BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Upaya Kesehatan

Menurut Undang-Undang Kesehatan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 upaya kesehatan adalah setiap kegiatan dan atau serangkaian kegiatan yang dilakukan secara terpadu, terintegrasi dan berkesinambungan untuk memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan masyarakat dalam bentuk pencegahan penyakit, peningkatan kesehatan, pengobatan penyakit, dan pemulihan kesehatan oleh pemerintah dan/atau masyarakat. Upaya kesehatan meliputi :

1. Promotif adalah suatu kegiatan pelayanan yang menggunakan kegiatan promosi sebagai media utama
2. Preventif adalah suatu tindakan pencegahan agar tidak terkena suatu masalah kesehatan ataupun penyakit
3. Kuratif adalah suatu tindakan dalam penyembuhan penyakit, pengurangan penderitaan akibat penyakit, pengendalian penyakit, atau pengendalian kecacatan agar kualitas penderita dapat terjaga seoptimal mungkin
4. Rehabilitatif adalah suatu tindakan yang dilakukan agar penderita yang mengalami suatu masalah kesehatan dapat kembali seperti semula.

B. Obat

Menurut Undang-Undang Kesehatan Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2009 obat adalah bahan atau paduan bahan, termasuk produk biologi yang digunakan untuk mempengaruhi atau menyelidiki sistem fisiologi atau keadaan patologi dalam rangka penetapan diagnosis, pencegahan, penyembuhan, pemulihan, peningkatan kesehatan dan kontrasepsi, untuk manusia.

Pada dasarnya obat dapat digunakan untuk mendiagnosa, mencegah, menyembuhkan dan memelihara tubuh agar tetap sehat. Agar itu tercapai, kita harus memperhatikan dalam penggunaan obat seperti sifat dan cara penggunaan dari obat tersebut. Informasi obat yang aman, tepat dan

rasional biasanya terdapat pada etiket atau brosur dari obat tersebut. Mendiagnosa, mencegah, menyembuhkan dan memelihara tubuh dapat dapat tercapai dari tindakan terapi dengan obat yang tepat (Nainggolan, 2019:4).

C. Kepatuhan pasien dalam mengkonsumsi obat

Kepatuhan dalam mengkonsumsi obat harian adalah perilaku untuk mentaati saran-saran atau prosedur dari dokter tentang penggunaan obat, yang sebelumnya didahului oleh proses konsultasi antara pasien dengan dokter sebagai penyedia jasa kesehatan. Beberapa aspek yang digunakan untuk mengukur kepatuhan dalam mengkonsumsi obat harian adalah frekuensi, jumlah pil/obat lain, kontinuitas, metabolisme dalam tubuh, aspek biologis dalam darah, serta perubahan fisiologis dalam tubuh. Sedangkan faktor-faktor penentu munculnya kepatuhan dalam mengkonsumsi obat harian di antaranya adalah: persepsi dan perilaku pasien, interaksi antara pasien dan dokter dan komunikasi medis antara kedua belah pihak, kebijakan dan praktek pengobatan di publik yang dibuat oleh pihak yang berwenang dan berbagai intervensi yang dilakukan agar kepatuhan dalam mengkonsumsi obat terjadi (Lailatushifah, 2012:1).

Bahwa secara umum terdapat empat hal yang mempengaruhi kepatuhan dalam mengkonsumsi obat, yaitu:

1. Persepsi dan perilaku pasien (misal: persepsi berat ringannya penyakit, variabel sosio demografis, trait kepribadian, termasuk keyakinan, sikap dan harapan-harapan yang akhirnya mempengaruhi motivasi pasien untuk mulai dan menjaga perilaku minum obat selama proses pengobatan berlangsung).
2. Interaksi antara pasien dan dokter dan komunikasi medis antara kedua belah pihak (misal keterampilan dalam memberi konsultasi dapat memperbaiki kepatuhan, dan pesan-pesan yang berbeda dari sumber yang berbeda ternyata dapat mempengaruhi kepatuhan pasien dalam minum obat),
3. Kebijakan dan praktek pengobatan di publik yang dibuat oleh pihak yang berwenang (misal: sistem pajak dalam resep, deregulasi tentang resep dan hak-hak konsumen dalam proses pembuatan resep).

4. Berbagai intervensi yang dilakukan agar kepatuhan dalam mengkonsumsi obat terjadi (misal: intervensi yang menggunakan model Teori ASE atau *Attitude-Social Influence-Self efficacy*, yang diterapkan dalam rumah sakit saat perawat kunjungan ke bangsal, perawat meminta pasien mengingat tentang peraturan dalam mengkonsumsi obat, untuk mengecek ingatan dan juga pemahaman pasien akan informasi yang diberikan, dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan stimulan) (Horne dalam Lailatushifah, 2012:6).

Adapun cara-cara dalam meningkatkan kepatuhan pasien dalam menggunakan obat yaitu:

1. Memberikan informasi kepada pasien akan manfaat dan pentingnya kepatuhan untuk mencapai keberhasilan pengobatan.
2. Mengingatkan pasien untuk melakukan segala sesuatu yang harus dilakukan demi keberhasilan pengobatan melalui telepon atau alat komunikasi lain.
3. Menunjukan kepada pasien kemasan obat yang sebenarnya atau dengan cara menunjukan obat aslinya.
4. Memberikan keyakinan kepada pasien akan efektivitas obat dalam penyembuhan.
5. Memberikan informasi risiko ketidakpatuhan.
6. Memberikan pelayanan kefarmasian dengan observasi langsung, mengunjungi rumah pasien dan memberikan konsultasi kesehatan
7. Menggunakan alat bantu kepatuhan seperti multi kompartemen atau sejenisnya.
8. Adanya dukungan dari pihak keluarga teman dan orang – orang disekitarnya untuk selalu mengingatkan pasien, agar teratur minum obat demi keberhasilan pengobatan.
9. Apabila obat yang digunakan hanya dikonsumsi sehari satu kali, kemudian pemberian obat yang digunakan lebih dari satu kali dalam sehari mengakibatkan pasien sering lupa, akibatnya menyebabkan tidak teratur minum obat (Lailatushifah, 2012:7).

D. Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau yang dalam bahasa Inggris disebut ICT (*Information and Communication Technology*) merupakan

segala hal yang meliputi proses manipulasi dan pengelolaan informasi. Dalam teknologi informasi didalamnya terdapat hubungan antara teknologi informasi dan teknologi komunikasi yang saling berkaitan dan tidak dapat saling dipisahkan seperti proses penyampaian atau pengiriman informasi dari pengirim ke penerima (Reynold dan Djuharis, 2010:4).

Dalam bidang kesehatan penggunaan alat teknologi informasi dan komunikasi merupakan suatu bidang yang strategis karena dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi ini dapat membantu kegiatan yang membantu meningkatkan derajat kesehatan. Teknologi informasi dan komunikasi dapat digunakan sebagai sarana mendiagnosis suatu penyakit atau dalam proses pengobatan jarak jauh ataupun pada pasien rawat jalan. Media informasi dan komunikasi juga dapat digunakan sebagai media sarana penyebaran informasi informasi kesehatan yang dapat diakses dengan mudah (Reynold dan Djuharis, 2010:31).

E. Ahli Media, Media dan Jenisnya

Media berasal dari kata *medius* (bahasa perancis) yang artinya tengah, perantara atau pengantar sedangkan dalam bahasa arab media berarti pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Satrianawati,2018:5).Ahli adalah seseorang yang memiliki pengetahuan ataupun kemampuan luas dalam bidang studi tertentu. Jadi ahli media adalah seseorang yang memiliki pengetahuan ataupun kemampuan luas dalam bidang ilmu media.

Menurut Satrianawati, 2018 secara umum ada beberapa jenis-jenis media yang dapat digunakan masyarakat dalam memperoleh informasi yang dapat dibagi menjadi:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik,

siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.

c. Media AudioVisual

Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi.

d. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

F. APK (*Android PacKage*)

Apk adalah paket *instal* android yang digunakan untuk menyimpan sebuah aplikasi ataupun sebagai suatu program yang dapat dijalankan di android. Isi dari APK adalah kumpulan *file* yang dikompresi dalam bentuk zip. APK dapat diperoleh dari dari *play store* ataupun dari situs *web* (Yudha dan Ardhi, 2017:157).

G. Android dan Perkembangannya

Android merupakan suatu sistem operasi berbasis Linux dan biasanya Android dirancang untuk ponsel pintar yang biasanya sudah layar sentuh ataupun bisa juga untuk komputer tablet. Awal mula Android dibentuk dimulai oleh perusahaan Android, Inc., dan pada tahun 2005 Google membelinya. Sistem operasi ini diresmikan pada tahun 2007 bersamaan dengan didirikannya open handset alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi tujuannya agar memajukan kan sandar terbuka dari perangkat seluler. Pada Oktober 2008 ponsel Android untuk pertama kalinya dijual (Yudha dan Ardhi, 2017:1).

Tampilan antarmuka Android berupa manipulasi langsung karena didalamnya dapat dilakukan gerakan sentuh ya itu serupa dengan tindakan nyata misalnya menggeser mengetuk dan mencubit. Hal-hal tersebut merupakan suatu tindakan memanipulasi objek yang ada pada layar serta ada pula papan virtual untuk menulis teks. Selain mengembangkan untuk ponsel

Google juga mengembangkan Android TV untuk televisi, Android wear untuk jam dan juga Android auto untuk mobil. Tidak hanya itu Android juga banyak digunakan pada peralatan elektronik lainnya (Yudha dan Ardhi, 2017:2).

Depelover dapat membangun aplikasi dengan menggunakan berbagai fitur pada perangkat keras android, diantaranya adalah:

1. *Touchscreen* yaitu fitur layar sentuh yang dapat memberikan beberapa kemungkinan agar pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi yang digunakan pengguna dapat melakukan swipe, flip, drag, dan pinch. Selain beberapa fitur itu Android juga memungkinkan pengguna untuk melakukan multi-touch ataupun layar dapat disentuh semua dan dapat disentuh oleh lebih dari satu jari secara bersamaan
2. GPS adalah suatu sistem yang ada pada sistem Android yang memungkinkan developer untuk mengakses lokasi dari user atau pengguna
3. Accelerometer yaitu untuk mengukur percepatan yang terjadi pada aplikasi misalnya pada saat bergerak terguncang ataupun posisi berubah
4. SD card digunakan untuk menyimpan atau membuka file. SD card digunakan untuk media penyimpanan dalam perangkat Android

Perkembangan sistem android yaitu:

1. Android versi 1.0 dirilis tanggal 23.09.2008 (Yudha dan Ardhi, 2017:6)

Gambar 2.1 android 1.0 (Astro).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16
jenis- android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Sistem operasi ini bisa dibilang sebagai android yang masih sangat sederhana. Pengguna diajak beradaptasi dengan peradaban baru menjelajah sebuah perangkat telekomunikasi *mobile.*Pada versi inilah *Google* untuk pertama kalinya memperkenalkan mekanisme pengecekkan notifikasi yang kerap diistilahkan *pull-down notification.* Selain notifikasi, dua komponen pada Android 1.0 yang masih digunakan hingga kini adalah *widget* aplikasi, serta toko aplikasi *Google Play Store* yang kala itu masih bernama "*Market*". Sistem operasi ini juga menyatukan layanan *Gmail*. Dua aplikasi tersebut, *Gmail* dan *Market*, menjadi layanan bawaan paling purba yang dipatrikan *Google* pada Android 1.0 (Siregar,2018 dalam Maulana,2020:20)

2. Android versi 1.1 dirilis tanggal 09.02. 2009 (Yudha dan Ardhi, 2017:6)

Gambar 2.2 android 1.1 (Astro).
(Sumber:https://static.cdn.cdpl.com/source/189d58c578
3efb288b97b2a71a15dca6/Android3.jpg)

Ini adalah debut versi android yang menggunakan nama kudapan manis. Tradisi tersebut dipertahankan hingga sekarang. Pada *Cupcake*, *Google* juga memperkenalkan *SDK widget* untuk *developer* pihak ketiga. Gunanya agar aplikasi pihak ketiga bisa memiliki *widget* sendiri layaknya aplikasi bawaan *google*. Dua pembaruan signifikan pada Cupcake juga meliputi kemampuan perekaman video dengan kamera ponsel, serta kemampuan *keyboard* layar sentuh (Siregar, 2018 dalam Maulana, 2020:21)

3. Android versi 1.5 cupcake dirilis tanggal 30.04.2009

Gambar 2.3 android 1.5 (*Cupcake*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie).

Dalam android versi ini Google masih menggunakan fitur-fitur dasar. ada fitur-fitur seperti widget, auto rotate, keyboard virtual dari pihak ketiga. (Yudha dan Ardhi, 2017:6)

4. Android versi 1.6 donut dirilis tanggal 15. 09.2009

Gambar 2.4 android 1.6 (*Donut*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada versi ini fitur yang ditambahkan berupa CDMA, mesin teks suara, dan indikator penggunaan baterai. (Yudha dan Ardhi, 2017:7)

5. Android versi 2.0 eclair dirilis tanggal 26. 10. 2009

Gambar 2.5 android 2.0 (*Éclair*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android- dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada sistem Android ini sudah banyak fitur baru yang membantu pengguna seperti aplikasi kamera dengan dukungan flash, fokus, hingga efek warna selain itu Google juga menambahkan live *wallpaper* yang membuat tampilan lebih menarik (Yudha dan Ardhi, 2017:7).

6. Android versi 2.2 Froyo dirilis tanggal 10.05. 2010

Gambar 2.6 android 2.2 (*Froyo*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada versi ini Android menambahkan dukungan USB tethering, wi-fi hotspot, dan push notification yang sangat berguna hingga saat ini. Pada versi ini juga sudah dapat menambahkan penyimpanan eksternal (Yudha dan Ardhi, 2017:7).

7. Android versi 2.3 gingerbread dirilis pada tanggal 06.12. 2010 (Yudha dan Ardhi, 2017:8)

Gambar 2.7 android *Gingerbread.*
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Tahun 2010, selain meluncurkan Android *Froyo*, Google juga menghadirkan ponsel *Nexus* pertama yang dinamai "*Nexus One*".Ada beberapa pembaruan pada *Froyo* dibandingkan pendahulunya. Tentu saja pengguna *Nexus One* menjadi yang pertama mendapat *update* android tersebut. Dari segi tampilan, Android *Froyo* memungkinkan lima panel layar depan alias *home screen*. Sebelumnya, batas panel cuma sampai tiga saja.Froyo juga menambah pilihan keamanan penguncian bagi pengguna. Dari yang sebelumnya cuma penguncian pola *(pattern lock)*, belakangan dilengkapi dengan opsi penguncian PINatau PIN*lock* (Siregar, 2018:10).

8. Android versi 3.0 honeycomb dirilis pada tanggal 22.02.2011

Gambar 2.8 android *Honeycomb.*
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada sistem ini ditambahkan sistem bar Oma dukungan prosesor multicore, hingga layar home yang dapat di custom khusus untuk pengguna tablet. Dari segi penampilan Android versi 3.0 sangat menarik dan futuristic (Yudha dan Ardhi, 2017:8).

9. Android versi 4.0 ice cream sandwich dirilis pada tanggal 19. 10 2011

Gambar 2.9 android Ice Cream Sandwich.
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada sistem ini sudah ditambahkan *flash player*, tampilan antarmuka lebih minimalis. Selain itu Android versi ini sudah menerapkan Android beam yang memungkinkan melakukan transfer data secara cepat dengan menggunakan NFC (Yudha dan Ardhi, 2017:8).

10. Android versi 4.1 Jelly Bean dirilis tanggal 09.07 2012

Gambar 2.10 android Jelly Bean.
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada sistem ini memiliki kelebihan pada bagian baterai, navigasi gesture, dan kamera. Selain itu bagian keamanan juga mengalami peningkatan dan resolusi pun meningkat menjadi UHD 4K (Yudha dan Ardhi, 2017:8).

11. Android versi 4.4 KitKat dirilis tanggal 3 1.10.20 13

Gambar 2.11 android 4.4 (*KitKat*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Pada sistem ini lebih fokus pada peningkatan user experience dan performa. Pada sistem ini batas minimal RAM yang dapat digunakan adalah 5 12 MB

Fiturnya :

a. *Screen recording*
b. New translucent sistem UI
c. Peningkatan akses notifikasi.
d. *System-widesettings* untuk *closed captioning*
e. Peningkatan kinerja
f. Mengaktifkan *Sprint Spark band* 26 dan *band* 41
g. Perbaikan kerentanan pada *Heartbleed /OpenSSL* (Yudha dan Ardhi, 2017:8).

12. Android versi 5.0 Lollipop dirilis 17.10.2014.

Gambar 2.12 android 5.0 (*Lollipop*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Merupakan yang pertama kali mengusung desain material yang masih menjadi tren hingga saat ini. Fiturnya adalah:

a. Desain baru *(Material).*
b. Peningkatan kecepatan.
c. Peningkatan daya tahan baterai.
d. Perbaikan video *playback* dan kegagalan *password*.
e. *Support Multi* SIM *cards*.
f. *Shortcuts* pada *Quick settings* untuk wifi dan *Bluetooth*.
g. Pengamanan jika perangkat hilang atau dicuri.
h. Penggunaan suara *High Definition* untuk telepon.
i. Peningkatan kinerja dan stabilitas (Yudha dan Ardhi, 2017:10).

13. Android versi 6.0 Marshmallow dirilis tanggal 28.05.2015.

Gambar 2.13 android 6.0 (*Marshmallow*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Semakin memperkuat apa yang telah dilakukan oleh Google selama ini melalui Android *Lollipop*. Melalui sistem operasi terbaru ini, Google membuat fitur-fitur canggih yang sangat berguna seperti:

a. *Support* USB *Type-C*.
b. *Support* autentikasi sidik jari *(Fingerprint)*.
c. Daya tahan baterai lebih meningkat dengan manajemen
d. konsumsi baterai oleh *Doze*.
e. *Permissions dashboard*.
f. Akses *System* Ul *Tuner*.
g. *Support* sistem pembayaran dengan *Android Pay* yang berkolaborasi dengan *Fingerprint Authentication* sehingga terjamin keamanannya.
h. Tambahan fungsi *Google Now* yang tidak sekedar melayani perintah suara (Yudha dan Ardhi, 2017:10).

14. Android versi 7.0 Nougat diperkenalkan 22.08.2016.

Gambar 2.14 android 7.0 (*Nougat*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Memberikan peningkatan terhadap pengalaman penggunaan agar lebih mudah. Fitur dukungan multi-window menjadi perhatian utama sehingga pengguna dapat menggunakan beberapa aplikasi secara bersamaan. Selain

itu juga ada fitur yang membuat pembaruan sistem operasi lebih mulus dan tidak terasa saat perangkat sedang tidak digunakan.

a. *Support multi-window*.
b. Langsung balas pesan dari jendela atau menu notifikasi.
c. Tampilan panel notifikasi dan *quick settings* yang baru.
d. *Mode Doze* yang ditingkatkan (*Doze Mode* 2.0).
e. Menu di antara *system settings* (Yudha dan Ardhi, 2017:11).

15. Android versi 8.0 Oreo dirilis resmi pada tanggal 21.08.2017.

Gambar 2.15 android 8.0 (*Oreo*).
(Sumber: https://www.liputan6.com /tekno/read/3919588/16-jenis-android-dari-masa-ke-masa-mulai-apple-pie-hingga-pie)

Kelebihan dari android 8.0:

a. Android O lebih fokus pada kecepatan dan efisiensi.
b. Kecepatan *Boot up* 2X lebih cepat.
c. *Mode Picture in picture* lebih flexibel dari Android N.
d. Aplikasi yang berjalan di latarbelakang lebih diperketat untuk menghemat baterai.
e. Baterai lebih tahan lama.
f. Emoji yang diperbaharui dan lebih banyak (Yudha dan Ardhi, 2017:11).

16. Android versi 9.0 *Pie*

Gambar 2.16 android 9.0 *pie.*
(sumber:https://tekno.kompas.com/read/2018/08/07/20400027/android-9-dinamai-pie-ini-sembilan-fitur-barunya?page=all)

Android 9 "Pie" (codename: Android P selama dalam pengembangan) adalah pembaruan selanjutnya dari Android 8.1 "Oreo" yang merupakan pembaruan versi ke 9 dan pembaruan urutan ke-16 dari sistem operasi Android, untuk versi pengembangan nya pertama kali dirilis pada Maret 2018 dan dirilis ke publik pada 6 Agustus 2018 (Wikipedia).

Fitur terbaru dalam android 9 (pie) yaitu:

a. *Smart reply* dari notifikasi
b. Mode gelap
c. Simulasi “poni”
d. Editing *screenshot*
e. Digital wellbeing
f. Lockdown
g. Navigasi berbasis gesture
h. Kunci rotasi
i. Adaptive battery

(https://tekno.kompas.com/read/2018/08/07/20400027/android-9-dinamai-pie-ini-sembilan-fitur-barunya?page=all)

17. Android 10

Gambar 2.17 android 10.
(Sumber:https://tekno.kompas.com/read/2020/07/10/13290057/android-10-terpasang-di-100-juta-ponsel-dalam-5-bulan)

Android 10 sendiri merupakan OS Android pertama yang diberi nama tanpa embel-embel makanan manis/kue. Angka 10 merujuk pada usia Android tahun ini yang menginjak satu dekade. Selain perubahan nama, Google juga melakukan penyegaran terhadap logo Android. Jika selama ini "*bugdroid*" atau robot Android hijau selalu menampilkan satu badan yang utuh, Google kini hanya menampilkan bagian kepalanya saja

Kelebihan dari android 10 antara lain:

a. Jaringan 5G
b. *Live caption*
c. *Smart reply*
d. *Dark theme*
e. Navigasi *gesture*
f. Keamanan dan privasi
g. Pembaruan lebih cepat
h. Control notifikasi yang lebih baik
i. Mendukung untuk ponsel lipat

(https://gadgetdiva.id/gadget/6135-10-kelebihan-android-10/)

H. Tahapan pengembangan aplikasi

Pengembangan berbasis Android ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, menurut Benny A. Pribadi (2014: 23) yang meliputi dari lima tahap, yaitu:

1) *analysis* (analisis)
2) *design* (desain)
3) *development* (pengembangan)
4) *implementation* (implementasi)
5) *evaluation* (evaluasi)

Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut:

1. Tahap Analisis

   Dalam proses perancangan suatu aplikasi diperlukan analisa konsep yang tepat agar dalam proses pembuatan dapat berjalan dengan baik dan sistem yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.

2. Tahap Desain *(Design)*

   Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan fitur dan menu, pembuatan logo ikon, *background*, gambar, dan tombol yang akan digunakan

a. Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)
b. Menetapkan fitur dan menu
c. Pengumpulan dan pembuatan logo ikon, *background*, gambar, dan tombol yang akan digunakan

3. Tahap Pengembangan *(development)*

   Pada tahap ini aplikasi disesuaikan dengan konsep yang telah dirancang oleh peneliti, yang kemudian dalam tahap pengerjaannya dirangkai menjadi satu kesatuan dibantu oleh programmer. Media android yang telah dipersiapkan pada tahap desain kemudian dirangkai menjadi satu kesatuan dengan menggunakan software. Komponen dirangkai menjadi satu kesatuan media sesuai dengan storyboard.

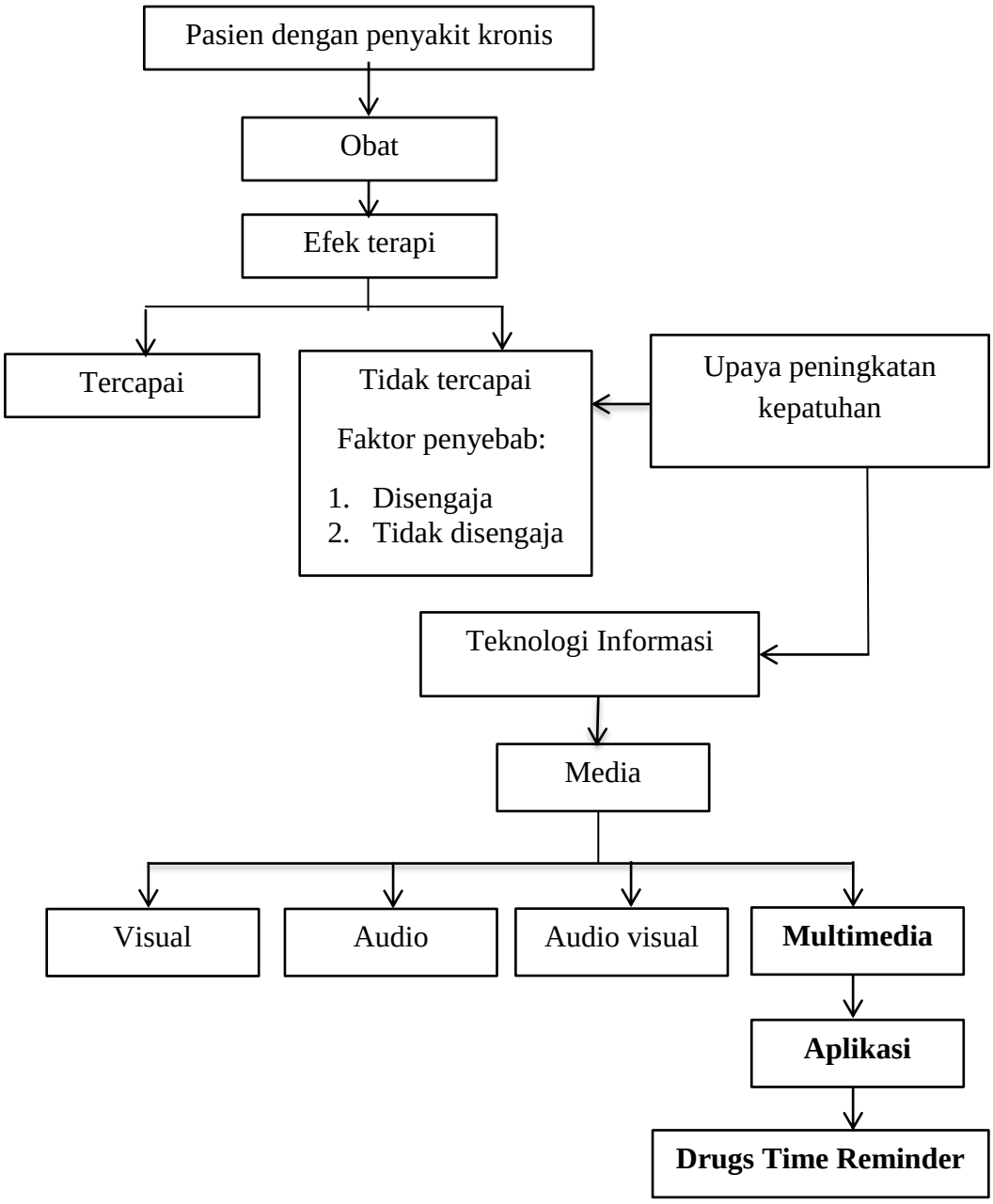
4. Implementasi *(implementation)*

   Pada tahap implementasi aplikasi coba oleh tenaga ahli di bidangnya. Setelah produk diuji cobakan, dilakukan proses evaluasi terhadap aplikasi.

5. Evaluasi *(evaluation)*

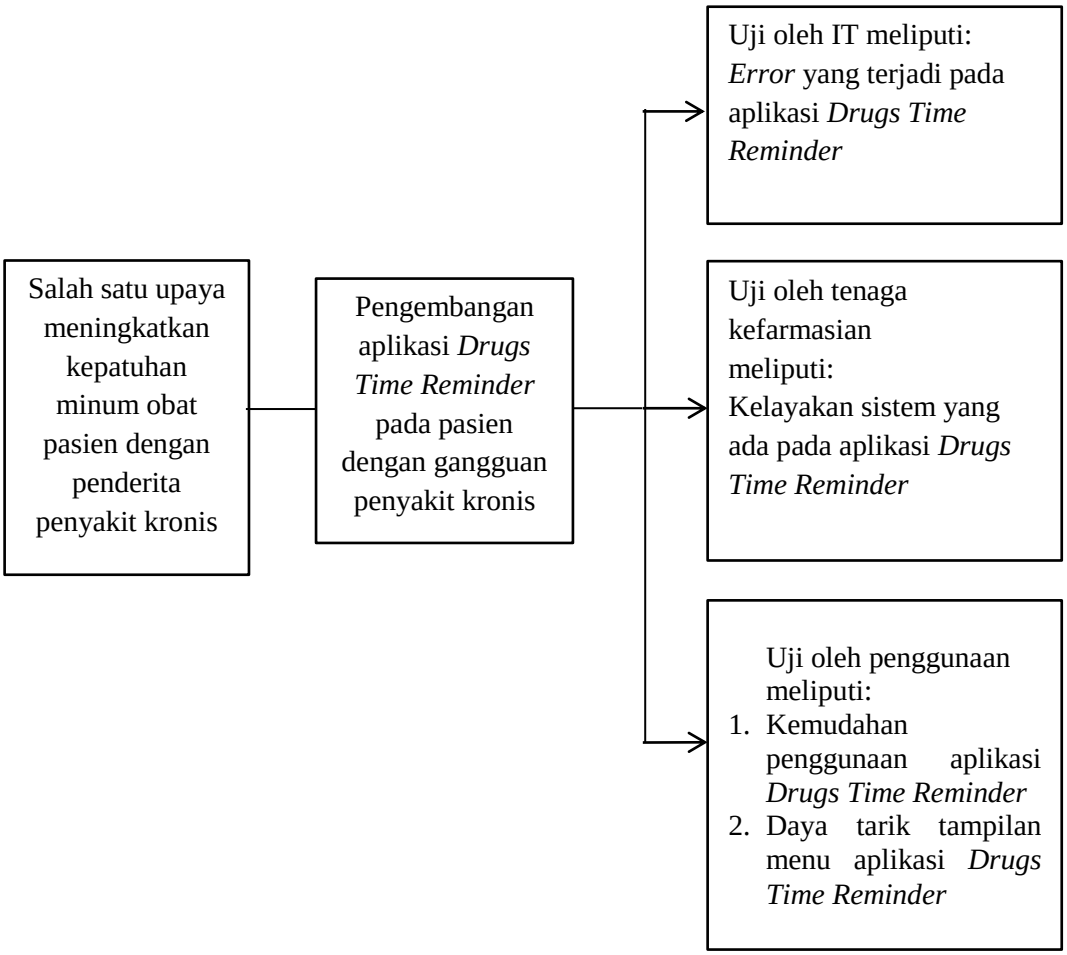
   Evaluasi dilakukan oleh ahli di bidangnya sehingga diketahui kelebihan dan kekurangan dari aplikasi tersebut.

I. Kerangka teori



Gambar 2.18 Kerangka Teori.
Sumber : *Smartphone medication adherence apps*, 2013

J. Kerangka konsep



Gambar 2.19 Kerangka Konsep.

K. Definisi Operasional

Tabel 2.1 Definisi Operasional

No	Variabel	Definisi Operasional	Cara Ukur	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Ukur
1	Sistem pada aplikasi	Evaluasi dari tenaga kefarmasian mengenai kelayakan system yang berjalan pada aplikasi *Drugs Time Reminder*	Mengisi kuesioner secara online melalui link google form	Kuesioner	1= tidak layak 2 = kurang layak 3 = cukup layak 4 = layak 5 = sangat layak	Ordinal
2	*Error* pada aplikasi	Evaluasi dari IT mengenai error yang terjadi pada sistem maupun tampilan aplikasi *Drugs Time Reminder*	Mengisi kuesioner secara online melalui link google form	Kuesioner	1 = ada 2 = tidak ada	Ordinal
3	Kemudahan penggunaan aplikasi	Penilaian dari pengguna aplikasi mengenai kemudahan dalam penggunaan aplikasi *Drugs Time Reminder*	Mengisi kuesioner secara online melalui link google form	Kuesioner	1= sangat sulit 2 = sulit 3 = cukup sulit 4 = mudah 5 = sangat mudah	Ordinal
4	Daya tarik tampilan menu aplikasi	Penilaian dari pengguna aplikasi mengenai daya tarik pada tampilan menu aplikasi *Drugs Time Reminder*	Mengisi kuesioner secara online melalui link google form	Kuesioner	1= sangat tidak tertarik 2 = tidak tertarik 3 = cukup tertarik 4 = tertarik 5 = sangat tertarik	Ordinal