

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang berjalan begitu cepat menuntut kemajuan di segala bidang. Masyarakat sebagai subyek sekaligus obyek dari teknologi yang harus bisa mengikuti segala bentuk kemajuan tersebut. Berbagai bidang tak lepas dari sentuhan teknologi termasuk juga bidang kesehatan yang merupakan aspek penting dalam masyarakat.

Kesehatan merupakan factor utama dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu teknologi yang berkaitan dengan kesehatan juga berkembang dengan pesat demi mencapai kehidupan masyarakat yang lebih baik. Rumah sakit banyak berdiri dengan menawarkan berbagai kecanggihan dan kemajuan teknologi demi memberikan pelayanan yang terbaik pada masyarakat.

Alat bantu teknologi yang berkaitan dengan kesehatan sangat di butuhkan dalam proses pelayanan kesehatan yang lebih baik dan mudah. Misalkan saja alat pembelajaran untuk sub-sub bidang kesehatan. Tak bisa di pungkiri bahwa setiap masyarakat di tuntut mengerti setidaknya gambaran umum mengenai bidang-bidang kesehatan. Masyarakat tidak bisa hanya mengandalkan insan kesehatan seperti dokter atau perawat dalam setiap mendapatkan masalah mengenai kesehatan. Salah satu alat

bantu pembelajaran yang sangat di butuhkan saat ini yaitu aplikasi multimedia interaktif yang berisi pengetahuan tentang berbagai macam bidang kesehatan, salah satu hal yang berkaitan dengan hal tersebut adalah tentang penyakit yang terjadi dalam tubuh manusia.

Salah satu penyakit yang mungkin dapat menyerang tubuh manusia adalah penyakit asma, yaitu bagian yang menyerang saluran pernapasan kita. Gangguan yang terjadi pada saat kita bernapas ini cukup mengkhawatirkan, karena dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Aktifitas kita sehari-hari dapat saja terganggu karena pernapasan salah satu bagian penting proses dalam tubuh karena mendukung fungsi tubuh.

Penyakit Asma adalah salah satu contoh penyakit yang mengganggu sistem kesehatan manusia. Penyakit ini tergolong berat, karena dapat mengganggu system pernapasan manusia karena bagian yang di serang adalah paru-paru. Tapi bagaimana hal tersebut dapat terjadi cara pencegahannya dan bagaiman obat yang di berikan dokter dapat bekerja dalam tubuh manusia, seandainya terserang penyakit tersebut. Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik maka di gunakan media penyampain yang lebih baik dan interaktif yaitu multimedia

Multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu sarana untuk menghasilkan informasi dan menyampaikan informasi tersebut secara dinamis dan menarik. Informasi yang berkualitas yaitu informasi yang

relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan maupun pendidikan.

Untuk itu pengetahuan tentang kesehatan yang di kemas dalam aplikasi multimedia yang interaktif sangat di perlukan, untuk menjelaskan bagaimana hal tersebut dapat terjadi.

Dan didasari hal tersebut diatas maka penulis mencoba untuk memberi solusi dengan membuat suatu layanan informasi berupa aplikasi multimedia yang kemudian pada penyusunan skripsi ini penulis memberikan judul “ Analisis dan Perancangan Aplikasi Multimedia tentang Visualisasi Kerja Obat dan Efek nya dalam Tubuh Manusia Untuk penyakit Asma.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan di atas maka penulis mencoba membuat rumusan masalah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ bagaimana menciptakan suatu aplikasi multimedia interaktif yang dapat membantu serta mendukung pemahaman seseorang baik itu aktifis kesehatan maupun masyarakat umum tentang asma, penyebab nya, penyembuhan nya, Pencegahannya serta masalah seputar asma. ”

1.3. Batasan Masalah

Dalam memfokuskan pembahasan masalah tersebut, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan.

Batasan masalah penelitian ini, adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi multimedia interaktif dalm bidang kesehatan ini hanya terbatas pada penyakit asma, cara kerja visualisasi obat dalam tubuh serta masalah seputar asma.termasuk di dalam nya penyebab, pencegahan, dan penyembuhan.
- b. Aplikasi multimedia interaktif bidang kesehatan ini hanya menampilkan keterangan beserta penjelasan melalui visualisasi animasi.
- c. Tidak ada system keamanan yang di gunakan dalam system ini.
- d. System ini bersifat statis atau tidak tersedia fasilitas untuk menambahkan keyword serta keterangan dalam system ini.
- e. Perangkat lunak yang di gunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia ini, antara lain : adobe photoshop cs3, adobe flash cs 3, dan adobe audition.

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Tujuan yang ingin di harapkan dari penelitian ini mempermudah insan kesehatan membantu masyarakat untuk dapat memahami dan mempelajari mengenai asma, bagaimana masalah yang terjadi seputar asma serta pencegahan dan penyembuhan.
- b. Skripsi ini di buat untuk memenuhi kelengkapn kurikulum akademik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program SI pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. manfaat penelitian

Manfaat yang di dapat dari penelitian tentang Aplikasi multimedia interaktif bidang kesehatan, ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah pembelajaran bidang kesehatan melalui visualisasi sehingga mudah di mengerti dan di pahami.
- b. Membantu para aktifis kesehatan untuk memberikan pemahaman tentang dunia kesehatan kepada masyarakat umum khusus nya untuk penyakit asma.

- c. Menggantikan brosur atau buku menjadi media yang mudah akses dan flexible (mempermudah dan mempercepat pencarian manual menjadi otomatis dan lebih jelas).

1.6. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang di inginkan penulis maka pengumpulan data yang akurat sangat di perlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan, suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut maka di lakukan beberapa tahapan penelitian seperti :

a. Interview (wawancara)

Metode interview adalah metode atau teknik yang di gunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara langsung dengan sumber.

b. Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literature-literatur, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan di teliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

c. Internet

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil data-data dari internet yang berhubungan dengan topic atau masalah yang sedang diteliti.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan bertujuan untuk mempermudah pemahaman mengenai isi dari laporan tugas akhir ini. Laporan ini terdiri dari 5 bab yang masing-masing menggambarkan hasil dari penelitian skripsi mengenai aplikasi multimedia interaktif tentang kesehatan. Bab-bab dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori untuk menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara mendetail, yang dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah

yang di teliti. Yaitu tentang multimedia dan kesehatan yang berhubungan dengan penyakit asma.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang performance (kinerja), information (informasi), economics (ekonomi), control (pengendalian), dan service. Pada bagian ini juga akan menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah-masalah yang muncul akan di selesaikan melalui penelitian.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Menjelaskan tentang perancangan aplikasi secara rinci dari tahap merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi system, implementasi system, menggunakan system dan memelihara system.

Bab V PENUTUP

Menjelaskan hasil dan uraian pembahasan aplikasi multimedia yang di buat berisi kesimpulan dan saran.

1.8. Rencana Kegiatan

Agar proses kegiatan dapat terencana dan penyusunan tepat waktu, maka perlu ada nya jadwal kegoatan. Dalam pembuatan aplikasi ini di perlukan beberapa tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan di uraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 daftar kegiatan

Tabel daftar kegiatan

kegiatan	Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3				Bulan 4			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data lapangan	■	■	■	■												
Analisis Multimedia					■	■	■	■								
Desain Multimedia									■	■	■	■				
Pembuatan Aplikasi implementasi													■	■	■	■
laporan																