

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengetahuan mengenai pentingnya gizi makanan merupakan salah satu faktor pendukung bahwa kesehatan merupakan tanggung jawab pribadi. Karena dengan tidak mengetahui apa-apa yang dibutuhkan tubuh serta tidak tahu memilih jenis makanan yang akan memenuhi kebutuhan tubuh, berarti kita telah mempertaruhkan harta yang paling berharga, yaitu kesehatan pribadi.

Sekarang banyak buku-buku dan website yang menjelaskan bagaimana hidup sehat secara alami menggunakan terapi jus. Disana ada faktor yang kurang efisien, disana hanya ada tulisan dan gambar, sehingga kebanyakan orang harus membaca dua kali bahkan lebih agar mengerti apa yang ditulis. Solusi lain yang lebih efisien adalah aplikasi berbasis multimedia, karena hasil pembuatan aplikasi multimedia akan menghasilkan aplikasi yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu judul skripsi ini adalah "Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

“Bagaimana merancang dan menerapkan sebuah aplikasi “Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus” yang dapat memberikan informasi kepada orang yang sedang menderita suatu penyakit atau ingin diet?”

1.3 Batasan Masalah

Di dalam Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan Menggunakan Jus, banyak masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan Menggunakan Jus hanya dibatasi pada aplikasi multimedia yang menjelaskan cara hidup sehat secara alami dengan terapi menggunakan sayur dan buah-buahan. Dengan mengambil referensi dari buku dan internet.

Aplikasi multimedia pembelajaran ini didukung menggunakan *software* Adobe Flash 8 sebagai *software* utamanya dan *software* pendukungnya Adobe Photoshop CS2, dan Cool Edit Pro

1.4 Tujuan Penelitian

Untuk membuat aplikasi “Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus” yang dapat membantu memberi informasi kepada orang yang sedang menderita suatu penyakit atau ingin diet.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penyusun dalam hal ini adalah mahasiswa STMIK AMIKOM sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan, mengembangkan, menambah wawasan ilmu komputer khususnya dibidang aplikasi multimedia yang telah didapat selama di "STMIK AMIKOM" Yogyakarta
2. Sebagai syarat kelulusan bagi jenjang S1 Teknik Informatika dan memperoleh gelar sarjana.

b. Eksternal

Bagi semua kalangan yang membutuhkan dengan dibuatnya aplikasi Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus Sebagai pendukung dalam penyampaian informasi tentang terapi kesehatan dan diet mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut.

1. Memberikan kemudahan bagi semua kalangan yang membutuhkan informasi tentang terapi kesehatan dan diet menggunakan jus
2. Dengan aplikasi ini semua kalangan lebih tertarik lagi, karena dengan tampilan multimedia yang interaktif.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penelitian obyek ini sebagai berikut:

a. Study Pustaka

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mencari data-data serta mengambil data yang diperlukan dari buku-buku maupun dari internet

b. Konsultasi dengan Dosen Pembimbing

Metode ini adalah meminta arahan dan bimbingan dengan dosen pembimbing dalam pembuatan skripsi Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan Menggunakan Jus.

c. Analisis Desain

Metode ini adalah menganalisis tentang desain jalannya aplikasi yang akan disesuaikan dengan target pengguna.

d. Merancang Interface

Untuk kemudahan dalam navigasi program agar mempermudah dalam pembuatan program.

e. Testing program

Untuk menganalisa apakah program sudah bisa memberikan hasil dari pertanyaan-pertanyaan yang di berikan pengguna

f. Menyusun laporan

Menyusun semua laporan dari analisa yang dilakukan pada sistem aplikasi Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus .

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan laporan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori analisis konsep dasar multimedia teori penunjang, dan gambaran perangkat lunak yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PROGRAM

Bab ini berisi implementasi dan pembahasan dari Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi Pembelajaran Interaktif Terapi Kesehatan dan Diet Menggunakan Jus yang di buat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi