

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada 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, akuntansi, industri, kepegawaian, perpajakan, bahkan pertanian dan olah raga 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 akan disampaikan akan lebih mudah dicerna, dipahami dan mudah diingat. Oleh karena itu multimedia juga penting sebagai penunjang dari penyampaian informasi itu sendiri.

Salah satunya dalam bidang kesehatan tradisional, akupuntur telah lama di kenal di masyarakat cina tetapi dalam masa sekarang ini, akupuntur telah tersebar luas di seluruh dunia termasuk indonesia. Untuk memudahkan seseorang yang dalam tahap belajar atau praktisi pemula dalam kesehatan tradisional berbasis TCM (Tradisional chinese Medicine) terutama Akupuntur dibutuhkan suatu software yang membantu pemahaman tentang akupuntur.

Berdasarkan tersebut, penyusunan skripsi ini mengambil judul **"Perancangan Multimedia Pembelajaran Anatomi Fisiologi Traditional Chinese Medicine bagi Akupunturis Pemula"**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Pokok permasalahan yang penulis angkat adalah:

Bagaimana membuat suatu Perancangan Multimedia Pembelajaran untuk membantu para praktisi akupuntur pemula dan seseorang yang sedang belajar akupuntur ?

### **1.3 Batasan Masalah**

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

- 1.Multimedia interaktif ini hanya dapat dipergunakan oleh praktisi akupuntur pemula untuk belajar atau membantu dalam praktek akupunturnya.
- 2.Software yang digunakan di dalam pembuatan program ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman lingo yang disertakan dalam software Macromedia

Director, desain gambar menggunakan Adobe Photoshop dan Animasi menggunakan 3ds max.

3. Aplikasi bersifat statis, maksudnya software tidak dapat di *Update* jika suatu saat ada perubahan.

#### 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 Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah :

1. Menyusun titik akupunktur (*acupoint*) yang sudah ada dalam literatur buku menjadi terkomputerisasi.
2. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran dan praktek akupunktur.
3. Membantu praktisi akupunktur pemula dalam memilih titik akupunktur berdasarkan meridian.

#### 1.5 Metodologi Pengumpulan Data

Untuk lebih memahami sistem yang ada maka dalam membangun aplikasi ini metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah :

##### Metode kepustakaan

Metode yang mengacu pada buku-buku referensi pedoman yang ada, baik dari perpustakaan yang berhubungan dengan objek yang diteliti, ataupun dari buku-buku yang menyediakan informasi yang diperlukan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Pada penyusunan Skripsi ini penulis membagi dalam 5 bab, yaitu sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Berisi tentang pembahasan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan di jelaskan dan di uraian tentang pengenalan multimedia interaktif secara umum dan perangkat lunak yang akan di gunakan oleh penulis dalam menyusun multimedia interaktif.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

- **ANALISIS SISTEM**

Bab ini berisi analisis sistem, analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional, analisis kelayakan.

- **PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memaparkan proses perancangan aplikasi secara keseluruhan

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas tentang penerapan rancangan implementasi sistem informasi, kegiatan implementasi, kesalahan logika, pengetesan sistem, yang nantinya digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penyusunan skripsi ini, berisi kesimpulan dari multimedia interaktif yang telah dibuat.

