

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat ini telah dimanfaatkan oleh manusia untuk membantu berbagai macam kebutuhan, tidak terkecuali perkembangan multimedia. Kata multimedia berasal dari kata *multi* yang berarti banyak dan *media* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan sesuatu. Terdapat dua macam multimedia yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sedangkan multimedia interaktif tentunya media yang dilengkapi dengan pengontrol untuk penggunaannya. Akhir-akhir ini multimedia interaktif telah menjadi populer. Salah satunya sebagai media penyampaian informasi. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya media penyuluhan kepada masyarakat. Kemajuan teknologi informasi dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di Puskesmas Panjatan I Kulon Progo, dapat disimpulkan bahwa penyampaian materi tentang diare oleh tim kader posyandu kurang efektif, karena proses penyuluhan dilakukan dengan menuliskan materi di papan tulis atau di *powerpoint*, kemudian tim kader posyandu menyampaikan secara lisan. Kurangnya interaksi antara materi dengan audien. Akibatnya masyarakat

merasa bosan dengan hanya melihat dan mendengar penjelasan tentang diare dari tim kader posyandu.

Dari aspek penjelasan diatas, maka sangat penting terciptanya interaksi antara tim kader posyandu dengan audien ataupun langsung antara aplikasi dengan audien. Perlunya media interaktif untuk mendukung interaksi sehingga penyampaian materi penyuluhan tentang diare menjadi efektif. Salah satu media penyuluhan tentang diare memanfaatkan program flash.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang **Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Media Penyuluhan Diare di Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo** yang diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam penyampaian materi bagi tim kader posyandu dan juga menarik bagi audiennya dalam menerima materi.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang akan dicari solusinya melalui penelitian yang diajukan adalah "Bagaimana merancang media interaktif tentang penyuluhan diare sehingga dapat digunakan untuk membantu tim kader posyandu Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo?"

1.3 Batasan Masalah

Melihat rumusan masalah yang telah dijabarkan di atas maka penulis membatasi kedalam beberapa masalah. Adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media penyuluhan ini dapat dijalankan di PC/Laptop *offline* berbasis multimedia 2D.
2. Sasaran pembuatan aplikasi media penyuluhan ini ditujukan kepada masyarakat di posyandu Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo.
3. Aplikasi ini hanya membahas materi tentang penyakit diare.
4. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Adobe Flash CS6, Corel Draw X7, Adobe Premiere CS6.
5. Pengguna aplikasi ini adalah tim kader penyuluhan diare dari Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo.
6. Operasional aplikasi ini menggunakan mouse dan keyboard.
7. Penelitian ini di lakukan di Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Mengubah metode pemahaman materi dari manual dan multimedia linier menjadi metode penyuluhan berbasis multimedia interaktif.
2. Menambah wawasan penulis dalam proses penelitian sehingga penulis menjadi lebih mengerti tentang diare.
3. Membuat aplikasi media penyuluhan yang dapat mendukung penggunaannya sekaligus memberi hiburan yang mengandung pengetahuan.
4. Sebagai dharma bakti penulis kepada almamater Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Mendukung kegiatan penyuluhan mengenai penyakit diare pada Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Perancangan media interaktif ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Membantu tim kader posyandu dalam menyampaikan penyuluhan tentang diare.
2. Meningkatkan minat masyarakat tentang pencegahan penyakit diare.
3. Bagi penulis, penelitian bermanfaat untuk menambah wawasan tentang penyakit diare.

4. Bagi penulis, mengaplikasikan materi dan ilmu yang sudah dipelajari selama kuliah
5. Bagi dunia teknologi, dengan terciptanya aplikasi media interaktif penyuluhan ini dapat memberi referensi bagi pembuatan media penyuluhan lain.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memecahkan suatu masalah diperlukan metodologi penelitian. Data sangat diperlukan untuk meneliti sebuah kasus agar penelitian berjalan dengan baik. Setelah data diperoleh maka akan diolah secara teliti agar dapat membangun sistem yang baik. Berikut adalah metode-metode yang digunakan penulis untuk membangun sistem ini.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke tempat yang akan digunakan untuk objek penelitian guna mengumpulkan data yang akurat. Teknik observasi ini dilakukan agar penulis dapat merancang aplikasi yang tepat untuk objek sesuai dengan kebutuhannya.

1.5.1.2 Metode Studi Literatur

Penulis melakukan pencarian referensi informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan dan laporan tugas akhir ini melalui buku, materi perkuliahan, website-website yang valid maupun catatan pribadi sebagai bahan penunjang penulisan tugas akhir ini.

1.5.2 Metode Analisis

Perancangan aplikasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Yaitu menerapkan konsep dari aplikasi, mendesain atau merancang aplikasi, pengumpulan materi aplikasi, penyusunan dan pembuatan aplikasi, testing aplikasi, mendistribusikan aplikasi.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada metode perancangan penulis merancang aplikasi penyuluhan berbasis media interaktif dengan tombol – tombol navigasi.

1.5.4 Metode Testing

Pada penelitian ini metode testing yang akan digunakan yaitu *Black Box Testing*. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi media interaktif ini sudah berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak. Dengan mencoba semua fitur dan tombol pada aplikasi media interaktif apakah berjalan dengan baik atau tidak, jika ada fitur tidak berjalan dengan baik maka dilakukan pengecekan terhadap aplikasi untuk diperbaiki.

1.6 Metode Penelitian

Sistematika penulisan skripsi yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan untuk skripsi ini.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang dipakai dalam mendukung penelitian ini, yang dapat dijadikan dasar untuk penelitian ini dan pemecahan masalah pada pembuatan website ini yang berasal dari sumber terpercaya.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang hal yang berhubungan dengan objek penelitian seperti sejarah Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo, visi dan misi Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo, struktur organisasi, analisis permasalahan, perancangan aplikasi, rancangan materi atau konten, dan rancangan user interface.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penjelasan implementasi aplikasi atau hasil yang diperoleh selama melakukan penelitian, serta menyajikan data dari hasil pengujian program atau produk hasil penelitian dengan pembahasannya.

BAB V. PENUTUP

Berisi kesimpulan tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak Puskesmas Panjatan 1 Kulon Progo.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang referensi referensi yang telah membantu proses penelitian.