

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

The Hidden Killer merupakan julukan bagi kanker mulut rahim atau yang biasa dikenal dengan kanker serviks. Kanker serviks ini merupakan kanker no. 2 yang paling diwaspadai dan ditakuti oleh kaum wanita di dunia karena dapat menyebabkan kematian. Di Indonesia penyakit ini menduduki peringkat kedua di dunia yang terbanyak pengidapnya setelah Cina. Seperti kanker pada umumnya, kanker serviks masih belum bisa dideteksi secara langsung, pastinya bisa dideteksi langsung hanya dengan mata telanjang setelah kurun waktu yang cukup lama.

Banyak penyebab dari penyakit yang disebarkan oleh virus HPV (*Human Papiloma Virus*), dan salah satu nya adalah penggunaan pembalut yang berkualitas buruk. Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama teknologi komputer, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya, salah satunya dengan pembelajaran interaktif untuk memberikan informasi yang lebih menarik sehingga pencegahan dapat dilakukan sedini mungkin.

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 Media Pembelajaran Bahaya Pembalut Wanita sebagai Salah Satu Resiko Kanker Mulut Rahim (Kanker Serviks) bagi Kaum Wanita Berbasis Multimedia dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan aplikasi ini mampu menjadi media pembelajaran 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 pembelajaran yang mudah dimengerti sehingga menarik perhatian dalam penyampaian pengetahuan dan informasi tentang bahaya pembalut wanita yang merupakan salah satu resiko dari terjadinya kanker mulut rahim khususnya bagi kaum wanita agar pencegahan dapat dilakukan sedini mungkin.

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 pembelajaran multimedia interaktif.
2. Pembuatan aplikasi berupa multimedia presentasi.
3. Ruang Lingkup penelitian meliputi pembahasan tentang bagaimana kanker mulut rahim itu bisa terjadi, bagaimana tanda-tanda kanker mulut rahim, faktor-faktor yang menyebabkan terangkat kanker mulut rahim, uji kualitas pembalut, resiko penggunaan pembalut wanita yang tidak berkualitas, bagaimana mendeteksi dini adanya kanker rahim, bagaimana pencegahan yang dapat dilakukan, dan pengobatan yang dapat dilakukan.
4. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Macromedia Director MX, 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 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan teori dan praktikum selama menempuh pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mengetahui perkembangan aplikasi multimedia.

4. Memberikan nilai tambah wawasan bagi mahasiswa terutama yang berkaitan dengan bidang yang sedang dipelajari.
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

Pengambilan data dengan cara mempelajari arsip-arsip atau dokumen-dokumen yang berhubungan jaringan komputer baik dari perpustakaan ataupun artikel di internet.

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 diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan 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.