

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin melangkah maju. Dengan adanya hal tersebut dibutuhkan sebuah informasi yang jelas, terpercaya, dan mudah dipahami. Ada berbagai macam media informasi yang sering dijumpai baik yang berupa visual, audio, maupun yang berupa audio visual. Salah satu dari bidang teknologi informasi yang berkembang pesat pada saat ini adalah teknologi berbasis multimedia.

Dengan adanya multimedia manusia dapat berinteraksi dengan komputer melalui media grafis, teks, audio, video dan animasi yang sangat membantu pengguna (user) dalam mengoperasikannya. Multimedia juga mampu memberikan kesan yang tergolong lebih hidup dibandingkan dengan sistem-sistem periklanan yang digarap secara manual. Sebelum perkembangan komputer multimedia interaktif, kertas sangat memegang peranan penting dalam promosi diberbagai bidang maupun dalam memberikan informasi kemasyarakat. Akan tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer multimedia interaktif, dapat diharapkan menyajikan suatu promosi dan informasi yang lebih efektif sehingga promosi dan informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah, dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo/gambar) dengan demikian user

diharapkan lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang ditampilkan, karena dikemas dalam bentuk multimedia interaktif sehingga informasi yang ditampilkan lebih menarik. Melihat kemampuan multimedia yang sangat bermanfaat tersebut, penulis mencoba menerapkan aplikasi multimedia ini dalam pembuatan CD Interaktif mengenai kesehatan, yang pada awalnya masyarakat harus mendapatkan info kesehatan melalui buku-buku yang ada.

Karena suatu kesibukan terkadang masyarakat menjadi jarang dan tidak memiliki waktu untuk mencari ataupun membaca buku-buku tersebut. Berdasarkan masalah tersebut maka penulis mengangkat judul **“PANDUAN POLA HIDUP SEHAT BERBASIS MULTIMEDIA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, masalah yang timbul bagaimana menyajikan suatu informasi tentang kesehatan yang baik, tidak menyita waktu, tenaga, dan biaya. Untuk mendukung terjadinya hal diatas, maka digunakan aplikasi tentang penyampaian informasi yang mudah diingat oleh banyak orang dan mudah untuk di gunakan oleh pengguna. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis merumuskan masalah :

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi multimedia yang dapat membantu untuk mengetahui apa dan bagaimana untuk dapat menjalankan hidup yang lebih sehat.

2. Bagaimana meningkatkan teknologi multimedia sebagai media penambah pengetahuan tentang hidup sehat.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas untuk membatasi ruang lingkup pembahasan adalah :

1. Penulisan skripsi ini membahas pembuatan aplikasi multimedia berupa aplikasi multimedia interaktif.
2. Pembuatan aplikasi berupa multimedia presentasi.
3. Perangkat lunak yang dipakai meliputi Adobe Photoshop 7.0, Macromedia Director MX 2004, Flash MX.
4. Ruang lingkup penelitian meliputi bagaimana pola hidup sehat itu, makanan sehat, serta diet sehat.
5. Fitur yang disediakan didalam sistem berisi penjelasan pola hidup sehat, bagaimana diet yang sehat tanpa harus merasa lapar.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

- a. Untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program study strata satu jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.

- b. Membuat aplikasi multimedia sebagai sarana untuk menambah pengetahuan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis

Mengembangkan dan menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

- b. Bagi Masyarakat

Dapat digunakan sebagai sarana untuk lebih mengetahui dan bisa menerapkan dan meningkatkan kualitas hidup menjadi lebih baik.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang ditampilkan dalam pembuatan skripsi ini lebih akurat maka metode pelaksanaan dalam pembuatan skripsi menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan program

1.5.1 Kepustakaan

Dengan cara membaca buku-buku referensi yang berhubungan dengan penelitian.

1.5.2 Wawancara

Dengan cara melakukan tanya jawab dengan pakar atau ahlinya.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini akan disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing akan diuraikan per bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah yang diteliti yaitu rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data serta sistematika rencana kegiatan.

BAB II DASAR TEORI & TINJAUAN UMUM

Berisi tentang sejarah perkembangan aplikasi multimedia saat ini, prinsip pembuatan dan software yang dipakai dalam pembuatan aplikasi. Pada bab ini juga akan diuraikan apa itu pola hidup sehat serta manfaatnya.

BAB III ANALISIS & PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA

Membahas tentang analisis sistem, menganalisis kebutuhan aplikasi berbasis multimedia

BAB IV IMPLEMENTASI & PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah ada.

