

# VISUALISASI METODE REFLEKSOLOGI UNTUK PENYEMBUHAN PENYAKIT DENGAN VISUAL BASIC

**Kartika Firdausy, Anton Yudhana, Ikhsan Sugianto**

Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan  
Kampus III, Jln. Prof Soepomo, Janturan, Yogyakarta, Telp. (0274) 379418  
Fax. (0274) 381523, email: kartikaf@indosat.net.id

## **Abstrak**

*Kesibukan yang makin meningkat dan faktor ekonomi sering membuat orang kurang peduli dengan kesehatan tubuhnya. Sering terjadi, manusia baru sadar ketika penyakitnya mulai berat. Tujuan penelitian ini adalah membuat visualisasi metode refleksologi untuk penyembuhan penyakit dengan Visual Basic yang menyajikan informasi tentang metode refleksologi melalui visualisasi yang mudah digunakan meski oleh orang awam sekalipun. Metode pengumpulan data dalam pembuatan Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic adalah dengan metode: observasi (melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan pemijatan titik refleks yang dilakukan di daerah Kulonprogo Yogyakarta) dan metode kepustakaan (membaca buku-buku yang berkaitan dengan metode refleksologi). Data yang diperoleh dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan dan kemudian diolah dengan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic. Pada hasil penelitian program aplikasi Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic menyajikan beberapa pilihan menu, antara lain: menu anjuran memijat, menu cara memijat, menu penyakit dan gejalanya, menu metode refleksologi, menu gambar titik refleks, dan menu keluar. Software yang dibuat telah diuji coba terhadap beberapa orang responden, yaitu orang yang memahami metode refleksologi dan orang yang belum memahami metode refleksologi. Dari pengujian didapatkan hasil: software visualisasi titik refleksologi tampilannya menarik, materi yang disajikan mudah dimengerti, dan cukup informatif.*

**Kata Kunci:** Visualisasi titik refleksologi, Visual Basic 6.0

## **1. PENDAHULUAN**

Kesibukan yang makin meningkat dan faktor ekonomi masyarakat yang kebanyakan mengalami ketidakmampuan dalam hal biaya untuk pengobatan sering membuat orang kurang peduli akan kesehatan tubuhnya. Sering terjadi, manusia baru sadar ketika penyakitnya mulai berat. Memang ada beberapa penyakit yang gejalanya baru muncul ketika keadaannya mulai parah. Penyakit-penyakit itu umumnya menyerang orang yang menggunakan lebih banyak energi otak, selalu dalam ketegangan, dan orang yang lebih suka memakai sepatu lancip yang keren, sehingga titik atau daerah sentrarefleks di kaki terjepit dan tertekan, lebih dari 90 % penyakit manusia bersumber dari kurang lancarnya sirkulasi darah serta kurang berfungsinya saraf [11].

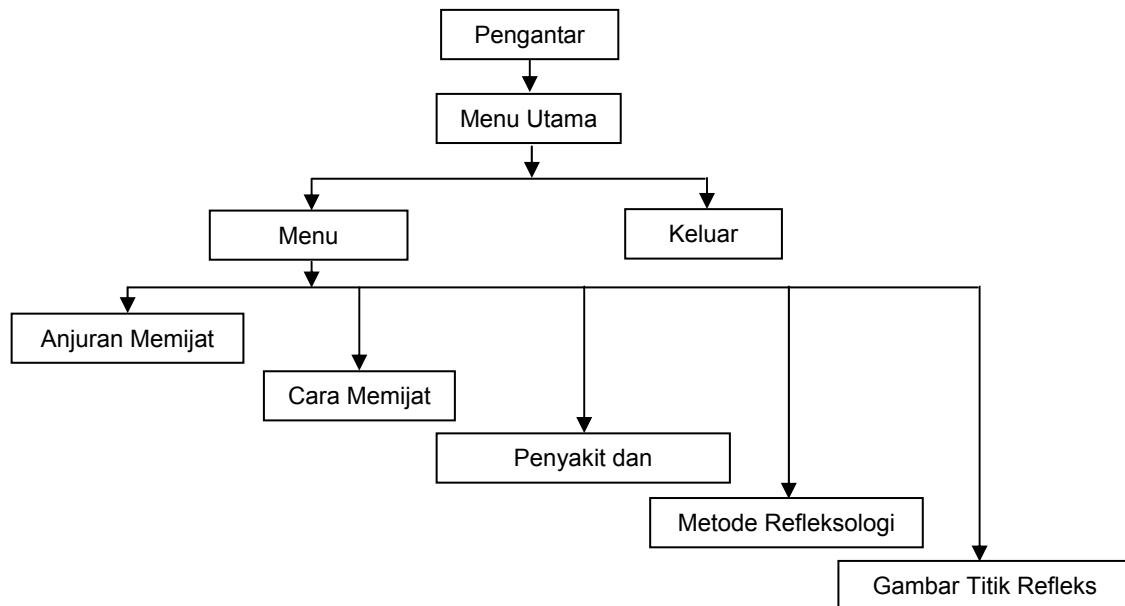
Keterbatasan waktu yang dimiliki karena faktor kesibukan sering membuat orang tidak bisa mengunjungi tempat-tempat pengobatan. Dalam hal ini komputer akan menjadi media yang sesuai untuk menunjang cara penyembuhan penyakit ringan maupun berat, hal ini karena media komputer memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- a. Komputer bisa digunakan di mana saja dan kapan saja.
- b. Komputer bisa digunakan sebagai proses pembelajaran baik secara umum maupun individual.
- c. Mudah dalam pengoperasian.
- d. Dapat memvisualisasikan fenomena alam secara nyata.

Dewasa ini komputer juga dilengkapi dengan kemampuan yang dianggap dapat menampung segala kebutuhan manusia terutama dalam hal teknologi. Hal ini membuat komputer sebagai salah satu media perantara semakin memudahkan bagi penggunaannya untuk saling berinteraksi, mengenal dan memahami suatu perkembangan teknologi.

## 2. METODE PENELITIAN

Agar dapat melakukan langkah-langkah sesuai dengan metodologi pengembangan sistem yang terstruktur maka dibutuhkan cara atau teknik untuk melaksanakannya. Salah satu cara yang umum digunakan adalah bagan alir sistem. Bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukkan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem dan menunjukkan apa yang dikerjakan di dalam sistem. Gambaran dalam bentuk diagram alur dari Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic adalah seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alur Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic.

Bagan alir sistem yang terdapat pada Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic adalah sebagai berikut:

### 1). Penjelasan Sistem

Proses pengolahan data Metode Refleksologi digunakan untuk membentuk daftar yang berisi jenis penyakit dan gambar titik refleksi dari masing-masing jenis penyakit tersebut.

Proses pengolahan data Penyakit dan Gejalanya digunakan untuk membuat daftar yang berisi jenis penyakit dan gejala-gejalanya.

Proses pengolahan data yang berupa deskripsi seperti data tentang anjuran sebelum atau saat melakukan pemijatan, data tentang cara dan syarat serta hal-hal yang perlu diperhatikan, dan data tentang gambar titik refleksi beserta aliran darahnya diolah kemudian dimasukkan pada program yang dibuat.

### 2). Struktur Program

Sistem Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic akan menghasilkan laporan daftar titik refleksi beserta penyakit/keluhan yang bisa disembuhkan, informasi tentang cara dan syarat memijat dan hal-hal yang perlu diperhatikan, informasi beberapa gejala dari suatu penyakit/keluhan, serta informasi tentang anjuran dalam memijat yang berhubungan dengan metode refleksologi. Semua data tersebut dirangkum sehingga membentuk suatu data program yang kemudian akan dirancang menjadi suatu program aplikasi oleh pemrogram.

Untuk menampilkan gambar titik refleksi dari suatu penyakit diperlukan informasi tentang data yang akan diakses. Informasi titik refleksi akan mengambil daftar jenis penyakit dan *file* gambar yang telah tersimpan sebelumnya.

Untuk menampilkan gambar titik refleks beserta aliran darahnya, diperlukan informasi tentang data yang akan divisualisasikan. Informasi dari data gambar atau file gambar titik refleks dan aliran darahnya diakses melalui list pada properti kontrol yang digunakan. Informasi tampilan yang lain seperti cara memijat, anjuran memijat, dan jenis penyakit beserta gejala akan dimuat pada program aplikasi yang dibuat.

### 3). Struktur Menu

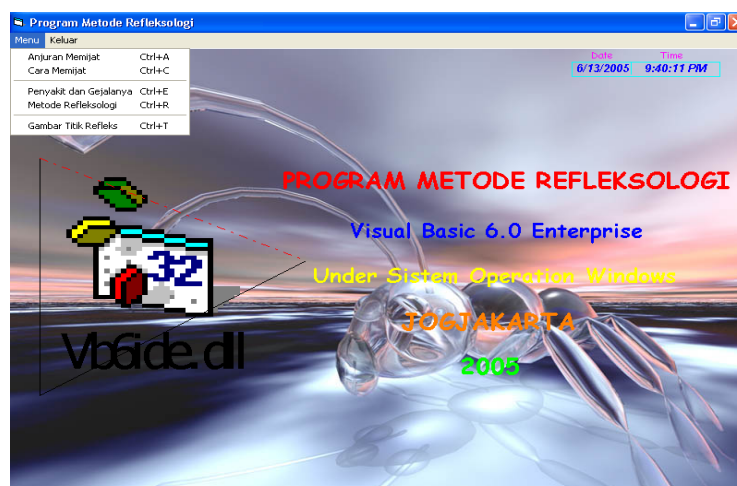
Sebelum program dibuat, pemrogram setidaknya harus membuat suatu urutan-instruksi program dalam suatu diagram yang disebut diagram alur. Dalam penyimpanan dan pemrosesan data serta informasi yang akan ditampilkan perlu dilakukan komputasi-komputasi yang cepat dan akurat. Suatu program adalah sederetan instruksi (dalam bahasa yang dimengerti komputer yang bersangkutan) yang mengatur apa yang harus dikerjakan komputer untuk mendapatkan suatu hasil/keluaran yang diharapkan [8].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

*User Interface* (antarmuka) program Untuk Visualisasi Titik Refleksologi ini adalah antarmuka berbasis Windows 32-bit, sehingga program ini cukup mudah dan cepat untuk dioperasikan seperti halnya menjalankan aplikasi Windows pada umumnya. Program Untuk Visualisasi Metode Refleksologi menyajikan beberapa pilihan menu. Pilihan-pilihan menu tersebut adalah:

- a. Anjuran Memijat
- b. Cara Memijat
- c. Penyakit dan Gejalanya
- d. Metode Refleksologi
- e. Gambar Titik Refleks, dan
- f. Keluar

Masing-masing pilihan pada menu dapat dipilih dari dalam menu yang aktif saat itu. Pemilihan menu dilakukan dengan cara menekan salah satu tombol daftar pilihan submenu dengan menggunakan *mouse* atau *keyboard*. Tampilan menu utama Visualisasi Metode Refleksologi Untuk Penyembuhan Penyakit Dengan Visual Basic dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

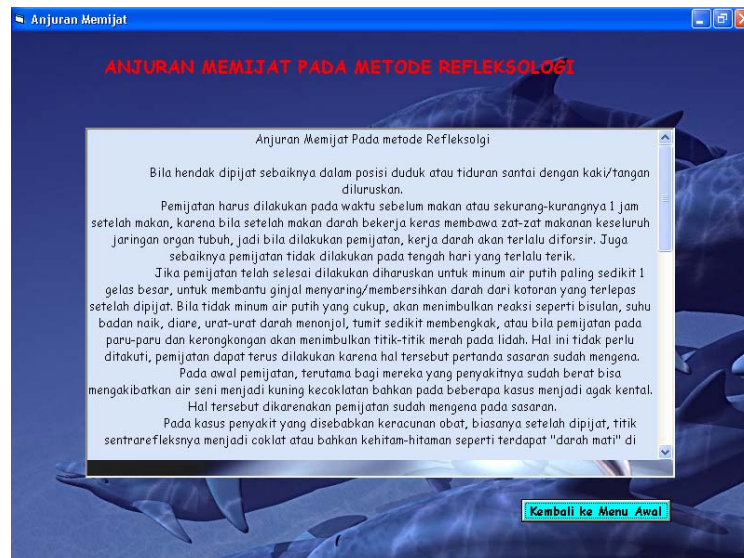
#### a. Menu Utama

Menu ini menampilkan materi-materi yang menunjang program metode refleksologi. Menu ini mempunyai submenu sebagai berikut:

##### 1) Submenu Anjuran Memijat

Submenu Anjuran Memijat dipilih dari menu refleksologi dengan meng-klik *mouse* satu kali, maka layar monitor akan menampilkan informasi tentang anjuran yang

berhubungan dengan metode refleksologi. Tampilan tentang Anjuran Memijat terlihat pada Gambar 3.

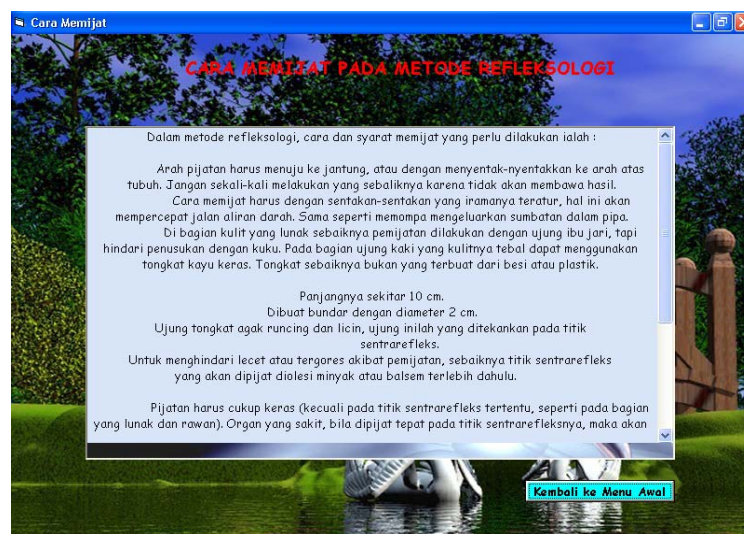


Gambar 3. Tampilan Submenu Anjuran Memijat

Tombol "Kembali ke Menu Awal" yang berada di pojok kanan bawah berfungsi untuk mengakhiri program dan kembali ke menu utama. Tombol *scroll* pada pojok kanan digunakan untuk menggulung tampilan informasi dari atas ke bawah atau sebaliknya, sehingga seluruh tampilan informasi dapat sepenuhnya terlihat.

## 2) Submenu Cara Memijat

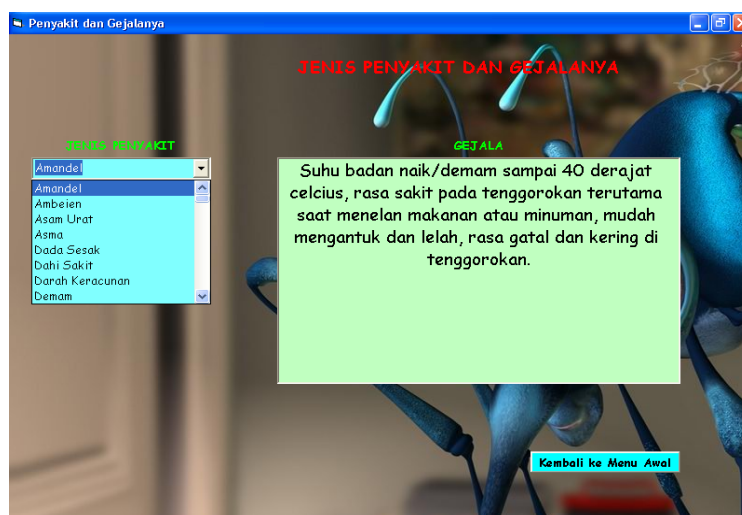
Submenu Cara Memijat berisi deskripsi tentang tata cara sebelum atau sesudah proses pemijatan dilakukan. Untuk melihat deskripsi lebih rinci dari submenu Cara Memijat ini adalah dengan mengatur atau menarik batang tombol penggulung yang ada pada sebelah kanan *form*. Tampilan submenu Cara Memijat dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Submenu Cara Memijat

3) Submenu Penyakit dan Gejalanya

Submenu ini akan menampilkan beberapa jenis penyakit beserta gejalanya, nama dari jenis penyakit dapat dipilih dari daftar pilihan yang telah disediakan. Setelah jenis penyakit ditentukan atau dipilih, maka akan tampak deskripsi gejala-gejala dari penyakit yang telah dipilih tersebut. Tampilan dari submenu ini terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Submenu Penyakit dan Gejalanya

4) Submenu Metode Refleksologi

Submenu ini akan menampilkan beberapa jenis penyakit yang bisa ditangani dengan metode refleksologi. Jenis penyakit dalam submenu metode refleksologi dapat dipilih melalui daftar pilihan yang telah tersedia. Dibuatnya daftar ini dimaksudkan untuk membatasi jenis penyakit dan untuk mengantisipasi jenis penyakit yang mungkin tidak tersedia pada basis data. Setelah *user* memilih jenis penyakit dari daftar pilihan maka gambar titik refleks dari jenis penyakit yang telah dipilih akan tampak bersamaan setelah jenis penyakitnya dipilih. Gambar dari titik refleks tersebut akan memberikan suatu informasi tentang titik-titik mana saja yang harus dipijat. Penomoran titik refleks pada gambar titik refleksologi tidak dimaksudkan sebagai urutan dari proses pemijatan, melainkan untuk menandakan urutan dari titik-titik refleks itu sendiri agar lebih mudah dimengerti. Lebih lengkap mengenai urutan dari titik-titik refleks beserta aliran darahnya dapat dilihat melalui submenu Gambar Titik Refleks. Sedangkan pewarnaan titik pada titik sentrerefleks dimaksudkan untuk memisahkan atau menandakan saja, warna biru berarti pada titik refleks tersebut terdapat kesamaan letak atau kesamaan nomor urutan antara satu organ dengan organ yang lainnya, untuk warna merah artinya titik tersebut tidak memiliki kesamaan letak maupun kesamaan urutan titik refleks dengan organ lainnya. Tampilan dari submenu Metode Refleksologi tampak pada Gambar 5.

5) Submenu Gambar Titik Refleks

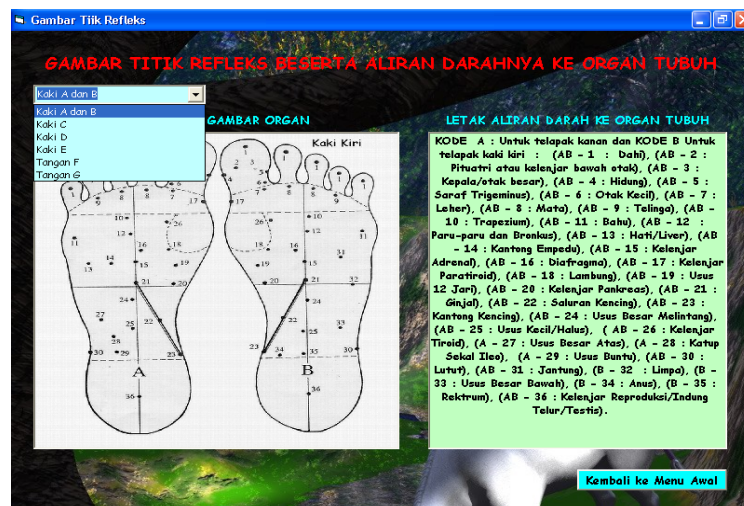
Submenu ini akan menampilkan gambar titik refleks secara umum, yaitu gambar titik refleksologi yang masih utuh dalam artian urutan dari penomoran titik refleksnya belum dimodifikasi. Tampilan ini juga berisi informasi aliran darah dari masing-masing titik refleks. Tampilan dari submenu ini dapat dilihat pada Gambar 6.

b. Menu Keluar

Menu ini digunakan untuk mengakhiri program aplikasi yang dijalankan.



Gambar 5. Tampilan Submenu Metode Refleksologi



Gambar 6. Tampilan Submenu Gambar Titik Refleks

- Pengujian program dilakukan dengan beberapa langkah seperti:
- Responden diminta untuk mencoba sistem yang dibuat  
Responden terdiri dari beberapa praktisi pijat refleksologi, mahasiswa dan pelajar dengan harapan mampu memberikan komentar dari segi efektifitas dan efisiensi seputar sistem yang telah dibuat dan diperoleh tanggapan dari para responden yang menyatakan bahwa efektifitas dan efisiensi sistem ini adalah cukup baik.
  - Pengujian program dengan penyebaran angket kuesioner.  
Dengan adanya penyebaran angket ini diperoleh tanggapan dari pengguna tentang sistem yang telah dibuat, baik dari segi format tampilan, sajian materi, ataupun tingkat keramahan sistem.  
Hasil kuesioner responden tentang metode refleksologi dengan melihat latar belakang user di antaranya: kemampuan pengoperasian komputer, pengetahuan tentang refleksologi, dan minat pengguna untuk mempelajari metode refleksologi, diperoleh hasil 77% menyatakan sangat setuju, 17% menyatakan setuju, 6% menyatakan kurang setuju, dan 0% menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 1. Hasil angket kuesioner atas respon pengguna

No.	Pernyataan	SS	S	KS	STS
1	Program sistem informasi ini dapat dioperasikan dengan mudah.	10	0	0	0
2	Program aplikasi ini mudah dioperasikan bagi orang yang baru kenal komputer.	4	2	4	0
3	Tampilan yang disajikan cukup mudah dipahami.	10	0	0	0
4	Materi yang disajikan telah sesuai bagi orang yang ingin mempelajari metode refleksologi.	6	4	0	0
5	Program visualisasi cukup efisien dibandingkan dengan buku.	10	0	0	0
6	Program visualisasi cukup membantu (bermanfaat) bagi yang ingin belajar metode refleksologi.	2	6	2	0
7	Informasi yang disampaikan mudah dipahami pengguna.	10	0	0	0
8	Program cukup mudah untuk mencari jenis keluhan dan cara penyembuhannya dengan metode refleksologi.	10	0	0	0
9	Tampilan program cukup menarik.	8	2	0	0
10	Tampilan program tidak membosankan	7	3	0	0
	<b>Total Jumlah Dalam Persen</b>	<b>77</b>	<b>17</b>	<b>6</b>	<b>0</b>

## Keterangan:

- SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

Hasil angket kuesioner dapat diperlihatkan pada Tabel 1. Responden yang menyatakan kurang setuju umumnya dilatar belakangi kesulitan dalam pengoperasian komputer dan tidak mempunyai minat terhadap metode refleksologi. Hasil analisa kuesioner dan komentar yang diberikan tentang metode refleksologi adalah: format tampilan dan tingkat keramahan sistem sudah sesuai untuk *user*. Bentuk tampilan sederhana sehingga mempermudah pemahaman materi yang disajikan. Tingkat keramahan sistem cukup baik. Dengan demikian sistem ini cukup layak digunakan sebagai bahan pembelajaran.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Visualisasi metode refleksologi untuk penyembuhan penyakit dengan Visual Basic dapat memberikan pengetahuan tentang metode refleksologi sekaligus kemudahan bagi pengguna yang awam sekalipun.
2. Hasil kuesioner responden dengan melihat latar belakang *user* di antaranya: kemampuan pengoperasian komputer, pengetahuan tentang refleksologi, dan minat pengguna untuk mempelajari metode refleksologi, diperoleh hasil 77% menyatakan sangat setuju, 17% menyatakan setuju, 6% menyatakan kurang setuju, dan 0% menyatakan sangat tidak setuju.
3. Responden yang menyatakan kurang setuju umumnya dilatar belakangi kesulitan dalam pengoperasian komputer dan tidak mempunyai minat terhadap metode refleksologi.
4. Hasil analisa kuesioner dan komentar yang diberikan tentang metode refleksologi adalah : format tampilan dan tingkat keramahan sistem sudah sesuai untuk *user*. Bentuk tampilan sederhana sehingga mempermudah pemahaman materi yang disajikan. Tingkat keramahan sistem cukup baik. Dengan demikian sistem ini cukup layak digunakan sebagai bahan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kristanto, H., 1994, "**Konsep dan Perancangan Database**", Andi Offset, Yogyakarta.
- [2] Mansjoer., Arief., Triyanti, P., Savitri., Rahmi., Wardhani, W, I., dan Setyowulan, W., 1999, "**Kapita Selekta Kedokteran**", Edisi 3, Jilid 1., Media Aesculapius, Fakultas Kedokteran UI, Jakarta.
- [3] Rusdiana, R., 2003, "**Aplikasi Multimedia Tentang Informasi Anatomi Tubuh Manusia**", Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.

- 
- [4] Santoso, I., 1997, **“Interaksi Manusia dan Komputer Teori dan Praktek”**, Andi Offset, Yogyakarta.
  - [5] Surachmad, W., 1979, **“Metodologi Pengajaran Nasional”**, Jemmars, Jakarta.
  - [6] Suryadi H.S., dan Sumin, A., 1994, **“Algoritma dan Pemrograman (Teknik Diagram Alur dan Bahasa Basic Dasar)”**, Gunadarma, Jakarta.
  - [7] Suryani, E., 2001, **“Visualisasi Pengajaran Bermain Gitar Bagi Pemula”**, Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
  - [8] Tosin, R., 1997, **“Flowchart Untuk Siswa dan Mahasiswa”**, Dinastindo Adiperkasa, Jakarta.
  - [9] Tairas, T, J.H., 1998, **“REFLEKSOLOGI (Penyembuhan Penyakit Dengan Pijat Pembukuh Darah dan Pusat Saraf)”**, Rineka Cipta, Jakarta.