

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi menjadi faktor penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Alasan inilah yang mendasari manusia untuk berusaha mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat. Penyampaian informasi sejak dahulu selalu mengalami perkembangan, baik di segi kecepatan keakuratan dan lain sebagainya. Mulai dari cara yang paling sederhana dengan sistem antar muka atau *face to face* hingga dalam perkembangan teknologi informasi yang berkembang begitu pesat saat ini, semua itu sangat membantu dalam kehidupan manusia dalam segala bidang. Sehingga sekarang, manusia bisa mendapatkan segala bentuk informasi hanya dalam hitungan detik.

Peran teknologi sendiri sangatlah penting dalam perkembangan penyampaian informasi tersebut. Teknologi erat kaitannya dengan dunia telekomunikasi, dimana perpaduannya dapat menembus batas ruang waktu. Sekarang, jarak sudah bukan lagi alasan terputusnya hubungan telekomunikasi dan informasi. Dengan perkembangan ini, manusia sangatlah terbantu dalam hal komunikasi dan informasi. Internet misalnya, internet merupakan salah satu media informasi terbesar di dunia dapat diakses dan dapat dengan sangat cepat dan mudah. Sehingga dengan waktu yang begitu cepat dan singkat, internet dapat memberikan sebuah informasi yang kita inginkan.

Dalam bidang kesehatan juga termasuk bidang yang sangat erat hubungannya dalam hal informasi. Dimana bidang ini berperan besar dalam kemajuan dan perkembangan teknologi dan persebaran informasi dalam segala bidang. Dunia kesehatan adalah hal yang penting yang harus mendapat perhatian yang lebih untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Sejauh ini kesehatan sering diabaikan. Pemerintah juga seolah-olah kurang begitu peduli dengan sistem kesehatan di negerinya sendiri khususnya pada masyarakat. Selain itu sumber daya manusianya juga berpengaruh dalam hal ini. Perhatian dan daya tarik masyarakat dalam kesehatan, masih sangatlah kurang. Kemungkinan terbesarnya adalah dalam hal penanggulangan dan penyuluhan kesehatan. Kemudahan dalam penanggulangan dan penyuluhan kesehatan kepada masyarakat mungkin sangatlah diperlukan untuk menciptakan kesadaran betapa pentingnya kesehatan bagi setiap manusia yang mudah di pahami dan di mengerti.

Penyampaian penyuluhan kesehatan yang monoton mungkin bisa membuat menjadi sulit dimengerti dan dipahami dalam melakukan kegiatan seperti penyuluhan kesehatan terhadap masyarakat. Sekarang bagaimana caranya kita bisa menyampaikannya dengan mudah namun masyarakat bisa cepat memahami dan mengerti tentang penanggulangan kesehatan. Salah satunya mungkin dengan membuat multimedia interaktif penyuluhan vitamin, karena kebanyakan masyarakat sangat sulit jenuh dengan penyampaian yang sulit di mengerti. Mungkin dengan media yang mencakup audio dan visual dalam penyampaian penyuluhan ini akan membawa suasana baru yang bisa memberi kesadaran betapa penting kesehatan bagi masyarakat.

Beberapa materi dan cara penanggulangan yang akan di bahas disini adalah bagai mana pentingnya vitamin dalam tubuh manusia dan pemecahan masalah mengenai keluhan terhadap kurangnya vitamin dalam tubuh manusia. Materi yang menurut kebanyakan orang menjenuhkan bila harus mendengarkan seorang ahli yang sedang memberikan materi tentang kesehatan di masyarakat. Karena materi ini sangat penting sangat di harapkan semua orang dapat dengan cepat memahami dan mengerti materi tersebut. Dengan adanya media audio dan visual sebagai sarana penyuluhan bagi masyarakat, yang kemungkinan besar setiap orang dapat dengan cepat memahamai materi tersebut. Penggabungan audio visual dengan di sertai materi yang di sajikan dengan rapi menarik dan efisien, bukan tidak mungkin menumbuhkan kesadaran betapa pentingnya kesehatan bagi tubuh manusia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilihat beberapa masalah yang dapat di rumuskan, sehingga diperlukan adanya pengadaan suatu media penyuluhan yang interaktif yaitu meliputi:

1. Bagaimana merancang sebuah media penyuluhan interaktif yang dapat dengan mudah di gunakan oleh masyarakat dan para ahli kesehatan untuk memberikan materi vitamin?
2. Bagaimana mengkombinasikan sistem pakar sederhana pada aplikasi penyuluhan vitamin ini?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan dapat dilakukan secara terarah dan tersusun dengan baik sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu ditetapkan batasan-batasan masalah yang dihadapi. Adapun batasan masalahnya adalah :

1. Media interaktif ini di peruntukan para masyarakat yang mengalami penyakit yang di sebabkan oleh kurangnya vitamin.
2. Beberapa jenis vitamin yang diteliti hanya mencakup vitamin pada tubuh manusia.
3. Pada analisa ini tidak membahas beberapa jenis vitamin secara mendalam dan menyeluruh hanya membahas jenis vitamin, ciri-ciri dan pengobatan.
4. Informasi yang diberikan kepada pemakai yaitu kesimpulan tentang nama penyakit dan metode pengobatan.
5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Macromedia Director MX, Adobe Photoshop cs, Macromedia Flash MX, Sothink Glanda, dan Adobe Audition 2.0

### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan media interaktif ini adalah :

1. Untuk membantu penanggulangan kesehatan masyarakat dalam penyampaian materi vitamin dan mengenal ciri-ciri dan jenis penyakit yang timbul akibat kurangnya vitamin dalam tubuh manusia.



2. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teori-teori yang telah didapatkan selama kuliah.
3. Untuk penyusunan Skripsi sebagai syarat kelulusan program Strata 1 STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari diadakannya penelitian ini adalah :

1. Bagi penulis

Penelitian ini merupakan kesempatan untuk menambah pengalaman dalam penerapan teori dan praktis selama menimba ilmu di bangku kuliah.

2. Bagi ilmu kesehatan

Penelitian ini dapat membantu kegiatan dalam penyuluhan terhadap manfaat gizi bagi tubuh manusia yang di peruntukan semua orang dan memberikan suasana berbeda dalam pemahaman suatu pengetahuan kesehatan.

3. Bagi para ahli kesehatan

Penelitian ini akan memberikan suatu alternatif pemberian materi dan pemahaman bagi setiap orang. Sesuatu yang sangat membantu bagi tenaga ahli pada seorang pasien.

### **1.6 Metode Penelitian**

Untuk menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna membangun sistem informasi yang akan dirancang maka penulis melakukan beberapa metode penelitian antara lain :

a. Metode Observasi

Metode ini merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada semua aktifitas yang ada pada objek penelitian seperti pengambilan gambar-gambar dan pengumpulan data-data dari instansi kesehatan.

b. Metode Interview (Wawancara)

Pengumpulan data dengan cara ber-tanya jawab langsung dengan nara sumber, dimana dalam hal ini adalah para ahli di bidang kesehatan yang berkaitan secara tepat dan akurat serta manampung ide-ide yang diberikan untuk di implementasikan pada aplikasi ini pada nantinya.

c. Metode Kearsipan

Adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari arsip-arsip yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

d. Metode Kepustakaan

Dengan mencari dan mengumpulkan buku referensi maupun buku literatur, serta artikel untuk perancangan aplikasi sistem pakar ini, termasuk pula didalamnya artikel yang di peroleh dari web/situs di internet.

e. Kuisisioner

Membagikan kuisisioner pada pengunjung di tempat penyuluhan, untuk diambil hasilnya sebagai bahan analisis.

### **1.7 Sistematika Laporan Penelitian**

Dalam sistematika penulisan skripsi ini penulis menyusun dan membagi ke dalam 5 bab, yang masing-masing bab akan di jelaskan sebagai berikut :

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini, berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, batasan variabel penelitian, tujuan penelitian, dan metodologi penelitian.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan penjelasan dan informasi mengenai aspek keilmuan yang melandasi hal-hal penting yang mendukung penulisan skripsi ini.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERNCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang objek yang menjadi pilihan system pembuatan skripsi ini.

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas sistem yang diusulkan dan teknik pembuatan dengan software-software yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

#### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.