

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi pada masa sekarang ini, sudah sangat cepat dan maju, salah satunya adalah teknologi komputer. Komputer pada masa sekarang ini sudah bukan barang yang asing dan mahal lagi, pada saat ini hampir disegala bidang membutuhkan komputer sebagai alat bantu, karena memiliki kelebihan yaitu dari segi kecepatan dan ketelitian. Misalnya saja dibidang kesehatan, bidang teknik, sipil, perbankan, ilmu pengetahuan, bisnis baik oleh pemerintah maupun swasta. Dimana sekarang juga berkembang teknologi jaringan komputer, dimana orang bisa berkomunikasi dengan menggunakan komputer, yang tidak hanya dalam satu ruangan, tetapi bisa meliputi antar benua, yaitu internet. Jadi bisa dikatakan komputer telah memasuki segala bidang kehidupan kita.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka pemakaian komputer di bidang informasi obat-obatan memberikan manfaat yang sangat besar, baik dalam ketelitian maupun volume pekerjaan yang ditangani. Sehingga dalam penyajian laporan dan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat tepat dan lengkap. Berikut ini diberikan beberapa keuntungan apabila menggunakan sistem komputer sebagai alat bantu memproses:

1. **Kecepatan.** Sistem komputer dapat menghasilkan informasi yang lebih cepat dibandingkan dengan sistem manual, karena komputer dapat

melaksanakan pekerjaan pada saat yang bersamaan dengan kecepatan yang tinggi.

2. **Volume hasil.** Sebagai akibat proses pengerjaan yang cepat, maka volume transaksi yang dapat diolah menjadi jauh lebih banyak, dan volume hasil yang dapat diperoleh juga semakin banyak.
3. **Pencegahan kekeliruan.** Tingkat ketelitian komputer, jauh lebih tinggi daripada ketelitian manusia. Oleh karena itu pemakaian komputer akan sangat banyak mengurangi kekeliruan. Selain itu sistem komputer juga dilengkapi dengan berbagai cara untuk mencegah kekeliruan.
4. **Penyusunan laporan otomatis.** Dalam sistem administrasi pendidikan dengan komputer, laporan-laporan dikerjakan secara otomatis. Komputer dapat melakukan proses penyusunan laporan data nilai siswa, instruktur, penjadwalan, paket dan presensi, dll.
5. **Pencetakan laporan secara otomatis.** Sistem komputer dapat mencetak berbagai laporan yang digunakan dalam perusahaan, seperti Sertifikat, presensi, paket dll.

1.2 Rumusan Masalah.

Bagaimana membuat dan merancang aplikasi multimedia tentang Informasi kegunaan obat-obatan di apotek As Syifa agar bermanfaat bagi masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Pada penyusunan Tugas Akhir ini penyusun membatasi permasalahan dan pembuatan aplikasi multimedia untuk informasi obat di

apotek. Berdasarkan pada pokok permasalahan tersebut di atas, maka di dalam penelitian ini penulis terfokus pada masalah yang akan dibahas yaitu mengenai segala hal yang berkaitan dengan penjualan obat itu sendiri yang berbasis multimedia pada Apotek As Syifa.

Sesuai latar belakang dimana Tugas Akhir ini dibuat sebagai sarana informasi berbasis multimedia maka permasalahan yang dikupas dalam penelitian yang dilakukan dibatasi pada:

1. Memuat proses pembuatan aplikasi multimedia serta langkah-langkah yang dilalui.
2. *Output* yang dihasilkan berupa CD dengan menggunakan software-software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia ini.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan sebuah aplikasi multimedia yang bermanfaat bagi masyarakat sehingga mampu memperoleh informasi tentang obat yang di inginkan dengan lengkap.
2. Mempermudah masyarakat dalam mencari obat-obatan dan mengetahui fungsi obat tersebut

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh oleh masyarakat dengan adanya aplikasi multimedia ini antara lain:

1. Membantu masyarakat dalam mencari informasi dan mengetahui kegunaan dari obat yang di perlukan.



2. Menambah pengetahuan masyarakat tentang fungsi dan manfaat dari obat yang di inginkan
3. Sebagai salah satu prasarat kelulusan D3 Manajemen Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Agar data yang diperoleh penulis lengkap dan akurat maka penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data sebagai berikut:

1. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara bertatap muka serta tanya jawab antara narasumber yaitu apoteker yang mengepalai dan bertanggung jawab terhadap apotek dengan pewawancara penulis.

2. Metode Observasi

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis.

3. Metode Studi Pustaka

Yaitu suatu metode pengumpulan data dengan cara mengambil referensi dari sumber-sumber yang terkait dengan penelitian.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini penulis menerangkan latar belakang diadakan penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan dan jadwal penelitian.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini penulis mulai menguraikan hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perencanaan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat, mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian multimedia serta pengenalan *hardware* dan *software* yang digunakan.

BAB III Tinjauan Umum

Disini penulis memberikan penjelasan tentang data-data tentang pengumpulan obyek yang ada di apotek As Syifa.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan serta memaparkan hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan aplikasi multimedia dari penyusunan format aplikasi sampai penyelesaian akhir aplikasi.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisis tentang kesimpulan Tugas Akhir kami serta beberapa saran yang berguna untuk penulis dan penuntut ilmu yang akan datang.

