

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dihindari. Perkembangan dari teknologi itu sendiri pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Pembangunan media informasi sebagai salah satu pemanfaatan teknologi menjadi salah satu bagian dalam pengembangan teknologi pada bidang informasi. Multimedia merupakan hal yang paling unggul dalam trend di dunia teknologi informasi. Multimedia sangat berperan di bidang pengenalan, pemasaran, periklanan televisi dan dunia *entertainment*. Multimedia merupakan salah satu kecanggihan teknologi yaitu teknologi komputer multimedia untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang menarik dan berguna bagi masyarakat [1].

Penggunaan multimedia interaktif sebagai media penyampaian informasi bisa di bilang tepat. Karena kelebihan dari multimedia adalah menarik daya imajinasi dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara gambar, suara dan gerakan (animasi) dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi [2]. Penggunaan multimedia interaktif dalam penyampaian informasi, dengan kelebihan dari multimedia yang menarik daya imajinasi dan menarik minat dapat membuat penyampaian informasi menjadi lebih menarik perhatian dari penerima informasi.

Penyampaian informasi yang kurang tepat sangat rentan terhadap kesalahan persepsi yang akan membuat perbedaan tindakan dan keputusan terhadap yang seharusnya. Penyampaian informasi kesehatan yang ideal adalah memberikan informasi atau pesan kesehatan yang sesuai dengan tingkat penerimaan sasaran sehingga sasaran mampu mengubah perilaku yang sesuai dengan pesan yang disampaikan [3].

Pada tingkat penerima sasaran ini adalah para pelanggan petshop yang mempunyai hewan peliharaan. Terlebih lagi informasi mengenai penyakit

pada hewan peliharaan yang langsung berdekatan dengan manusia, perbedaan penangkapan informasi yang salah dapat menyebabkan semakin parahnya penyakit yang diderita hewan tersebut bahkan bisa sampai kepada kematian.

Penyampaian informasi pada kit-kit petshop masih sebatas dokter menjelaskan secara lisan, hal ini mengakibatkan pemilik hewan peliharaan hanya mendengarkan tanpa adanya visual yang mendukung kejelasan dari informasi mengenai penyakit yang disampaikan. Penerimaan informasi yang seperti ini dapat menimbulkan pemahaman yang kurang yang akan berimbas kepada penanganan penyakit hewan peliharaan tersebut.

Dari latar belakang tersebut maka dalam penelitian ini akan di rancang sebuah multimedia interaktif sebagai media penyampaian informasi mengenai penyakit pada hewan peliharaan yang dilakukan di kit-kit petshop. Dimana multimedia interaktif ini akan berjalan di desktop/komputer sebagai pembantu dalam menjelaskan penyakit pada hewan peliharaan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yaitu, bagaimana merancang sebuah multimedia interaktif sebagai media penyampaian informasi di kit-kit petshop untuk membantu dalam menjelaskan penyakit pada hewan peliharaan?

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini membatasi permasalahan yang dibahas sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk multimedia interaktif berbasis desktop.
2. Produk multimedia interaktif ini ditujukan untuk dokter di kit-kit petshop sebagai sarana dalam menjelaskan penyakit pada hewan peliharaan.
3. Hewan peliharaan yang dibahas adalah hewan peliharaan yang paling sering ditemui di kitkat petshop yaitu kucing.

4. Penyakit yang dibahas adalah penyakit yang paling sering ditemukan di kitkat petshop yaitu :
  - a. penyakit pada saluran pencernaan kucing yaitu Cacingan,gastrointestinal disorder dan Feline Panleukopia.
  - b. Penyakit pada saluran pernafasan kucing yaitu Feline Calicivirus, Feline Rhinotracheitis, dan Feline Chlamydiosis.
  - c. Penyakit pada penyakit pada kulit kucing yaitu scabies, kutu dan jamur.
5. Penerapan metode *Research and Development* hanya menggunakan langkah-langkah diantaranya, potensi dan masalah, pengumpulan informasi/data, desain produk, validasi desain, perbaikan desain, uji coba produk,dan revisi produk.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelttan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, tujuan penelitian ini adalah perancangan sebuah produk multimedia interaktif sebagai media informasi mengenai penyakit pada hewan peliharaan guna membantu dokter dalam menjelaskan penyakit pada hewan peliharaan.

#### **1.5 Manfaat Penelttan**

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi media pembantu bagi kitkat petshop untuk menyampaikan informasi mengenai penyakit hewan peliharaan
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu mengenai perancangan multimedia interaktif dan mengenai penyakit pada hewan peliharaan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi 5 bagian yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini memberikan penjelasan mengenai landasan teori secara singkat yang digunakan dalam penelitian sebagai tinjauan pustaka.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, rancangan pembuatan multimedia interaktif

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

Bab ini berisi tentang implementasi produk multimedia interaktif meliputi pembuatan produk, pengujian produk apakah produk sudah sesuai dengan rancangan produk yang telah dibuat.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan produk yang dibuat.