

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi (IT) adalah suatu teknologi menggunakan computer yang di gunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, pemerintahan maupun pendidikan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Multimedia sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu sarana untuk menghasilkan informasi dan menyampaikan informasi tersebut secara dinamis dan menarik. Di samping itu di abad 21 ini multimedia segera menjadi ketrampilan dasar yang sama penting nya dengan ketrampilan membaca. Sesungguhnya multimedia mengubah hakekat membaca itu sendiri. Multimedia menjadikan kegiatan membaca itu dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata nya.

Kemajuan teknologi yang berjalan begitu cepat menuntut kemajuan di segala bidang. Masyarakat sebagai subyek sekaligus obyek dari teknologi yang harus bisa mengikuti segala bentuk kemajuan tersebut. Berbagai bidang tak lepas dari sentuhan teknologi termasuk juga bidang kesehatan yang merupakan aspek penting dalam masyarakat.

Kesehatan merupakan factor utama dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu teknologi yang berkaitan dengan kesehatan juga berkembang dengan pesat demi mencapai kehidupan masyarakat yang lebih baik. Rumah sakit banyak

berdiri dengan menawarkan berbagai kecanggihan dan kemajuan teknologi demi memberikan pelayanan yang terbaik pada masyarakat.

Alat bantu teknologi yang berkaitan dengan kesehatan sangat di butuhkan dalam proses pelayanan kesehatan yang lebih baik dan mudah. Misalkan saja alat pembelajaran untuk sub-sub bidang kesehatan. Tak bisa di pungkiri bahwa setiap masyarakat di tuntut mengerti setidaknya gambaran umum mengenai bidang-bidang kesehatan. Masyarakat tidak bisa hanya mengandalkan insan kesehatan seperti dokter atau perawat, dalam setiap mendapatkan masalah mengenai kesehatan. Salah satu alat bantu pembelajaran yang sangat di butuhkan saat ini yaitu aplikasi multimedia interaktif yang berisi pengetahuan tentang berbagai macam bidang kesehatan, salah satu hal yang berkaitan dengan hal tersebut adalah tentang penyakit yang terjadi dalam tubuh manusia.

Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) bahasa medisnya disebut Dengue Hemorrhagic Fever (DHF) adalah penyakit yang disebabkan oleh virus dengue yang ditularkan melalui gigitan nyamuk *Aedes aegypti* dan *Aedes albopictus*, yang mana menyebabkan gangguan pada pembuluh darah kapiler dan pada sistem pembekuan darah, sehingga mengakibatkan perdarahan-perdarahan pada bagian tubuh yang mana bila tidak ditangani secara intensif dapat mengakibatkan kematian.

Pengetahuan tentang kesehatan yang di kemas dalam aplikasi multimedia yang interaktif sangat di perlukan, untuk menjelaskan bagaimana hal tersebut dapat terjadi.

Didasari hal tersebut diatas maka penulis mencoba untuk memberi solusi dengan membuat suatu layanan informasi berupa aplikasi multimedia yang kemudian pada penyusunan skripsi ini penulis memberikan judul “ Analisis dan

Perancangan Aplikasi Multimedia tentang Visualisasi Pencegahan Dan Pengobatan Penyakit Demam Berdarah “.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah di uraikan di atas maka penulis mencoba membuat rumusan masalah. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ bagaimana menciptakan suatu aplikasi multimedia interaktif yang dapat membantu serta mendukung pemahaman seseorang baik itu aktifis kesehatan maupun masyarakat umum tentang Demam Berdarah Dengue (DBD) ,penyebabnya ,penyembuhannya, pencegahannya serta masalah seputar Demam Berdarah Dengue (DBD). ”

### **1.3. Batasan Masalah**

Memfokuskan pembahasan masalah tersebut, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan.

Batasan masalah penelitian ini, adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi multimedia interaktif dalm bidang kesehatan ini hanya terbatas pada penyakit Demam Berdarah, cara kerja visualisasi dalam tubuh serta masalah seputar Penyakit Demam Berdarah dan termasuk di dalam nya penyebab, pencegahan, dan cara penyembuhan.
- b. Aplikasi multimedia interaktif bidang kesehatan ini hanya menampilkan keterangan beserta penjelasan melalui visualisasi animasi.
- c. Tidak ada system keamanan yang di gunakan dalam system ini.
- d. Perangkat lunak yang di gunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia ini, antara lain : adobe photoshop cs3, , flash cs 3, dan adobe audtion

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Tujuan yang ingin di harapkan dari penelitian ini mempermudah insan kesehatan membantu masyarakat untuk dapat memahami dan mempelajari mengenai Demam Berdarah Dengue (DBD), bagaimana masalah yang terjadi seputar Demam Berdarah Dengue (DBD) serta pencegahan dan penyembuhan.
- b. Skripsi ini di buat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akademik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program S1 pada STIMIK AMIKOM Yogyakarta.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang di dapat dari penelitian tentang Aplikasi multimedia interaktif bidang kesehatan, ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah pembelajaran bidang kesehatan melalui visualisasi sehingga mudah di mengerti dan di pahami.
- b. Membantu para aktifis kesehatan untuk memberikan pemahaman tentang dunia kesehatan kepada masyarakat umum khusus nya untuk penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD).
- c. Menggantikan brosur atau buku menjadi media yang mudah akses dan flexible (mempermudah dan mempercepat pencarian manual menjadi otomatis dan lebih jelas)

### **1.6 Metode Pengumpulan Data**

Mendapatkan hasil yang di inginkan penulis maka pengumpulan data yang akurat sangat di perlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan, suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut maka di lakukan beberapa tahapan penelitian seperti :

a. Interview (wawancara)

Metode interview adalah metode atau teknik yang di gunakan untuk mengumpulkan data menjadi informasi dengan cara melakukan wawancara langsung dengan sumber

b. Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literature-literatur, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan di teliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

c. Internet

Metode ini di lakukan dengan cara mengambil data-data dari internet yang berhubungan dengan topic atau masalah yang sedang di teliti.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan di tujukan untuk mempermudah pemahaman mengenai isi dari laporan tugas akhir ini. Laporan ini terdiri dari 5 bab yang masing-masing menggambarkan hasil dari penelitian skripsi mengenai aplikasi multimedia interaktif tentang kesehatan. Bab-bab dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

## BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori untuk menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara mendetail, yang dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Yaitu tentang multimedia dan kesehatan yang berhubungan dengan penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD)

## Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang performance (kinerja), information (informasi), economics (ekonomi), control (pengendalian), dan service. Pada bagian ini juga akan menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, di mana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

## Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang perancangan aplikasi secara rinci dari tahap merancang konsep, merancang isi, menulis naskah, merancang grafik, memproduksi system, implementasi system, menggunakan system dan memelihara system.

## Bab V PENUTUP

Menjelaskan hasil dan uraian pembahasan aplikasi multimedia yang dibuat berisi kesimpulan dan saran.

### 1.7. Rencana Kegiatan

Agar proses kegiatan dapat terencana dan penyusunan tepat waktu, maka perlu ada nya jadwal kegiatan. Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan beberapa

tahapan kerja yang tersusun dan saling mendukung. Adapun rencana kerja kegiatan di uraikan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Kerja

kegiatan	Bulan Maret				Bulan April				Bulan Juli				Bulan Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data lapangan	■	■														
Analisis Multimedia			■													
Desain Multimedia					■	■	■	■								
Pembuatan Aplikasi implementasi									■	■	■	■	■	■	■	■
laporan													■	■	■	■