangers of smoking so that people can easily access this application. Android-based mobile application uses the app inventor method, this application contains the notion of cigarettes, smoking habits and the dangers of smoking and the meaning of words and warning warnings contained in cigarette packs. In this application, there are text, images, videos about the dangers of smoking, clinics stop smoking and videos about the dangers of smoking. Android-based applications are presented with easy to understand and applicable, so this application can simplify and provide an explanation of smoking for mobile phone users and it is expected that users who have a smoking habit will realize and reduce and even stop smoking.

Keywords: Media online, mobile phone, the dangers of smoking, android based applications, reduce smoking habits

PENDAHULUAN

Penggunaan aplikasi berbasis mobile online sudah sangat jamak pada waktu ini. Literasi kesehatan yang rendah masih menjadi kendala pada kawula muda. Mereka sangat mudah mengakses informasi kesehatan secara online tetapi mengalami kesulitan mengetahui apakah informasi kesehatan tersebut benar dan tepercaya. Disarankan untuk meningkatkan literasi kesehatan

pada kawula muda terutama pada siswa melalui media sosial dengan memberikan kapasitas untuk memilih informasi yang tepat. Pemberian informasi dan pengetahuan tepat sasaran dan sejalan dengan kebiasaan anak muda maupun orang tua pada masa sekarang ini diharapkan memberikan dampak yang signifikan terhadap perilaku manusia. Peran pemerintah dalam pemberian informasi tentang rokok dan bahaya merokok

kepada masyarakat umum sudah banyak kita lihat dan temukan. Penambahan gambar gambar tentang dampak merokok dan himbauan serta larangan merokok ditempat umum juga sudah sangat mudah kita temukan baik yang dilakukan oleh mahasiswa ataupun aktivis anti rokok juga tidak sedikit dari peranan pamong praja pemerintah kota yang memberikan poster poster berkaitan dengan larangan merokok ditempat umum. (Balitkbangkes, 2015)

Data Riset Kesehatan Dasar (Riskesmas) menunjukkan angka yang lebih tinggi dari IFLS, yaitu prevalensi perokok usia lebih dari 15 tahun di Indonesia meningkat dari 34,2% (2007) menjadi 34,7% (2010) dan terus meningkat menjadi 36,3% (2013). Prevalensi perokok laki-laki sangat tinggi yaitu 65,6% (2007), menjadi 65,9% (2010) dan semakin meningkat menjadi 68,8% (2013). Prevalensi perokok perempuan yang semula 5,2% (2007) dan sedikit menurun menjadi 4,2% (2010), pada 2013 meningkat signifikan menjadi 6,9%. (kemenkes, 2013)

Hal ini menunjukkan bahwa himbauan dan larangan melalui media poster, tulisan larangan merokok dan gambar gambar pada bungkus rokok belum mendapat perhatian serius

masyarakat.

BATASAN MASALAH DAN TUJUAN PENELITIAN

1. Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi berbasis mobile android menggunakan Appinventori tentang pengertian rokok, merokok dan bahaya merokok serta arti kata yang terdapat pada bungkus rokok, dalam aplikasi terdapat text, gambar, video tentang bahaya rokok

2. Tujuan

Membuat aplikasi tentang bahaya rokok mobile android yang bisa dilihat oleh pengguna mobile phone. (Pembuatan Aplikasi Bahaya Rokok berbasis android)

METODE PENELITIAN

1. Metode penelitian metode studi pustaka.
2. Membuat rancangan layout screen dan menampilkan artikel serta video tentang rokok.
3. Membuat naskah program menggunakan Bahasa pemrograman *visual block (APP Inventor)*.
4. Uji coba aplikasi pada emulator android nox

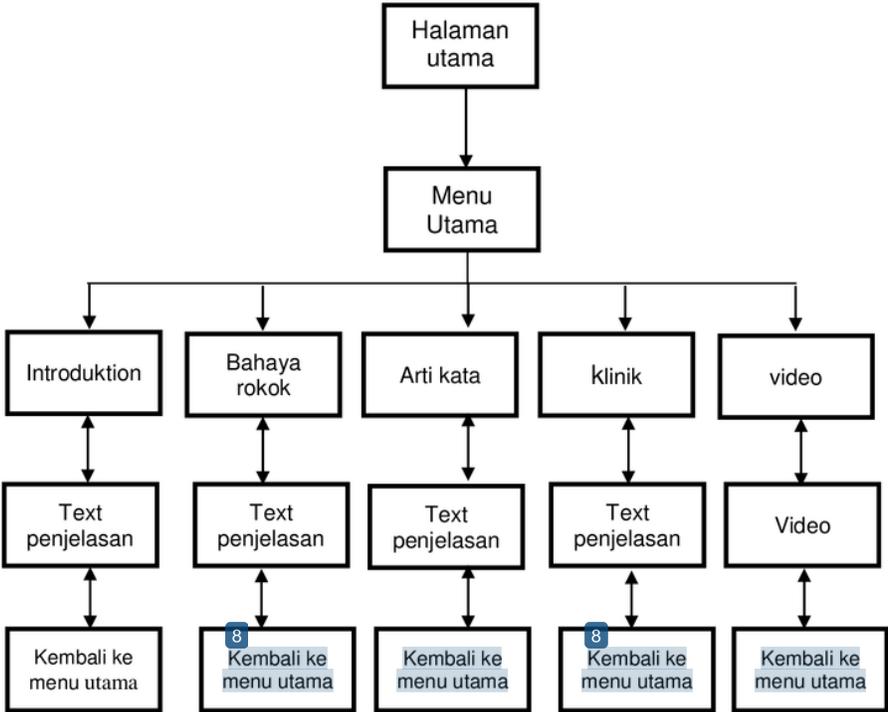
HASIL dan DISKUSI

Berdasarkan hasil eksperimen dalam pembuatan Aplikasi Bahaya Rokok berbasis android maka melalui tahapan sebagai berikut :

A. Struktur Navigasi

Struktur navigasi adalah panduan utama dalam perancangan alur dan bentuk dari aplikasi. Pada tahap ini akan memperlihatkan utama yang mempunyai lima link ke

layar yang lain selanjutnya layar tujuan juga menampilkan menu yang berisi link dari artikel dan penjelasan tentang judul link. Gambar 1 dibawah ini menunjukkan Gambar Struktur navigasi, sebagai berikut :



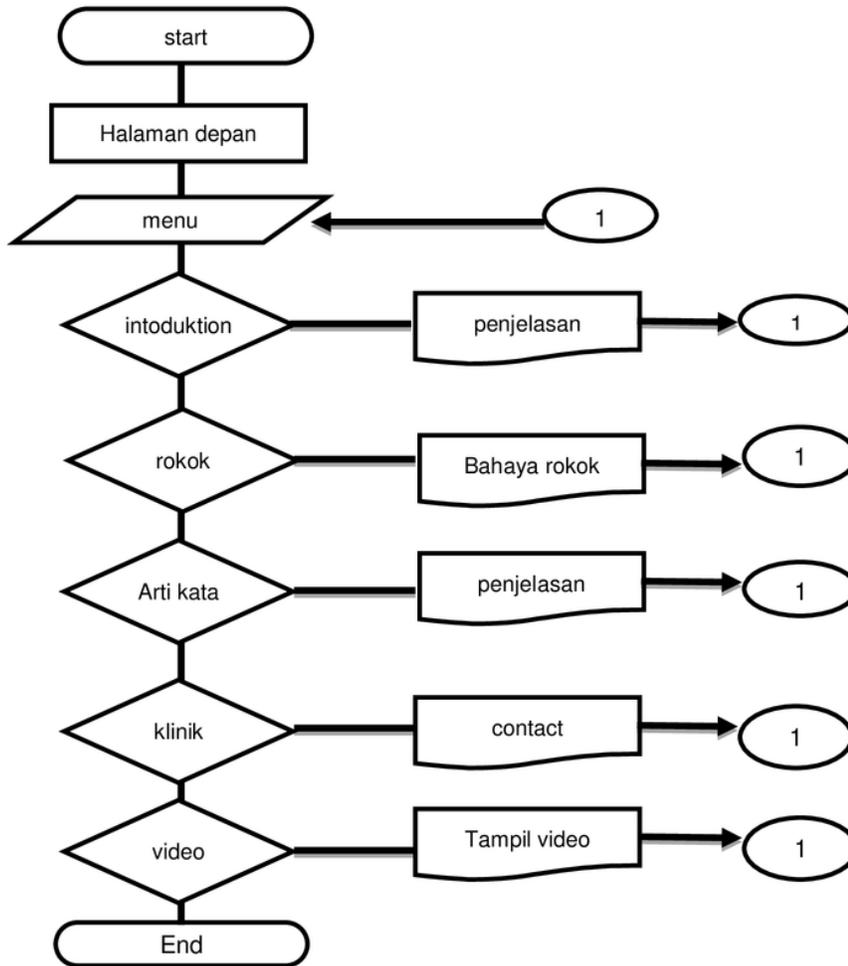
Gambar 1. Gambar Struktur navigasi

B. Diagram Alir

Diagram alir adalah alur proses dimana flowchart dimana menggambarkan runtutan dari aplikasi diawali dengan start selanjutnya mendefinisikan variable dan fungsi yang akan di

pergunakan di dalam aplikasi. Setelah proses menu terdapat pilihan dimana user dapat memilih link tujuan yang kemudian akan menuntun ke menu selanjutnya dari pilihan tersebut. Diagram alir ini dipastikan semua

pilihan dan alir program selalu diawali didalam lingkaran. Hal ini ditunjukkan dari start dan berakhir di end. Symbol pada diagram alir dibawah ini (Gambar 2):
lingkaran melambangkan lompatan program sesuai dengan nomer



Gambar 2. diagram alir aplikasi

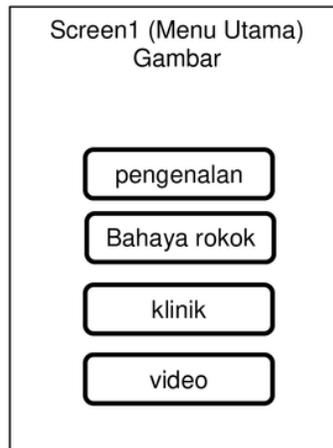
1. Layout Navigasi

Desain layout dari tiap tiap halaman screen kita gambarkan di tahap ini. Terdapat 5 (lima) screen

utama dalam aplikasi yang menampilkan gambar text , tombol dan link ke *screen* yang lain.

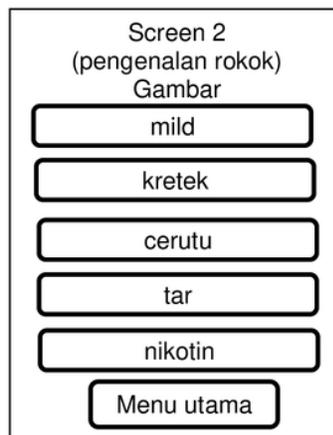
Screen 1 menu utama

merupakan tampil awal dari aplikasi akan menuju ke *screen* yang setelah ikon aplikasi di klik, terdapat berikutnya. empat bottom tombol yang jika di klik



Gambar 1. Layout menu utama

Screen dua (2) sampai dengan informasi, berita tentang topik yang *screen* lima (5) dari *bottom* dipilih. dalam setiap *screen* tersebut pengenalan menu utama yang di klik terdapat *bottom* menu utama dan jika akan membawa aplikasi ke *screen 2 bottom* itu yang di klik maka aplikasi dimana terdapat menu pilihan perihal akan kembali ke menu utama. yang ingin dijelaskan yang berisi



Gambar 4. Screen 2 tentang pengenalan istilah



Gambar 5. Screen 3 tentang artikel bahaya merokok

2. Persiapan konten

Adiksi

Adiksi atau kecanduan didefinisikan sebagai adaptasi kondisi fisiologis terhadap hadirnya suatu bahan kimia di dalam tubuh sehingga ketiadaan obat tersebut akan memicu disfungsi fisiologis yang akan muncul sebagai kesakitan, tidak nyaman atau gejala penarikan diri. Orang yang mengalami adiksi adalah ketika seseorang tersebut mengonsumsi zat kimia lagi untuk menjaga fungsi fisiologis agar tetap merasa normal. (West, 2006)

Kecanduan adalah suatu kondisi, yang dihasilkan oleh konsumsi berulang zat psikoaktif alami atau

sintetis dan orang tersebut telah menjadi tergantung secara fisik maupun psikologis pada zat tertentu. (Baker, 2004) Ketergantungan fisik terjadi ketika tubuh telah menyesuaikan diri dengan suatu zat dan memasukkannya ke dalam fungsi 'normal' dari jaringan tubuh. Misalnya, struktur dan fungsi sel otak dan perubahan kimia (Torres, 1999). Keadaan ini memiliki dua karakteristik:

1. Toleransi

Toleransi, yaitu proses ketika tubuh semakin beradaptasi dengan suatu zat dan membutuhkan dosis yang lebih besar secara terus menerus untuk mencapai efek yang sama. Dalam beberapa kasus, peningkatan

ini mencapai dosis yang tinggi.

2. Withdrawal

Withdrawal, mengacu pada gejala fisik dan psikologis yang tidak menyenangkan yang dialami seseorang ketika tidak melanjutkan atau mengurangi penggunaan zat secara signifikan yang membuatnya menjadi tergantung. Gejala-gejala yang dialami tergantung pada zat tertentu yang digunakan, seperti kecemasan, mudah marah, keinginan yang kuat untuk mengonsumsi zat, halusinasi, mual, sakit kepala, dan tremor. (Safarino & Smith, 2011)

Bahaya rokok

Rokok adalah salah satu produk tembakau yang dimaksudkan untuk dibakar dan dihisap dan/atau dihirup asapnya, termasuk rokok kretek, rokok putih, cerutu atau bentuk lainnya yang dihasilkan dari tanaman *nicotiana tabacum*, *nicotiana rustica*, dan spesies lainnya atau sintesisnya yang asapnya mengandung nikotin dan tar, dengan atau tanpa bahan tambahan. (Peraturan Pemerintah Nomor 109 Tahun 2012, 2012)

Tembakau di Indonesia diperkirakan dibawa oleh bangsa Portugis atau Spanyol pada tahun 1500an. Ketika itu tembakau ditambahkan sebagai bahan kebiasaan “nyusur” yang semula

hanya menggunakan pinang, sampai abad ke 19. kemudian setelah menyadari bahwa nyusur pinang tidak higienis dan terkesan “jorok” maka pemerintahan Belanda mengimport rokok dan cerutu dalam jumlah besar pada tahun 1800an sehingga terbentuk “budaya” bahwa merokok adalah semacam “lambang modernisasi” karena sama dengan kebiasaan orang Belanda. Kemudian timbullah “modifikasi” yang mencampur cengkeh ke dalam rokok sehingga dimulailah era rokok kretek hingga sekarang ini. Sejak tahun 1906 rokok kretek telah diproduksi dan dijual secara komersial dan di tahun 1970 betul-betul menjadi industri mesin raksasa. Sementara itu, “rokok putih” mulai juga diproduksi di Indonesia tahun 1924 (H, 1991)

Kandungan Setiap batang rokok yang dinyalakan akan mengeluarkan lebih 4.000 bahan kimia beracun yang membahayakan dan boleh membawa kematian. Dengan ini setiap hisapan itu menyerupai satu hisapan maut. Di antara kandungan asap rokok termasuklah bahan radioaktif (*polonium-201*) dan bahan-bahan yang digunakan di dalam cat (acetone), pencuci lantai (ammonia), obat gegat (*naphthalene*), racun serangga (DDT), racun anai-anai (arsenic), gas beracun

(hydrogen cyanide) yang digunakan di "kamar gas maut". Bagaimanapun, racun paling penting adalah Tar, Nikotin dan Karbon Monoksida.

Klinik berhenti merokok

Berisi alamat klinik berhenti merokok UDINUS Semarang dan tanggapan mahasiswa terhadap klinik merokok tersebut.

Video tentang rokok

Berisi tentang video animasi

proses masuknya asap rokok kedalam tubuh.

E. Pembuatan Aplikasi

Tampilan menu utama aplikasi yang menampilkan link ke menu selanjutnya. Terdapat gambar text dan bottom link. 4 *bottom link* yaitu pengenalan, bahaya meokok, klinik dan video yang selanjutnya jika diklik maka aplikasi akan beralih ke *screen* yang di maksud.



Gambar 6. Menu Utama aplikasi

Tampilan halaman pengenalan cerutu, mild, nikotin. Terdapat *bottom* istilah, dalam halaman *screen* ini *home* yang berfungsi untuk kembali ke menu utama. Terdapat pilihan istilah yang ingin ditampilkan yaitu istilah tar, kretek,



Gambar 2. Gambar menu *screen 2* pilihan istilah

Selanjutnya menu *screen 2* rokok juga terdapat tombol kembali yang berisi arikel tentang bahaya ke *home*.



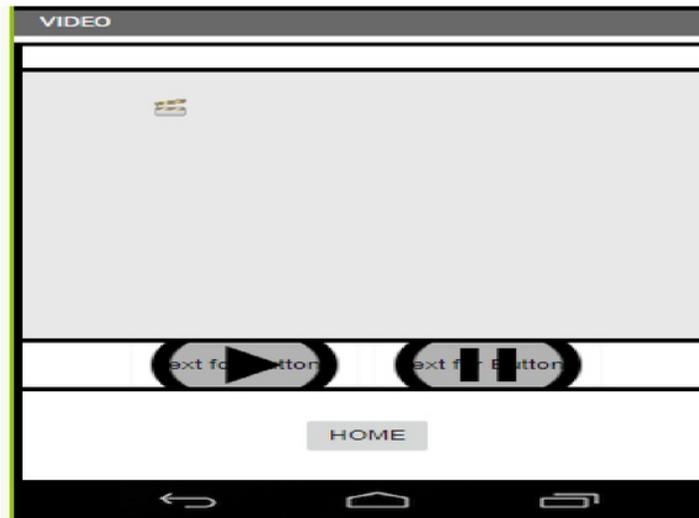
Gambar 3. menu bahaya rokok dan dampak

Tampilan screen 3 yang berisi tanggapan mahasiswa tentangnya. artikel tentang klinik merokok dan



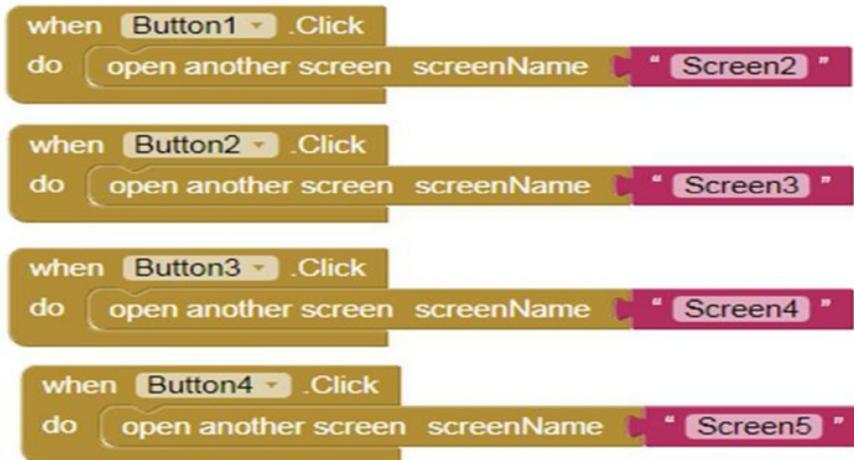
Gambar 4. menu *screen 3* tentang klinik dan tanggapan mahasiswa

Tampilan *screen 4* tentang *pause* untuk video juga terdapat pemutaran video tentang bahaya bottom ke menu utama. merokok juga terdapat *bottom play* dan



Gambar 12. menu *screen 4* tentang pemutaran video

Block layout adalah proses dalam dan fungsi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dengan aplikasi. Block tersebut disusun sesuai menggunakan tampilan block dimana kebutuhan aplikasi. dalam tiap block terdapat *procedure*



Gambar 10. penyusunan block program

KESIMPULAN

Pembuatan aplikasi berbasis android menggunakan *App Inventor 2* dapat dengan mudah dikerjakan dengan menggunakan fasilitas internet karena pembuatan dilakukan secara online melalui *website* <http://appinventor.mit.edu/>. diharapkan aplikasi bahaya rokok dapat mempermudah dan memberikan penjelasan tentang bahaya merokok bagi pengguna *mobile phone*.

DAFTAR PUSTAKA

Balitbangkes, (2015)¹⁹ "Perilaku Beresiko Kesehatan pada Pelajar SMP dan SMA di Indonesia," 2015.

³ Depkes RI. 2013. Hasil Riskesdas 2013- Departemen Kesehatan Republik Indonesia. Diakses dari: www.depkes.go.id/resource/download/general/HasilRiskesdas2013.pdf

R. Rosner Clinical Handbook of Adolescent Addiction¹¹ Theory of Addiction," 2006. This edition first published 2013, C 2013 by John Wiley & Sons, Ltd.

⁵ Baker TB¹, Piper ME, McCarthy DE, Majeskie MR, Fiore MC. (2004) "Addiction Motivation Reformulated: An Affective Processing Model of Negative Reinforcement," *Psychological Review*, p. 111(1): 33–51, 2004.

G. & H. J. Torres, (1999)¹⁸ "Drugs of abuse and brain gene expression,"

Psychosomatic medicine, p. 61(5):
630–650, 1999.

³ Menteri Kesehatan. 2013. Peraturan
Menteri Kesehatan No. 40 tahun
2013 tentang Peta Jalan
Pengendalian Dampak Konsumsi
Rokok Bagi Kesehatan. Jakarta:
Peraturan

⁶ D. M. Endar Suprih Wihidayat, (2017)
"Pengembangan Aplikasi Android
Menggunakan Integrated
Development Environment (IDE)
APPINVENTOR 2," JUrnal Ilmiah
Edutic Vol.4 No.1, pp. e-ISSN
2528-7303, 2017.

¹³ Istiqomah, Umi. (2003). Upaya Menuju
Generasi Tanpa Rokok. Surakarta:
Setiaji

⁴ Munoz, (2017) "Using app inventor tp
change perception about software

engineering," in International
Conference of the Chilean
Computer Science Society, 2017.

Stamatios Pap²akis and Vasileios
Orfanakis (2017) "The Combined
Use of Lego Mindstrom NXT and
App Inventor for Teaching Novice
Programmers," in International
Conferen¹⁵ on Educational
Robotics Department of Preschool
Education, University of Crete,
Crete, Greece

¹⁰ A. Husain, (2006) Tobat Merokok,
Rahasia dan Cara Empatik
Berhenti Merokok, Depok: Pustaka
Imam, 2006.

¹⁴ E. & S. T. Safarino, (2011) Health
psychology biopsychosocial
interactions, Oxford, England:
John Wiley & Sons, Inc, 2011

Pembuatan Aplikasi Bahaya Rokok Berbasis Android

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

16%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	www.lenterabiru.com Internet Source	4%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.ums.ac.id Internet Source	2%
4	journal.trunojoyo.ac.id Internet Source	2%
5	www.openaccess.hacettepe.edu.tr:8080 Internet Source	1%
6	digilib.unila.ac.id Internet Source	1%
7	www.portalgaruda.org Internet Source	1%
8	www.scribd.com Internet Source	1%
9	Submitted to iGroup Student Paper	1%

10	text-id.123dok.com Internet Source	1%
11	Submitted to Universidade Estadual de Campinas Student Paper	1%
12	kamicintapeternakan.blogspot.com Internet Source	1%
13	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1%
14	dspace.cuni.cz Internet Source	<1%
15	Stamatios Papadakis, Vasileios Orfanakis. "Chapter 15 The Combined Use of Lego Mindstorms NXT and App Inventor for Teaching Novice Programmers", Springer Science and Business Media LLC, 2017 Publication	<1%
16	Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper	<1%
17	repository.usu.ac.id Internet Source	<1%
18	Garcia-Mijares, Miriam, and Maria Teresa Araujo Silva. "DependÃancia de drogas", Psicologia USP, 2006. Publication	<1%

19

swopha.dinus.ac.id

Internet Source

<1%

20

Submitted to Universitas Brawijaya

Student Paper

<1%

21

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 8 words

Exclude bibliography Off