

**PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SWAMEDIKASI JENIS
PENYAKIT DAN CARA PENGOBATANNYA, STUDI KASUS PADA
APOTEK PRASOJO KLATEN**

SKRIPSI



disusun oleh :

Muazzinatun

09.11.2613

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SWAMEDIKASI JENIS
PENYAKIT DAN CARA PENGOBATANNYA, STUDI KASUS PADA
APOTEK PRASOJO KLATEN**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Muazzinatun

09.11.2613

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SWAMEDIKASI JENIS PENYAKIT DAN CARA
PENGOBATANNYA, STUDI KASUS PADA APOTEK PRASOJO KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

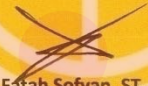
Muazzinatun

09.11.2613

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 9 Juli 2012

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PENDUKUNG SWAMEDIKASI JENIS PENYAKIT DAN CARA
PENGOBATANNYA, STUDI KASUS PADA APOTEK PRASOJO KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Muazzinatun

09.11.2613

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 25 Juli 2012.

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

tanggal 25 Juli 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengakuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Maret 2012

Yang membuat pernyataan,

Muazzinatun

09.11.2613

MOTTO

- ☉ Pengalaman selalu datang dari kegagalan yang bertubi-tubi.
- ☉ Jalanilah hidup ini seperti air yang mengalir, walaupun banyak batu yang menghalanginya.
- ☉ Allah tidak akan memberikan cobaan yang melebihi dari kekuatan dan kemampuan kita, maka dari itu yakin dan percayalah bahwa segala sesuatu telah dipersiapkan oleh Allah dan akan indah pada waktunya.
- ☉ Keikhlasan mempunyai kilauan dan sinar, meskipun ribuan mata tidak melihatnya.


By : Azzin ... (^_^)

Persembahan

Skripsi ini penulis persembahkan kepada

- 1. Mardi Suwarno & Suharti. Orangtua-ku tercinta yang telah mendidik, membesarkan, memberi tauladan, dukungan, semangat, doa & restu untukku setiap saat setiap waktu. Terima kasih ayah, terima kasih ibug.*
- 2. Isa Isro Mi' Roji, S.T, M.M . Kakakku tersayang satu-satunya. Walaupun kita terpisah jauh & jarang ketemu, makasih yha mas.*
- 3. Untuk dosen Pembimbing-ku, Bapak "Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom" terima kasih atas bantuan, masukan & kesabaran membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.*
- 4. Untuk keluarga besar di Klaten, Pekalongan, Karanganyar & Purwokerto. Makasih doanya yha.*
- 5. Untuk semua pihak "Apotek Prasajo Klaten", terutama Tri Hartantik, S. Farm., Apt. Terima kasih atas bantuan & kesediaannya menjadikan Apotek Prasajo sebagai objek skripsi saya.*





6. *Anak-anak Pondok Tiara 1 (2009), Puri Kamboja Putri (2010), Crossnet (2012). Thanks you for all.*

7. *Anak-anak Oncom (2012): Mba Nita, Mba Riza, Mba Tirsa, Sani, Tami, & Devita. Makasih kaka. Untuk ibu kost, terima kasih doa & dukungannya.*

8. *09-S1 TI-01 STEMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Ihanz, Ika, Anggar, Fitri Apriani, Iman, Yanti, Dewi, Mula, Eki, dll. Aku akan rindu kalian semua. Semoga kita sama-sama sukses dengan hidup kita masing-masing. Makasih yha utk suka dukanya 3 tahun ini.*

9. *Untuk mas Setyo, mas Faris, mas Sigit, mas Ajik, mas Teddy, mas Eling, mba Amin, Agita, Emji, Vidi, Luluk, Hendy, Nia, & Harum. Terima kasih untuk dukungannya.*

10. *Untuk anak-anak UTY: Wahyu, Ipunk, Iko, Sandy, & Ade. Aku pasti kangen kumpul sama kalian lagi.*

11. *Untuk kekasihku "Adi Prasetya, S.Kom". Terima kasih sudah memberi doa, semangat & dukungan. Akhirnya aku bisa lulus secepatnya.*

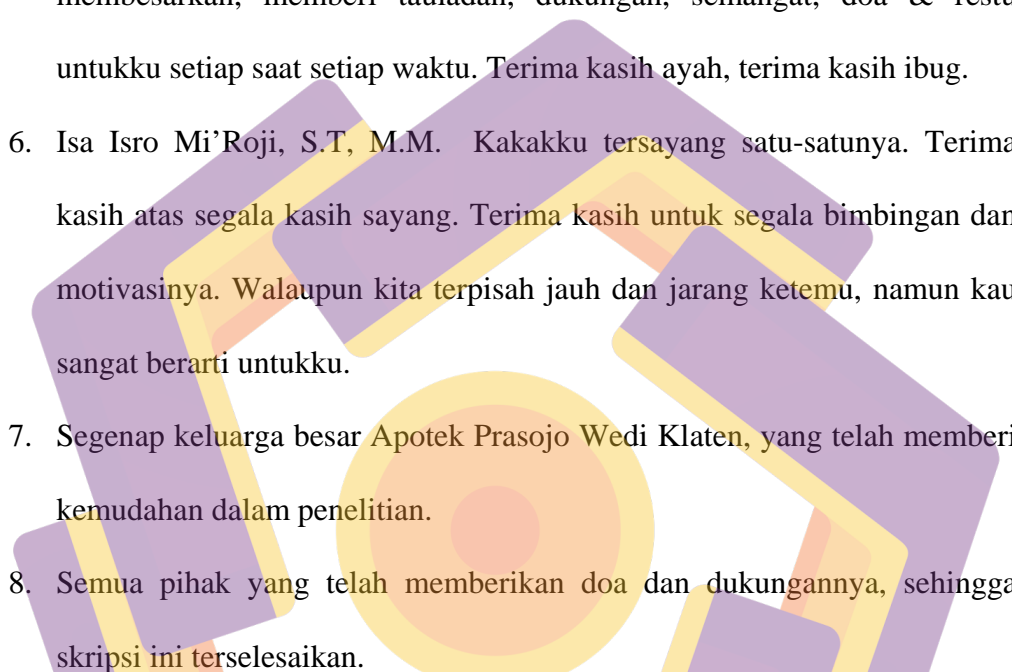
KATA PENGANTAR

Sesungguhnya segala puji bagi Allah SWT yang Maha Rahman dan Rahim, penulis memuji, memohon pertolongan, petunjuk, hanya kepada-Nyalah tempat bergantung, untuk dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai tugas akhir pada Strata Satu. Skripsi ini mengambil judul “Perancangan Media Pendukung Swamedikasi Jenis Penyakit dan Cara Pengobatannya, Studi Kasus pada Apotek Prasojo Klaten”. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan informasi kepada pasien dan memudahkan petugas apotek melakukan swamedikasi kepada pasien.

Berkat dorongan dan bantuan dari semua pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini, namun penulis merasa masih jauh dari sempurna, untuk saran dan kritik senantiasa penulis harapkan dengan senang hati.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Skripsi ini yang telah banyak memberi bimbingan serta pengarahan.
3. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Strata 1 Teknik Informatika.

- 
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom dan bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dewan penguji.
 5. Mardi Suwarno & Suharti. Orangtua-ku tercinta yang telah mendidik, membesarkan, memberi tauladan, dukungan, semangat, doa & restu untukku setiap saat setiap waktu. Terima kasih ayah, terima kasih ibug.
 6. Isa Isro Mi'Roji, S.T, M.M. Kakakku tersayang satu-satunya. Terima kasih atas segala kasih sayang. Terima kasih untuk segala bimbingan dan motivasinya. Walaupun kita terpisah jauh dan jarang ketemu, namun kau sangat berarti untukku.
 7. Segenap keluarga besar Apotek Prasojo Wedi Klaten, yang telah memberi kemudahan dalam penelitian.
 8. Semua pihak yang telah memberikan doa dan dukungannya, sehingga skripsi ini terselesaikan.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis kembalikan segalanya. Serta mohon rahmat dan ampunan atas segala kesalahan dan kekhilafan penulis selaku hamba yang lemah. Mudah-mudahan tulisan ini memberi manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 25 Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metodologi Pengumpulan Data	4

1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.1 Elemen-elemen Multimedia	8
a. Text	9
b. Image	9
c. Audio	9
d. Video	9
e. Animation	10
f. Virtual Reality	10
2.1.2 Struktur Aplikasi Multimedia	10
2.1.2.1 Stuktur Linier	10
2.1.2.2 Struktur Menu	11
2.1.2.3 Struktur Hierarki	12
2.1.2.4 Struktur Jaringan	13
2.1.2.5 Struktur Kombinasi	14
2.1.3 Siklus Pengembangan Multimedia	15
2.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan	16
2.2.1 Adobe Photoshop CS4	16
a. Application Bar	17
b. Menu Bar	17
c. Option Bar	18
d. Workplace Switcher	18
e. Toolbox	18
f. Panels	18
g. Status Bar	18
h. Kanvas	19
2.2.2 CorelDraw X5	19

a. Toolbar	20
b. Menu	20
c. Property Bar	20
d. Color Pallete	20
e. Status Bar	20
f. Docker	20
2.2.3 Adobe Flash CS3 Professional	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Tinjauan Umum Apotek	24
3.1.1 Sejarah Singkat Apotek Prasojo	24
3.1.2 Visi dan Misi Apotek Prasojo	25
1. Misi Pendirian Apotek Prasojo	25
2. Visi Pendirian Apotek Prasojo	25
3.1.3 Struktur Organisasi	26
3.2 Swamedikasi	27
3.2.1 Pengertian Swamedikasi	27
3.2.2 Resiko Swamedikasi	27
3.2.3 Keluhan-keluhan yang Penanganan Dokter	28
3.2.4 Keluhan Yang Bisa Ditangani Sendiri	29
3.2.5 Larangan Bagi Wanita Hamil Melakukan Swamedikasi	30
3.3 Penyakit	31
1. Alergi	31
2. Anemia	31
3. Asma	31
4. Batuk	32
5. Biang Keringat	32
6. Demam	32
7. Dermatitis	33

8. Diare	33
9. Faringitis	33
10. Influenza	34
11. Insomnia	34
12. Jerawat	34
13. Kaki Atlet	34
14. Kandida Vaginitis	35
15. Kapalan	35
16. Ketombe	35
17. Konstipasi	36
18. Luka Bakar	36
19. Muntah	36
20. Obesitas	36
21. Penyakit Periodontal	37
22. Psoriasis	37
23. Sakit Kepala	37
24. Sinusitis	38
25. Wasir	38
26. Xerostomia	38
3.4 Pendefinisian Masalah Multimedia	39
3.5 Studi Kelayakan	39
3.5.1 Kelayakan Teknis	39
3.5.2 Kelayakan Operasi / Organisasi	40
3.6 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.6.1 Kebutuhan Fungsional	40
3.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	41
1. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	41
2. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	42

3.6.3	Analisis Biaya Manfaat	44
3.6.4	Komponen Biaya	44
	1. Biaya Pengadaan	44
	2. Biaya Persiapan	44
	3. Biaya Proyek	45
	4. Biaya Operasi	45
3.6.5	Komponen Manfaat	45
	1. Metode Periode Pengembalian (<i>Payback Periode</i>)	48
	2. Metode Pengembalian Investasi (<i>Return On Investment</i>)	48
3.7	Merancang Konsep	50
3.8	Merancang Isi	51
3.9	Merancang Naskah	53
3.10	Merancang Grafik	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Implementasi Sistem	66
4.1.1	Persiapan Aset-aset	67
4.1.2	Pembuatan Grafik	68
	4.1.2.1 Pembuatan <i>Background</i>	68
	4.1.2.2 Pembuatan Tombol (<i>Button</i>)	73
	1. Tombol Pencarian	74
	2. Tombol Cari Penyakit	75
	3. Tombol A, B-I, J-K, L-O, P-X	77
	4. Tombol Penyakit	78
	5. Tombol Menu Penyakit	85
	6. Tombol Keluar (X)	87
	7. Tombol Kembali (←)	89
	8. Tombol Credits	91
4.1.3	Pembuatan Animasi	93

1. Animasi Loading	93
4.2 Pembahasan	96
1. Pembuatan Movie Clip	97
2. Pembuatan Tampilan <i>Fullscreen</i>	102
4.3 Membuat File Executable (.exe)	101
4.4 Uji Coba Program	102
4.5 Pemeliharaan Sistem	104
4.5.1 Hardware (Perangkat Keras)	104
4.5.2 Software (Perangkat Lunak)	104
4.6 Interface “Aplikasi Media Pendukung Swamedikasi Jenis Penyakit dan Cara Pengobatannya”	105
4.7 Langkah-langkah Menjalankan “Aplikasi Media Pendukung Swamedikasi Jenis Penyakit dan Cara Pengobatannya”	110
BAB V PENUTUP	112
5.1 Kesimpulan	112
5.2 Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

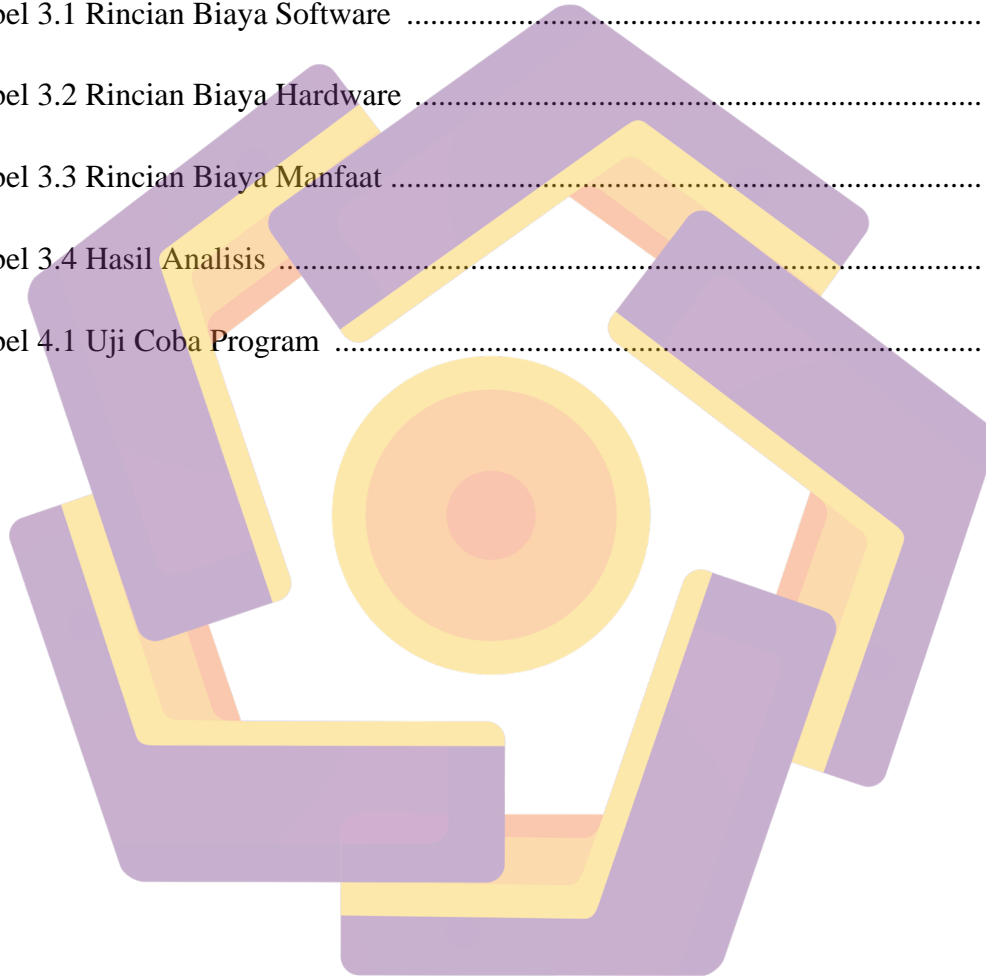
Gambar 2.1 Elemen-elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Struktur Linier	11
Gambar 2.3 Struktur Menu	12
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem	16
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop CS4	19
Gambar 2.9 Tampilan CorelDraw X5	21
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Flash Professional CS3	23
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	26
Gambar 3.2 Struktur Aplikasi Hierarki	54
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Pencarian	55
Gambar 3.4 Rancangan Daftar Nama Penyakit	56
Gambar 3.5 Rancangan Penjelasan Penyakit	57
Gambar 3.6 Rancangan Pengertian Penyakit	59
Gambar 3.7 Rancangan Keluhan	60

Gambar 3.8 Rancangan Terapi Dengan Obat	62
Gambar 3.9 Rancangan Terapi Tanpa Obat	63
Gambar 3.10 Rancangan Credits	64
Gambar 4.1 <i>Background</i> yang digunakan	67
Gambar 4.2 Tombol - tombol yang digunakan	67
Gambar 4.3 Daun.jpeg	68
Gambar 4.4 Proses Pembuatan <i>Background</i> 1	69
Gambar 4.5 Proses Pembuatan <i>Background</i> 2	69
Gambar 4.6 Proses Pembuatan <i>Background</i> 3	70
Gambar 4.7 Proses Pembuatan <i>Background</i> 4	70
Gambar 4.8 Proses Pembuatan <i>Background</i> 5	71
Gambar 4.9 Proses Pembuatan <i>Background</i> 6	71
Gambar 4.10 Proses Pembuatan <i>Background</i> 7	72
Gambar 4.11 Proses Pembuatan <i>Background</i> 8	72
Gambar 4.12 Proses Pembuatan <i>Background</i> 9	73
Gambar 4.13 Tombol Pencarian – Up, Over, Down	75
Gambar 4.14 Tombol Cari Penyakit – Up, Over, Down	77
Gambar 4.15 Tombol A, B-I, J-K, L-O, P-X – Up, Over, Down	78
Gambar 4.16 Tombol Penyakit – Up, Over, Down	84

Gambar 4.17 Tombol Menu Penyakit – Up, Over, Down	86
Gambar 4.18 Tombol Keluar (X) – Up, Over, Down	88
Gambar 4.19 Tombol Kembali (←) – Up, Over, Down	91
Gambar 4.20 Tombol Credits – Up, Over, Down	93
Gambar 4.21 Pembuatan Animasi Loading	96
Gambar 4.22 Pembuatan Movie Clip.....	100
Gambar 4.23 Publish Setting	102
Gambar 4.24 Halaman Pencarian	106
Gambar 4.25 Halaman Daftar Nama Penyakit	106
Gambar 4.26 Halaman Penjelasan Penyakit	107
Gambar 4.27 Halaman Pengertian Penyakit	107
Gambar 4.28 Halaman Keluhan	108
Gambar 4.29 Halaman Terapi Dengan Obat	108
Gambar 4.30 Halaman Terapi Tanpa Obat	109
Gambar 4.31 Halaman Credits	109

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Istilah-istilah dalam Flash CS3	22
Tabel 3.1 Rincian Biaya Software	42
Tabel 3.2 Rincian Biaya Hardware	43
Tabel 3.3 Rincian Biaya Manfaat	46
Tabel 3.4 Hasil Analisis	50
Tabel 4.1 Uji Coba Program	103



INTISARI

Kesehatan sangat penting dalam kehidupan, tidak dapat dipindahkan dari kehidupan manusia sejak usia dini hingga dewasa. Demikian pentingnya kesehatan suatu masyarakat, sehingga lembaga kesehatan terus berupaya untuk mensejahterakan masyarakat dengan berbagai upaya.

System pengobatan di Apotek Prasajo bersifat terapi dan non terapi. Oleh karena itu untuk meningkatkan kesehatan masyarakat, dikembangkan dan diarahkan aplikasi multimedia interaktif. Sehingga masyarakat dapat lebih mengerti macam-macam jenis penyakit dan cara pengobatannya. Sehingga nantinya aplikasi multimedia interaktif ini dapat lebih efektif.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok bahasan tersebut misalkan keluhan-keluhan, terapi dengan obat , terapi non obat dan dosis. Hasilnya ditujukan untuk memberikan informasi bagi masyarakat apabila berkunjung ke Apotek Prasajo, berupa CD interaktif.

Kata Kunci: Informasi masyarakat, Aplikasi Multimedia Interaktif, Jenis Penyakit dan Cara Pengobatannya, Apotek Prasajo

ABSTRACT

Health is very important in life, can not be removed from human life from an early age to adulthood. Thus the importance of the health of a society, so that health agencies continue to work for the welfare of the community with a variety of efforts.

Treatment system at the pharmacy and therapeutics Prasojo non-therapeutic nature. Therefore, to improve public health, developed and directed interactive multimedia applications. So the public can better understand the different types of diseases and ways of treatment. Interactive multimedia applications so that later it can be more effective.

In this thesis, the researcher attempts to analyze the key points of discussion suppose the complaints, with drug therapy, non-drug therapy and dose. The results are intended to provide information to the public when visiting the pharmacy Prasojo, in the form of an interactive CD.

Keywords: *Information society, Interactive Multimedia Applications, Disease Type and Method of Treatment, Pharmacy Prasojo*

