

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia pada hakekatnya mendambakan hidup sehat dan sejahtera lahir dan batin. Kesehatan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia, disamping kebutuhan akan sandang, pangan, papan dan pendidikan, karena hanya dengan kondisi kesehatan yang baik serta tubuh yang prima manusia dapat melaksanakan proses kehidupan untuk tumbuh dan berkembang menjalankan segala aktivitas hidupnya. Maka tidak terlalu berlebihan, jika ada selogan "Kesehatan memang bukan segala-galanya, tetapi tanpa kesehatan anda tidak bisa berbuat apa-apa, bahkan segala-galanya itu mungkin akan sirna".

Salah satu upaya yang dilakukan masyarakat untuk alternatif penyembuhan yaitu dengan obat tradisional. Adapun yang dimaksud dengan obat tradisional adalah obat jadi atau ramuan bahan alam yang berasal dari tumbuhan, hewan, mineral, sediaan galenik atau campuran bahan-bahan tersebut yang secara tradisional telah digunakan untuk pengobatan berdasarkan pengalaman. Pada kenyataannya bahan obat alam yang berasal dari tumbuhan porsinya lebih besar dibandingkan yang berasal dari hewan atau mineral, sehingga sebutan obat tradisional (OT) hampir selalu identik dengan tanaman obat (TO) karena sebagian besar OT berasal dari TO. Obat tradisional ini (baik berupa jamu maupun TO) masih banyak digunakan oleh masyarakat, terutama dari kalangan menengah kebawah. Namun demikian dalam perkembangannya sering dijumpai ketidak tahuan tentang apa itu manfaat tanaman

obat, serta ketidak tepatan penggunaan obat tradisional karena kesalahan informasi maupun anggapan keliru terhadap obat tradisional dan cara penggunaannya. Dari segi efek samping memang diakui bahwa obat alam/OT memiliki efek samping relatif kecil dibandingkan obat modern, tetapi perlu diperhatikan bila ditinjau dari kepastian bahan aktif dan konsistensinya yang belum dijamin terutama untuk penggunaan secara rutin.

Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh para pengembang software dalam dunia komputer. Multimedia telah mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui penggabungan media audio visual atau animasi suatu objek yang dibahas dengan tatanan warna yang menarik, gambar, foto serta suara yang menarik dan bervariasi sehingga menghilangkan rasa jenuh atau bosan dan menjadi daya tarik untuk mempelajari obyek lainnya. Didukung oleh teknologi software multimedia akan menghasilkan sebuah aplikasi dengan tampilan yang menarik. Kecanggihan aplikasi ini yang dapat dengan cepat menarik perhatian dan rasa ingin tahun seseorang dimanfaatkan dalam hal positif sesuai dengan kepentingan masing-masing.

Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Tentang Manfaat Dan Keamanan Tanaman Obat Untuk Obat Tradisional

Sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media informasi yang jelas dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana cara merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif yang mampu digunakan sebagai media informasi yang mudah dimengerti sehingga menarik perhatian dalam penyampaian pengetahuan dan informasi tentang manfaat dan kelemahan tanaman obat dan ketidak tepatan penggunaan obat tradisional karena kesalahan informasi dan cara penggunaannya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas pada aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi ini membahas pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia berupa aplikasi informasi multimedia interaktif.
2. Pembuatan aplikasi berupa multimedia presentasi.
3. Ruang Lingkup penelitian meliputi pembahasan tentang beberapa aspek OT/TO, terkait dengan manfaat dan keamanannya untuk menambah informasi tentang tanaman obat/obat tradisional, efek samping obat tradisional/tanaman obat, serta penyalahgunaan obat tradisional/tanaman obat.
4. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS 3, Adobe Audition 2.0.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1. Memenuhi syarat kelulusan program sarjana jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui perkembangan aplikasi multimedia.
4. Membuat suatu media informasi yang bisa membantu informasi yang cukup agar masyarakat lebih cermat untuk memilih dan menggunakan suatu produk obat tradisional atau tumbuhan obat dalam upaya kesehatan.
5. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada.
6. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik yang digunakan untuk memudahkan pembelajaran.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Metode Kepustakaan

Dengan membaca dan mencatat karya tulis berbagai penelitian khususnya yang ada hubungan dengan tumbuhan sebagai bahan obat tradisional serta pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan jaringan komputer baik dari perpustakaan ataupun artikel di internet.

2. Metode Observasi

Yaitu dengan mengadakan pengamatan, mencatat dan mengambil dokumen berupa foto.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan skripsi ini menggunakan sistematika penulisan seperti di bawah ini.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi penjelasan konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini merupakan bagian analisis masalah, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang di teliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan merancang sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang dibuat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi ini.

