

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara kita Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan alam yang melimpah. Banyak tumbuhan dan rempah - rempah yang bermanfaat yang tumbuh di Indonesia, tumbuhan dan rempah – rempah ini dapat diolah menjadi berbagai macam hal, salah satunya menjadi minuman herbal. Banyak sekali manfaat dari tanaman dan minuman herbal ini, salah satunya berkhasiat untuk Kesehatan, yang berbahan dasar dari tanaman dan rempah – rempah khas Indonesia. Tetapi tanaman dan minuman herbal dan minuman tradisional seperti jamu, kini mulai ditinggalkan dan digantikan oleh obat – obatan kimia, yang dapat menyembuhkan lebih cepat dan tentu nya juga memiliki efek samping yang lebih berbahaya, namun tidak sedikit juga yang masih menggunakan tanaman dan minuman herbal dan jamu untuk menyembukan penyakit, karena harga yang murah dan efek samping yang tidak terlalu berbahaya (Abdul Malik et al., 2020; Penelitian et al., 2020)(Badrunasar & Santoso, n.d.; Fitofarmaka dan Wisata Kesehatan-kebugaran et al., n.d.).

Kurangnya informasi mengenai tanaman dan minuman herbal dan jamu membuat masyarakat lebih memilih obat kimia, karena dinilai lebih cepat dan lebih mudah mendapatkannya, tanpa memikirkan jangka panjangnya. Untuk itu perlu adanya sebuah *Platform* atau aplikasi sebagai tempat untuk memberikan informasi tentang tanaman dan minuman herbal dan jamu. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dengan membuat aplikasi yang serupa, namun belum memiliki fitur pencarian, sehingga untuk mencari data tanaman dan minuman herbal harus dilakukan secara manual (Imamuddin & Rosnelly, 2021), (Adika May Sari et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dilakukan untuk merancang sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai sarana informasi, dan juga mengimplementasikan algoritma *Depth First Search* untuk pencarian data.

Penelitian ini berjudul. **“Algoritma *Depth First Search* Pada Aplikasi Tanamandan Minuman Herbal Berbasis Android”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang sudah dijabarkan sebelumnya, adapun rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah:

1. Pada penelitian terdahulu yang telah dilakukan belum adanya penggunaan algoritma *Depth First Search* dalam proses pencarian data tanaman dan minuman herbal.
2. Pada penelitian terdahulu aplikasi yang dibuat belum memiliki *fitur* pencarian data tanaman dan minuman herbal serta pencarian berdasarkan manfaat dari tanaman dan minuman herbal.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan algoritma *Depth First Search* untuk menemukan data tanaman dan minuman herbal.
2. Membuat *fitur* pencarian data tanaman dan minuman herbal serta *fitur* pencarian manfaatnya.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan aplikasi yang dibuat berbasis android
2. Menggunakan *Depth First Search* untuk proses pencarian data tanamandan minuman herbal

1.5 Kontribusi

Perancangan aplikasi tanaman dan minuman herbal sebagai media informasi tentang tanaman dan minuman herbal yang mampu mencari jenis tanaman dan minuman herbal menggunakan algoritma *Depth First Search* berdasarkan katayang dimasukkan.