

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Selama ini, jika masyarakat umum ingin menggunakan jasa layanan rumah sakit, masih menggunakan proses tradisional dan manual dalam hal mencari informasi tentang layanan kesehatan rumah sakit setempat. Hal ini dikarenakan tidak adanya fasilitas dan sarana layanan informasi rumah sakit yang konsisten, valid, lengkap dan terstruktur. Ketidakkonsestinan sebuah informasi mengakibatkan seringnya pasien di lempar ke berbagai pihak, petugas pos informasi tidak ada di tempat ketika dibutuhkan.kondisi demikian tentunya dapat menurunkan mutu dan kredibilitas rumah sakit yang bersangkutan, terutama dalam hal layanan informasi.

Banyak instansi pada saat ini yang memberikan semua informasi tentang profil instansi mereka kepada semua pihak melalui media internet, namu agaknya media ini kurang begitu efektif bagi pasien yang sudah berada di lingkungan rumah sakit.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba untuk mengembangkan solusi berupa piranti elektronik layanan informasi (kios informasi) yang dapat langsung dijumpai, dan di gunakan user dilokasi setempat sekaligus bebas dari biaya koneksi internet. Dengan di dukungnya multimedia (teks, suara, animasi, gambar) yang interaktif (gerakan mouse) diharapkan keberadaan piranti layanan informasi ini (kios informasi) dapat lebih komunikatif

dan informatif pada semua kalangan masyarakat, sebagai solusi IT dalam alternatif sarana informasi, sebagai strategi IT yang mendukung strategi bisnis perusahaan atau instansi terutama dalam segi strategi differensi pelayanan serta sekaligus dapat menjawab semua permasalahan tersebut di atas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Bagaimana cara membuat aplikasi media informasi agar pengunjung dapat memperoleh informasi dengan baik tanpa harus bertanya ke petugas informasi dan tanpa harus di lempar ke berbagai pihak untuk memperoleh informasi. Khususnya informasi prosedur rawat inap dan rawat jalan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menyampaikan informasi yang ada pada "RSU RA Kartini Jepara" maka untuk memperjelas permasalahan yang ada, penulis membatasi permasalahan yang ada:

- Informasi apa saja yang akan disajikan dalam aplikasi multimedia ini.
- Dalam membangun aplikasi multimedia ini, penulis menggunakan software Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS3, Adobe Audition 1.5.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

- Membuat aplikasi media informasi pada RSUD RA Kartini Jepara, yang meliputi profil (sejarah, visi dan misi, ruang perawatan, dan denah lokasi) Rumah Sakit RA Kartini, prosedur rawat inap, prosedur rawat jalan, dan jadwal pelayanan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh informasi sebagai bahan penulisan.

2. Metode Wawancara

Dalam metode ini penyusun mengadakan wawancara langsung dengan beberapa pihak dalam hal ini dengan bagian-bagian yang berkaitan dan terlibat langsung dengan obyek yang diteliti.

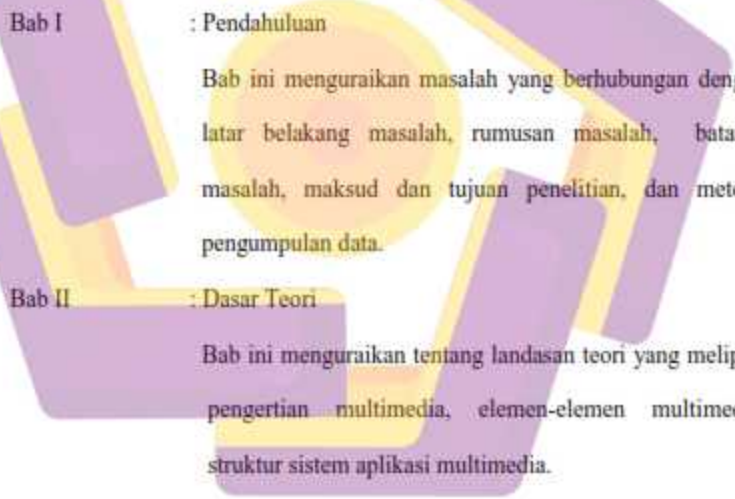
3. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi dan bahan-bahan online dari internet untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan

Yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi. Selain sumber-sumber yang telah disebutkan di atas, penelitian ini juga memakai beberapa hasil karya tulis sebagai referensi bahan pembanding.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika laporan dibagi dalam lima bab, yaitu sebagai berikut:

- 
- Bab I** : Pendahuluan
- Bab ini menguraikan masalah yang berhubungan dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, dan metode pengumpulan data.
- Bab II** : Dasar Teori
- Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang meliputi pengertian multimedia, elemen-elemen multimedia, struktur sistem aplikasi multimedia.
- Bab III** : Analisis dan Perancangan Sistem
- Pada bab ini akan membahas tentang gambaran umum, mulai dari profil, sejarah, visi dan misi RSUD Kartini Jepara, analisis, proses perancangan aplikasi, serta perangkat keras dan perangkat lunak yang akan

digunakan dalam penyelesaian multimedia interaktif tersebut.

Bab IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi tentang pembahasan terhadap aplikasi yang telah dibuat.

Bab V : Penutup

Bab ini merupakan bab penutup yang menyajikan kesimpulan penelitian serta saran.

