

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad millenium dengan berbagai macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang atau usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya. Kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan berkembang dengan sangat pesatnya, sehingga memberikan dampak yang sangat besar pula bagi pembangunan berbagai fasilitas serta kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika sosial yang berkembang di masyarakat.

Perkembangan dunia komputer beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak komputer. Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya didalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Salah satu pemanfaatan kemajuan teknologi dalam bidang informasi khususnya komputer adalah *Multimedia*. Multimedia dewasa ini merupakan salah satu alat penyampaian informasi dalam bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video,

yang mudah dicerna oleh siapa saja. *Multimedia* berasal dari kata *Multi* yang berarti banyak, dan *Media* yang berarti sarana atau piranti untuk berkomunikasi. Jadi *Multimedia* adalah sarana atau piranti komunikasi melalui lebih dari satu media komunikasi yang berbasis komputer untuk menyampaikan suatu Sistem informasi.

Saat ini khususnya Indonesia, sedang gencar-gencarnya mensosialisasikan tentang penyakit yang sangat berbahaya yang disebabkan oleh suatu jenis hewan, atau yang lebih dikenal masyarakat umum dengan istilah Demam Berdarah. Dinas kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta dalam hal ini sangat berperan atau berkepentingan untuk mengenalkan, serta mensosialisasikan wabah penyakit demam berdarah kepada masyarakat terutama kepada masyarakat yogyakarta, demam berdarah timbul atau berkembang pada musim-musim penghujan yang merupakan bulan yang paling banyak penderita baik anak-anak maupun orang dewasa, untuk itu perlu dilakukan pengenalan atau sosialisasi tentang demam berdarah baik dari ciri-ciri nyamuk demam berdarah, cara penularan, cara pencegahan, pertolongan pertama yang harus dilakukan, agar masyarakat memahami dan mengerti bahaya yang ditimbulkan dari penyakit demam berdarah. Informasi dan Promosi yang dilakukan oleh Dinas Kesehatan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta masih sebatas berupa pamphlet, brosur, baliho, spanduk serta kurang memaksimalkan peralatan yang ada dilingkungan kantor terutama bagian promosi kesehatan. dari pengamatan yang ada sosialisasi yang dilakukan selama ini apabila dilakukan didalam ruangan tertutup atau gedung hanya berupa kertas transparansi dan sedikit menggunakan software aplikasi power point, sehingga selain menyita dana, banyak waktu atau kurang efisien juga tidak menarik minat peserta yang hanya diberikan selebaran brosur tentang demam

berdarah. setelah melihat permasalahan diatas, dan untuk mengatasi permasalahan tersebut, penyusun membuat sebuah multimedia dalam bentuk “Aplikasi multimedia dan analisis system untuk sosialisasi demam berdarah di Dinas Kesehatan Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat suatu System Informasi berbasis multimedia yang dapat dapat mengumpulkan data yang tersebar dan menyajikannya dalam suatu paket Infomasi guna memudahkan konsumen untuk menggunakan sistem informasi yang ada

Untuk dapat lebih memfokuskan penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan, maka dalam hal ini rumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Mengapa sistem Informasi yang ada di Dinas Kesehatan selama ini dalam penyajiannya kurang begitu jelas dan terkesan tidak menarik, serta tidak sepenuhnya dapat diterima oleh lapisan masyarakat.?
2. Mengapa dalam system yang ada tidak dapat memberikan nilai tambah bagi departemen seperti hal-nya dari segi ekonomi, efisiensi waktu, performance departemen,serta peningkatan kepuasan pelayanan kepada masyarakat ?
3. Apakah sistem Informasi ini juga dapat memudahkan dalam menjelaskan masing-masing definisi dari ciri-ciri penderita, cara penularan, cara pencegahan, ciri-ciri nyamuk demam berdarah, pertolongan pertama yang harus dilakukan terhadap penderita demam berdarah, daftar penanya, serta data penderita ditiap kecamatan kota yogyakarta dan data kabupaten yang

sangat berguna bagi kemajuan Dinas Kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta?

C. Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkungannya, Multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusunan Skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka penyusunan tugas akhir ini, penyusun batasi pada bidang informasi “Sosialisasi demam berdarah”. Dalam hal ini informasi tentang “demam berdarah” batasannya adalah mengenai ciri-ciri, gejala awal, tempat berkembang biak, pertolongan pertama, tanya jawab dan data penderita pertahun di 13 kecamatan kota yogyakarta serta kabupaten-kabupaten DIY

Dalam pembuatan System informasi Sosialisasi “Demam Berdarah”, pembuatan aplikasinya dibatasi pada *software-software* pembangun multimedia antara lain software pengolah gambar (Adobe photoshop 7.0), software pengolah suara (Cool Edit Pro 2.0), SWISH 2.0, Macromedia Flash5 , dan software pembuat interaktif (Macromedia director 8.5), adobe premier 6.0 sebagai pengolah file video atau avi serta software pendukung lainnya.

D. Maksud dan Tujuan

1. Internal

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini sebagai mahasiswa STMIK “AMIKOM” Yogyakarta adalah sebagai berikut:

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

- b. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informasi khususnya multimedia yang dikaitkan dengan dunia promosi.
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang S-1(Strata-1) STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. Eksternal

Bagi masyarakat yogyakarta ataupun dinas kesehatan yogyakarta pada umumnya, pembuatan topik bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Sebagai alternatif baru metode promosi atau sosialisasi dibidang kesehatan yang mempunyai nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang selama ini telah dikenal masyarakat.
- b. Untuk mengenalkan dan mempromosikan lebih mendetail tentang wabah demam berdarah dari dinas kesehatan propinsi daerah istimewa yogyakarta kepada masyarakat umum.

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

1. Metode Interview

Cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

2. Metode Observasi

Cara mendapatkan data dengan mengamati kegiatan yang dilakukan oleh objek peneliti.

3. Metode Kepustakaan

Mengambil beberapa referensi yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi.

F. Rencana Kegiatan

No	WAKTU TAHAP	JLY	AGS	SEP	OKT	NOV	DES	JAN
1	PRASURVEI	■	■					
2	MENGANALISIS		■	■				
3	PENGUMPULAN DATA			■	■			
4	DESAIN DAN PENULISAN				■	■	■	
5	PEMBUATAN SOFTWARE					■	■	■
6	PENYUSUNAN LAPORAN					■	■	■

G. Sistematika Penulisan.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang perlunya pembuatan Sistem Informasi "Demam Berdarah" dan juga rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, rencana kegiatan dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan tentang pengertian multimedia, konsep dasar animasi, struktur system informasi multimedia, penyajian

multimedia dan software yang digunakan dalam membuat Aplikasi dan system informasi ini.

BAB III TINJAUAN UMUM

Dalam bab ini akan diuraikan sekilas mengenai “Dinas kesehatan Daerah Istimewa Yogyakarta dan Sekilas Demam Berdarah” serta Analysis System

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan tentang perencanaan desain, pembahasan tentang proses pembuatan Aplikasi dan System Informasi

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

