

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah di hasilkan oleh teknologi tersebut. Sebagai konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat di pakai dalam berbagai bentuk kehidupan di antaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang berbentuk interaktif.

RSU Bethesda Lempuyangwangi merupakan yayasan Kristen yang bergerak di bidang kesehatan. Untuk lebih mengetahui informasi RSU Bethesda Lempuyangwangi maka rumah sakit melakukan berbagai kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai media iklan, surat kabar, dan brosur.

Dengan dasar tesebut maka mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan peta informasi RSU Bethesda Lempuyangwangi melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound yang

dapat menarik perhatian dan memudahkan pengunjung rumah sakit, pasien, pihak lain sebagai penerima informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang di hadapi oleh rumah sakit dalam mempromosikan informasi mengenai RSU Bethesda Lempuyangwangi masih menggunakan media konvensional sehingga informasi yang di sajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang di pakai banyak menekan anggaran rumah sakit maka perlu diperkenalkan suatu sistem informasi peta berbasis multimedia interaktif tentang RSU Bethesda Lempuyangwangi kepada pengunjung, pasien serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi peta tentang RSU Bethesda Lempuyangwangi dapat meningkatkan citra rumah sakit yang tinggi aplikasi ini juga dapat memudahkan *user* dalam melaksanakan pencarian ruangan maupun wilayah yang berada di ruang lingkup gedung RSU Bethesda Lempuyangwangi, serta media ini di pandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya yang di pakai RSU Bethesda Lempuyangwangi.

Oleh karena itu, dapat di simpulkan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah: **Bagaimana menerapkan suatu aplikasi multimedia yang sifatnya menarik untuk digunakan dan dapat mempermudah user menentukan lokasi yang berada di dalam gedung maupun di wilayah gedung RSU Bethesda Lempuyangwangi?**

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi peta digital mengenai RSUD Bethesda Lempuyangwangi, penelitian ini dibatasi pada masalah pada penyampaian informasi secara umum, tetapi menonjolkan RSUD Bethesda Lempuyangwangi secara khusus, yaitu meliputi informasi tentang ruang lingkup RSUD Bethesda Lempuyangwangi.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pengunjung, pasien dan pihak lain yang bekerjasama dengan RSUD Bethesda Lempuyangwangi, serta tepat sasaran. Dalam pelaksanaan pembuatan aplikasi ini lebih di fokuskan ruang lingkungnya pada:

1. Persiapan untuk membuat gambaran secara visual dan audio tentang bentuk dan macam-macam objek multimedia dalam bentuk peta digital.
2. Sekilas mengenai kegiatan pengimplementasiannya.
3. Software yang digunakan:

- a. Adobe Flash

Software yang digunakan untuk menggabungkan animasi, gambar, video, suara, dan teks.

- b. Adobe Photoshop

Software yang berguna untuk mengedit gambar yang berkualitas tinggi.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian Skripsi ini adalah untuk menunjang ilmu yang telah di berikan oleh Lembaga “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja menjadi input atau masukan bagi penulis.

Adapun tujuan yang ingin di capai dalam pembuatan Skripsi ini adalah:

1.4.1 Tujuan Secara Khusus

Skripsi ini di buat untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan S1 Program Studi Sistem Informasi, pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Secara Umum

- a. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung RSU Bethesda Lempuyangwangi sebagai fasilitas penyampaian informasi berupa peta digital kepada para penunjang, pasien maupun pihak lain yang membutuhkan informasi rumah sakit tersebut.
- b. Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan

karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting.

Untuk mendapatkan tersebut, maka melakukan tahapan penelitian di antaranya:

a. Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana mendatangi atau mengamati langsung di Rumah Sakit Umum Bethesda Lempuyangwangi Yogyakarta.

b. Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur lain (misal : Perpustakaan STMIK AMIKOM Yogyakarta), majalah, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

c. Kearsipan

Penyusun melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari data-data arsip yang sudah ada yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.6 Sistematis Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam lima bab, pada tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak telalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bab ini yang akan dibahas mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal penyusunan dan pembuatan aplikasi multimedia yang akan dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar sistem, informasi dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak/software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini diantaranya adalah Adobe Flash CS3 Profesional, Adobe Photoshop CS2.

c. Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Dalam bab ini akan diuraikan tentang Tinjauan Umum, gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum rumah sakit, struktur organisasi, serta laporan hasil analisis dan rancangan pembuatan Peta Digital-RSU Bethesda Lempuyangwangi Berbasis Multimedia.

d. Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini akan diuraikan tentang memproduksi sistem, menguji sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem.

e. Bab V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan juga saran bagi penyusun yang isinya lebih membangun.

f. Daftar Pustaka

Bagian ini memuat keterangan dari buku-buku dan literatur yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

g. Lampiran

