

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Diera sekarang inibanyak orang berusaha menghasilkan inovasi-inovasi teknologi terbaru demi memudahkan pelayanan terhadap masyarakat, teknologi informasi dan multimedia merupakan salahsatunya. Multimedia digunakan sebagai media informasi suatu ilmu pengetahuan, media informasi suatu perusahaan, serta media promosi.Saat ini, media informasi suatu ilmu pengetahuan pada SMP Muhammadiyah 2 Depokbelum menerapkan metode pengembangan multimedia sehingga informasi yang disampaikan kurang memiliki daya tarik bagi siswa-siswi SMP Muhammadiyah 2 Depok.[1]

Tuberkulosis merupakan penyakit saluran pernapasan bawah yang disebabkan oleh bakteri *mikobakteriuntuberculosa*.Sebagaimana diketahui Penyakit Tuberkulosis merupakan salah satu masalah kesehatan terbesar di dunia setelah HIV (*Human Immunodeficiency Virus*), berdasarkan data WHO(*World Health Organization*) pada tahun 2014, kasus TB (Tuberkulosis) di Indonesia mencapai 1.000.000 kasus dan jumlah kematian akibat TB (Tuberkulosis) diperkirakan 110.000 kasus setiaptahun.Indonesia merupakan Negara dengan penderita penyakit TBC(Turebkulosis) terbesarke 2di dunia setelah India diikuti China dan Afrika.[2]

Melihat fakta yang terjadi saat ini maka pada tanggal 28 maret 2015 dalam acara memperingati hari TBC (Tuberkulosis) sedunia Mentri Kesehatan Nila Farid Moeloek menghimbau agar dukungan dari masyarakat dan stokeholder terus ditingkatkan dalam upaya mewujudkan cita-cita Indonesia Bebas TB (Turebkulosis) tahun 2050.[3]

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat judul **“Pembuatan Multimedia Interaktif Tentang Bahaya Penyakit Tuberculosis (TBC) Dan Cara Pencegahannya Untuk Smp Muhammadiyah2 Depok Berbasis Flash”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasaraka latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah peneliti adalah **“Bagaimana membuat multimedia interaktif tentang bahaya penyakit Tuberculosis (TBC) dan cara pencegahannya untuk Smp Muhammadiyah 2 Depok Berbasis Flash ?”**.

### **1.3 Batasan Masalah**

Pada sistem yang dibuat, penulis menentukan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya sebatas penyuluhan dan diagnosis penyakit pada Smp Muhammadiyah 2 Depok Yogyakarta.
2. Aplikasi ini bersifat 2D (dua dimensi).
3. Materi yang dibahas pada aplikasi ini hanya menyangkut penyakit TBC (Turebkulosis).
4. Aplikasi ini hanya mendiagnosis penyakit TBC (Turebkulosis).

5. Aplikasi ini tidak memiliki *data base* untuk menyimpan data dan materi.
6. Data dan materi pada aplikasi tidak dapat dirubah atau ditambah.
7. Aplikasi di jalankan pada PC (*Perconal Computer*) dan Laptop.
8. Software untuk membuat aplikasi menggunakan Adobe Flash Professional CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effect CS6 dan Adobe Audition CS6.

#### **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai salahsatu syarat untuk menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada program studi Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Aplikasi ini dibuat untuk mendukung pemerintah dalam hal ini kementerian kesehatan guna mewujudkan Indonesia bebas TBC (Tuberkulosis) pada tahun 2050.
3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan agar masyarakat atau khususnya siswa/siswi SMP Muhammadiyah 2 Depok dapat menambah wawasan terhadap bahaya penyakit TBC (Tuberkulosis).
4. Melalui sistem diagnosis diharapkan siswa/siswi dapat mencegah lebih dini terhadap penyakit TBC (Tuberkulosis).

#### **1.5 Metode Penelitian**

Untuk menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas maka penulis melakukan beberapa metode dalam pengumpulan informasi antara lain :

## **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

### **1.5.1.1 Metode Wawancara**

Metode yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data melalui tanya jawab dan berdiskusi dengan semua pihak yang berkaitan dengan penelitian.

### **1.5.1.2 Metode Observasi**

Mengambil data dengan cara melihat langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan pada penelitian.

### **1.5.1.3 Metode Keputusan**

Salah satu metode yang dilakukan dengan cara membaca atau mempelajari buku-buku yang ada di perpustakaan atau data lain yang dibutuhkan.

## **1.5.2 Analis Data**

Menguraikan semua masalah yang berhubungan dengan objek penelitian.

## **1.5.3 Pembuatan Aplikasi**

Mengimplementasikan hasil analisis dan perencanaan yang telah dibuat.

## **1.5.4 Pengujian**

Melakukan pengujian program sesuai dengan perancangan yang dibuat.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

## **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**

Dalam bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang berhubungan dengan media interaktif, konsep dasar multimedia, serta teori-teori lain yang ada kaitannya dengan karya ilmiah.

**BAB III Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian, analisis kelemahan, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan serta perancangan aplikasi.

**BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini akan menerangkan lebih rinci tentang proses pempuatan media interaktif mulai dari perancangan sistim sampai hasil yang telah di buat.

**BAB V Penutup**

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan skripsi, serta diajukan beberapa saran untuk bahan pengembangan dan peninjauan selanjutnya.