

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kebutuhan akan informasi sangat dibutuhkan di semua aspek kehidupan dan memperlihatkan suatu gejala yang semakin meningkat dari hari ke hari, sehingga membutuhkan suatu penanganan yang serius. Dengan semakin majunya teknologi dan peradaban kehidupan manusia dan kebutuhan akan informasi menyebabkan banyak perubahan yang telah terjadi. Salah satunya telah diciptakan komputer yang mampu membantu manusia dalam memberikan informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Komputer sebagai media yang banyak digunakan dalam berbagai bidang. Berbagai bidang kegiatan telah menyertakan peranan komputer, seperti dalam sektor pendidikan, kedokteran, perkapalan, kepolisian, perbankan, olahraga, akuntansi, industri, kepegawaian, perpajakan bahkan pertanian dan kesehatan yang memanfaatkan komputer sebagai alat untuk mengolah data dan untuk mendapatkan informasi.

Dalam kehidupan berteknologi seperti sekarang, informasi menjadi sangat vital peranannya. Informasi ternyata sangat dibutuhkan bagi siapa saja dan informasi juga dapat disampaikan melalui berbagai media atau disebut

Multimedia. Dengan multimedia, informasi yang disampaikan akan lebih mudah dicerna, dan mudah diingat. Oleh karena itu, multimedia juga penting sebagai penunjang dari penyampaian informasi itu sendiri.

Salah satunya dalam bidang kesehatan. Swamedikasi atau pengobatan sendiri adalah tindakan yang dilakukan apoteker / petugas apotek untuk mengatasi masalah kesehatan dengan menggunakan obat-obatan yang dapat dikonsumsi tanpa pengawasan dari dokter. Pasien mengatakan keluhan ke petugas apotek. Kemudian petugas apotek memilihkan obat yang tepat untuk mengatasi keluhan pasien tersebut.

Berdasarkan tersebut, penyusunan skripsi ini mengambil judul "Perancangan Media Pendukung Swamedikasi Jenis Penyakit dan Cara Pengobatannya, Studi Kasus pada Apotek Prasojo Klaten".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang penulis angkat adalah: "Bagaimana membuat suatu aplikasi media pendukung swamedikasi jenis penyakit dan cara pengobatannya, untuk memberikan informasi kepada pasien dan memudahkan petugas apotek melakukan swamedikasi kepada pasien ?"

### 1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ada pada bahasan Jenis Penyakit maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Media pendukung ini bertujuan khusus untuk memberi informasi kepada pasien dan memudahkan petugas apotek melakukan swamedikasi kepada pasien.
2. Materi yang disampaikan disini hanya jenis penyakit tertentu.
3. Aplikasi bersifat statis, maksudnya *software* tidak dapat di update jika suatu saat ada perbaikan.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai syarat kelulusan mata kuliah Skripsi dan merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah :

1. Membuat media pendukung swamedikasi jenis penyakit dan cara pengobatannya berbasis multimedia.
2. Memberi informasi berbagai jenis penyakit yang disertai pengertian dan keluhan penyakit-penyakit tersebut.

3. Memberi solusi alternatif dalam penyampaian cara pengobatan penyakit tersebut dengan terapi obat dan terapi non obat.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi masyarakat luas

Dapat memberikan solusi alternatif dalam hal informasi jenis penyakit dan cara pengobatannya apabila sedang berkunjung ke Apotek Prasojo.

2. Bagi apoteker dan petugas apotek.

Dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat tentang jenis penyakit dan cara pengobatannya. Terutama tentang pengertian masing-masing penyakit, keluhan, terapi dengan obat, dan terapi non obat.

### 1.6 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan skripsi adalah :

1. Survei

Dengan adanya surat pengantar dari pihak kampus, maka langsung dilakukan survei ke objek yang dituju yakni Apotek Prasojo. Di lokasi tersebut juga diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan cara membuat aplikasi ini.

## 2. Studi Pustaka

Selain survei, studi pustaka juga diperlukan untuk mencari informasi yang meliputi buku-buku referensi pedoman yang ada, baik dari perpustakaan yang berhubungan dengan objek yang diteliti, ataupun dari buku-buku yang menyediakan informasi yang diperlukan sekaligus *software* apa saja yang diperlukan.

## 3. Internet

Berbagai data-data di aplikasi ini, juga didapat dari internet dengan berbagai sumber informasi di internet.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut :

#### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan mengenai penulisan skripsi ini.

#### BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk

perancangan dan pembuatan “Aplikasi Media Pendukung Swamedikasi Jenis Penyakit dan Cara Pengobatannya”.

### BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang analisis mengenai aplikasi media pendukung yang dibuat, perancangan, dan pembuatan aplikasi multimedia berdasarkan rumusan masalah yang ada.

### BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi aplikasi, sarana yang dibutuhkan dan contoh pengoperasian media pendukung yang dirancang dari penelitian ini.

### BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan dapat menjelaskan kesimpulan dan saran dari seluruh proses pembuatan projek ini.