

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Katarak diambil dari bahasa Yunani *Cataracta* yang berarti air terjun. Katarak adalah suatu keadaan dimana lensa mata yang biasa jernih dan bening menjadi keruh. Pandangan seperti tertutup oleh air terjun. Seorang dengan katarak akan melihat benda seperti ditutupi kabut. Katarak tak hanya diderita oleh manula. Kenali gejala, penyembuhan dan pencegahannya, mengingat katarak merupakan salah satu penyebab kebutaan. Menurut penelitian beberapa tahun lalu, di Indonesia, angka kebutaan sekitar 1,4 persen dari jumlah penduduk, 78 persennya disebabkan oleh katarak. Penyebab utama katarak adalah proses penuaan. Anak dapat mengalami katarak yang biasanya merupakan penyakit yang diturunkan, akibat peradangan di dalam kehamilan.

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 Katarak sebagai Salah Satu Resiko Kebutaan 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 katarak yang merupakan salah satu resiko dari terjadinya kebutaan 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 anatomi mata bagaimana katarak itu bisa terjadi, bagaimana tanda-tanda katarak, faktor-faktor yang menyebabkan terangkat katarak, bagaimana mendeteksi dini adanya katarak, bagaimana pencegahan yang dapat dilakukan, dan pengobatan yang dapat dilakukan.
- 1) Perangkat lunak yang dipakai meliputi Macromedia Flash Profesional 8, 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 Teknik Informatika 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.

2.

### **Metode Wawancara**

Pengambilan data dengan cara mempelajari hasil dari wawancara dengan dokter spesialis mata yang memberikan informasi yang berhubungan dengan katarak dan mata.

## **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.