

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang berjalan begitu cepat menuntut kemajuan di segala bidang. Masyarakat sebagai subyek sekaligus obyek dari teknologi 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 termasuk faktor 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 terhadap masyarakat.

Alat bantu teknologi yang berkaitan dengan kesehatan sangat dibutuhkan dalam proses pelayanan kesehatan yang lebih baik dan mudah. Misalnya saja alat pembelajaran untuk sub-sub bidang kesehatan. Tak bisa dipungkiri bahwa setiap masyarakat dituntut 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 dibutuhkan saat ini yaitu ensiklopedia atau pengetahuan tentang berbagai macam bidang kesehatan maupun tentang organ-organ tubuh manusia. Mata merupakan salah satu dari panca indera yang paling berperan dalam segala aktivitas kehidupan manusia. Untuk itu pengetahuan tentang organ-organ mata serta penyakit dan masalah seputar mata dapat disimpan dalam sebuah ensiklopedia. Kenyataan ini mendorong dibutuhkan ensiklopedia mata digital.

Ensiklopedia mata yang dibuat disertai dengan animasi dan penjelasan untuk mempermudah pemahaman tentang seluk beluk organ mata. Kemudahan penggunaan dan kejelasan menjadi faktor utama karena mengingat pengguna alat bantu ajar atau ensiklopedia ini tidak hanya dari kalangan ahli kesehatan melainkan masyarakat umum. Animasi ditujukan untuk memperjelas visualisasi keterangan mengenai bagian maupun istilah yang dicari melalui ensiklopedia ini. Secara umum, manusia lebih mudah paham dan mengerti melalui visualisasi baik gambar maupun animasi daripada hanya sekedar melalui tulisan.

Ensiklopedia mata berbasis multimedia ini juga dapat digunakan oleh insan kesehatan seperti dokter mata untuk menjelaskan kepada pasiennya tentang masalah atau penyakit yang dideritanya. Ensiklopedia ini diharapkan sangat membantu kinerja dokter mata dan mempermudah pemahaman masyarakat umum atau pasien karena tidak mungkin seseorang melihat matanya sendiri beserta organ-organ dan penyakit mata yang dideritanya tanpa menggunakan alat bantu.

Dengan didasari hal diatas maka penulis mencoba untuk memberikan solusi dengan membuat suatu layanan informasi berupa aplikasi multimedia, yang kemudian pada penyusunan Skripsi ini penulis memberikan judul **“Ensiklopedia mata berbasis multimedia”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana menciptakan suatu sistem yang dapat membantu serta mendukung pemahaman seseorang baik dokter maupun masyarakat umum dalam mempelajari kornea mata, penyakit dan masalah seputar kornea mata.

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ensiklopedia ini terbatas pada kornea mata, penyakit dan masalah seputar kornea mata.
- b. Ensiklopedia ini hanya menampilkan keterangan beserta penjelasan melalui visualisasi animasi.
- c. Tidak ada sistem keamanan yang digunakan dalam sistem ini.
- d. Sistem ini bersifat statis atau tidak tersedia fasilitas untuk menambahkan keyword beserta keterangan dalam sistem ini.
- e. Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia ini antara lain : Macromedia Flash Pro 8, Adobe Photoshop CS2, Cool Edit Pro 2 dan SwishMax.

#### 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah :

a. Tujuan secara khusus

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akademik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program S1 pada STMIK AMIKOM “Yogyakarta”.

b. Tujuan secara umum

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini mempermudah insan kesehatan maupun masyarakat umum dalam memahami dan mempelajari mengenai mata, serta penyakit dan masalah seputar mata.

#### 1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data dilapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut maka dilakukan beberapa tahapan penelitian seperti :

- Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis mendapatkan data-data secara langsung yaitu dengan cara observasi atau pengamatan terhadap objek penelitian agar-

diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

- **Kepustakaan**

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

- **Internet**

Metode ini dilakukan dengan cara mengambil data-data dari internet yang berhubungan dengan masalah-masalah yang diteliti.

## **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat yang didapat dari penelitian tentang ensiklopedia mata berbasis multimedia ini antara lain:

- a. Mempermudah pembelajaran melalui visualisasi.
- b. Menggantikan brosur menjadi sistem yang mudah diakses dan flexible.
- c. Mempermudah dan mempercepat pencarian manual menjadi otomatis dan lebih jelas.

## **1.7 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan ditujukan untuk mempermudah pemahaman mengenai isi dari laporan tugas akhir ini. Laporan ini terdiri

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan laporan ditujukan untuk mempermudah pemahaman mengenai isi dari laporan tugas akhir ini. Laporan ini terdiri dari 6 bab yang masing-masing menggambarkan hasil dari penelitian skripsi mengenai Ensiklopedia Mata Berbasis Multimedia 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. Dasar Teori**

Menjelaskan tentang konsep dasar ensiklopedia, konsep dasar multimedia, langkah-langkah dalam mengembangkan sistem multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak ( software) yang digunakan dalam pembuatan sistem ensiklopedia mata ini.

### **BAB III. Tinjauan Umum**

Menjelaskan tentang sejarah berdirinya RS.Mata “Dr.Yap” Yogyakarta. Visi dan Misi.

### **BAB IV. Analisis Sistem**

Menjelaskan tentang Performance (Kinerja), Information (Informasi), Economics (Ekonomi), Control (Pengendalian), dan Service



## Bab V. Perancangan dan Implementasi

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

## Bab VI. Penutup

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

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

### 1.9 Rencana Kegiatan

KEGIATAN	Bulan ke 1				Bulan ke 2				Bulan ke 3				Bulan ke 4			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengenalan Lapangan dan Pembuatan Proposal	■	■														
Observasi Wawancara			■													
Analisis Multimedia					■	■										
Desain Multimedia							■	■	■	■						
Pembuatan Aplikasi											■	■	■	■		
Implementasi													■	■	■	■
Laporan																

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan