

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Selama ini, jika masyarakat umum ingin menggunakan jasa layanan rumah sakit, masih menggunakan proses tradisional dan manual dalam hal mencari informasi tentang layanan kesehatan rumah sakit setempat. Hal ini dikarenakan tidak adanya fasilitas dan sarana layanan informasi rumah sakit yang konsisten, valid, lengkap dan terstruktur. Ketidakkonsestinan sebuah informasi mengakibatkan seringnya pasien di lempar ke berbagai pihak, petugas pos informasi tidak ada di tempat ketika dibutuhkan.kondisi demikian tentunya dapat menurunkan mutu dan kredibilitas rumah sakit yang bersangkutan, terutama dalam hal layanan informasi.

Banyak instansi pada saat ini yang memberikan semua informasi tentang profil instansi mereka kepada semua pihak melalui media internet, namun agaknya media ini kurang begitu efektif bagi pasien yang sudah berada di lingkungan rumah sakit.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba untuk mengembangkan solusi berupa piranti elektronik layanan informasi (kios informasi) yang dapat langsung dijumpai, dan di gunakan user dilokasi setempat sekaligus bebas dari biaya koneksi internet. Dengan di dukungnya multimedia (teks, suara, animasi, gambar) yang interaktif (gerakan mouse) diharapkan keberadaan piranti layanan informasi ini (kios informasi) dapat lebih komunikatif dan informatife pada semua kalangan masyarakat, sebagai solusi IT dalam

alternatif sarana informasi, sebagai strategi IT yang mendukung strategi bisnis perusahaan atau instansi terutama dalam segi strategi differensi pelayanan serta sekaligus dapat menjawab semua permasalahan tersebut di atas.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas. Permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu bagaimana merancang dan mengimplementasikan layanan informasi pada RSUD Budi Rahayu Pekalongan untuk meningkatkan layanan informasi sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi dengan baik.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah membuat aplikasi multimedia untuk layanan informasi pada RSUD Budi Rahayu Pekalongan.

- **Maksud dan tujuan penelitian**

Maksud penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Menerapkan ilmu yang selama ini sudah didapatkan dibangku kuliah dan menerapkannya kedalam dunia nyata.
- Mempelajari lebih dalam terhadap masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana cara mengolah data yang lebih efektif guna meningkatkan pelayanan perusahaan.
- Belajar mencari dan menemukan penyelesaian dari suatu masalah secara sistematis.

Tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- Membuat aplikasi multimedia untuk layanan informasi pada RSUD Budi Rahayu Pekalongan
- Sebagai alat persaingan dengan perusahaan lain dengan mengandalkan kemajuan teknologi informasi dalam pelayanan perusahaan tersebut.

#### 1.4 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

##### 1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

##### 2. Metode Wawancara

Dalam metode ini penyusun mengadakan wawancara langsung dengan beberapa pihak dalam hal ini dengan bagian-bagian yang berkaitan dan terlibat langsung dengan obyek yang diteliti.

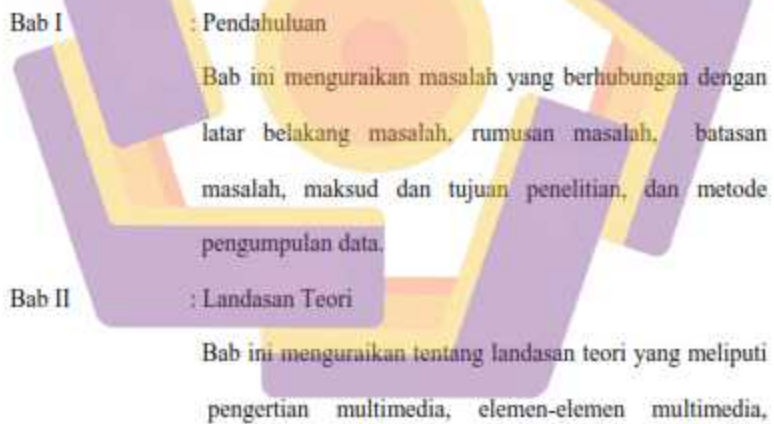
##### 3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi dan bahan-bahan online dari internet untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan

Yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi. Selain sumber-sumber yang telah disebutkan di atas, penelitian ini juga memakai beberapa hasil karya tulis sebagai referensi bahan pembanding.

### 1.5 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika laporan dibagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

- 
- Bab I : Pendahuluan**  
Bab ini menguraikan masalah yang berhubungan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan metode pengumpulan data.
- Bab II : Landasan Teori**  
Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur sistem aplikasi multimedia.
- Bab III : Analisis dan Perancangan Sistem**  
Pada bab ini akan membahas tentang gambaran umum, mulai dari profil, sejarah, visi dan misi RSUD Budi Rahayu Pekalongan, analisis, proses perancangan aplikasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan

digunakan dalam penyelesaian multimedia interaktif tersebut.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan terhadap aplikasi yang telah dibuat.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

