

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam hal pelayanan pasien di suatu Puskesmas adalah hal yang sangat diperhatikan, khususnya dalam mendapatkan pelayanan yang terbaik. Maka dari itu di setiap Puskesmas banyak yang berlomba – lomba dalam memberikan fasilitas terbaik kepada pasien. Namun yang terjadi dilapangan adalah banyaknya kendala dan permasalahan bermunculan, salah satunya yaitu pasien terkadang kebingungan bagaimana alur ketika akan melakukan pemeriksaan dan sebagainya.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih kendala tersebut bisa teratasi yaitu dengan menggunakan media informasi. Inovasi tersebut yang dapat memvisualkan informasi kepada pasien yang tentunya lebih efektif, lebih mudah dimengerti, mudah dipahami, dan lebih mudah diingat oleh semua kalangan khususnya pasien pada Puskesmas Candimulyo Magelang tentang Alur dan Prosedur Pelayanan Pasien. Mulai dari pasien mendaftar pada loket pendaftaran, pasien mendapat nomor antrian untuk pemeriksaan kepada poli yang dituju, pasien mendapatkan pelayanan, hingga pasien mendapatkan obat.

Maka dari itu, penulis bertujuan untuk membuat Media Informasi berupa Animasi 2 Dimensi Standar Operasional Prosedur Pelayanan Pasien pada Puskesmas Candimulyo Magelang. Setelah tujuan tercapai, diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan berupa informasi dan langkah – langkah Prosedur Pelayanan Pasien dengan memanfaatkan teknologi Multimedia.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah "Bagaimana Membuat Animasi 2 Dimensi Standar Operasional Prosedur Pelayanan Pasien pada Puskesmas Candimulyo Magelang Jawa Tengah sehingga proses penyampaian informasi dapat maksimal ?"

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, maka penulis membatasi pada beberapa masalah. Adapun batasan masalahnya adalah

1. Animasi 2 Dimensi ini hanya membahas tentang prosedur pelayanan pasien di Puskesmas Candimulyo Magelang
2. Video infografis ini berupa animasi 2 Dimensi
3. Objek penelitian di Puskesmas Candimulyo Magelang

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan diantaranya :

1. Membuat media yang dapat menyampaikan informasi secara lebih maksimal dan mudah diingat.
2. Mempermudah Instansi dalam memberikan informasi kepada masyarakat khususnya pasien dalam menyampaikan alur pelayanan pasien.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dengan adanya penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak yaitu:

1. Diharapkan video yang dibuat ini dapat membantu dalam hal

penyampaian prosedur pelayanan pasien yang lebih informatif, lebih jelas dan lebih baik pada Puskesmas Candimulyo Magelang.

2. Bagi penulis, untuk memenuhi persyaratan dalam rangka menyelesaikan program studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

## **1.6 Metode Penelitian**

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam perancangan yang mendukung penelitian dalam pembuatan video animasi ini, ada beberapa cara dalam metode ini, yaitu:

#### **a. Metode Observasi**

Mengumpulkan data di Puskesmas Candimulyo Magelang, yaitu dengan mengambil beberapa data serta pengamatan di lokasi yang akan dijadikan objek.

#### **b. Metode Wawancara**

Mengumpulkan data dengan cara melakukan Tanya jawab langsung kepada pegawai atau karyawan Puskesmas Candimulyo Magelang terhadap bagian yang berkaitan dengan penelitian, yang dapat memberikan masukan tentang Video animasi yang baik.

### **1.6.2 Metode Analisis**

Berdasarkan hasil wawancara, maka peneliti menggunakan model analisis SWOT dalam penelitian ini.

### **1.6.3 Perancangan**

Merancang konsep terlebih dahulu agar dapat mengetahui langkah yang harus dilakukan supaya dapat meminimalisir permasalahan yang dihadapi. Mulai dari pembuatan konsep, naskah dan *storyboard*.

### **1.6.4 Pembuatan**

Melakukan pembuatan video mulai dari melanjutkan sketsa menjadi gambar jadi, proses editing dan sebagainya.

### **1.6.5 Metode Pengembangan**

Pada metode pengembangan dilakukan pada tahap produksi, dimana pembuatan animasi, merekam suara, penggabungan video dan rendering dilakukan.

### **1.6.6 Pengujian**

Video yang telah dibuat selanjutnya akan melalui proses pengujian agar dapat diketahui adanya kesalahan atau tidak, apakah proses penyampaian informasi dengan video animasi 2 Dimensi sudah maksimal dan juga dapat mengetahui apakah program sudah sesuai harapan peneliti dan objek peneliti. Serta memberikan kuisioner kepada pihak Puskesmas Candimulyo.

### **1.6.7 Metode Implementasi**

Pada metode implementasi, video animasi yang telah selesai akan diserahkan kepada pihak Puskesmas Candimulyo

## 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan skripsi ini lebih terarah pada permasalahan dan pembuatan keteraturan dalam penulisan maupun penyusunan maka dibuat dalam beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan teori, menguraikan tentang teori – teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori tentang animasi yang meliputi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini dijelaskan tentang kebutuhan sistem dan tahapan pra produksi berupa konsep ide, naskah, dan *storyboard*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang tahapan pembuatan animasi dari produksi hingga pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang didalamnya terdapat kesimpulan serta saran.