

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengguna mobile phone berbasis Android di Indonesia sangatlah besar. Hampir 50 juta pengguna di tahun 2016 merupakan sebuah peluang untuk mempublish projek Flash menjadi aplikasi Android yang tidak terlalu sulit, hanya saja fitur ini dimiliki oleh aplikasi Flash terbaru seperti Adobe CS6. Perkembangan teknologi informasi mendorong perubahan yang besar di berbagai aspek kehidupan. Teknologi informasi dapat menampilkan data dan mentransfer informasi dengan kecepatan tinggi, menyebabkan ilmu pengetahuan dapat diakses secara cepat oleh penggunanya. Tentu saja kondisi ini berpengaruh pada kebiasaan dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini.[1]

Gaya hidup adalah prinsip sistem dengan mana kepribadian individual berfungsi, keseluruhanlah yang memerintahkan bagian-bagiannya. Setiap orang mempunyai gaya hidup tetapi tidak mungkin ada dua orang mengembangkan gaya hidup yang sama. Gaya hidup terbentuk sangat dini pada masa kanak-kanak, pada usia 4 atau 5 tahun, dan sejak saat itu pengalaman-pengalaman diasimilasikan dan digunakan seturut gaya hidup yang unik ini. Sikap, perasaan, apersepsi terbentuk menjadi mekanik pada usia dini. Orang mungkin memperoleh cara-cara baru untuk mengungkapkan gaya hidupnya yang unik, tetapi cara-cara ini hanya merupakan contoh-contoh konkret dan khusus dari gaya hidup dasar sama yang terbentuk pada usia awal.[2]

Kondisi kesehatan masyarakat pada umumnya ditimbulkan oleh berbagai sumber resiko yang berkaitan dengan faktor udara, air, dan makanan. Pola makan sudah beralih kepada takaran berkalori tinggi dan berlemak yang semuanya mendorong timbulnya obesitas, hiperglikemia, maupun hipercholestromia. Kebiasaan merokok bahkan banyak yang memulai dari usia remaja. Demikian pula pola konsumsi alkohol yang dianut para remaja yang dianggap sebagai pencitraan gaya hidup modern. Semua perilaku diatas sejak awal seyogyanya dapat diubah manakala promosi kesehatan dikampanyekan ke arah pola perilaku hidup bersih dan sehat. [3]

Dengan melihat keadaan diatas penulis mencoba merancang dan membuat aplikasi *Lifestyle* pada *mobile* berbasis Android dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6, yang harapannya aplikasi ini menyadarkan manusia akan pentingnya kesehatan sejak dini.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, dapat diperoleh rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu : Bagaimana merancang dan membuat aplikasi *Lifestyle* berbasis Android pada *mobile* menggunakan Adobe Flash CS6 sehingga dapat memberikan pengetahuan (*education*) kepada masyarakat akan pentingnya kesehatan sejak dini?

1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *Lifestyle* berjenis aplikasi yang memberikan pengetahuan (*education*) sederhana mengenai kesehatan secara umum.
2. Aplikasi *Lifestyle* berbasis Android.
3. Aplikasi *Lifestyle* dapat dijalankan pada sistem operasi Android versi 4.4.2 ke atas yang telah teinstal Adobe AIR.
4. Aplikasi ini menggunakan 2 bahasa, yakni Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
5. Pembuatan aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS6 dengan ActionScript 3.0
6. Aplikasi ini dibuat untuk remaja hingga dewasa atau dari usia 12 tahun keatas.
7. Untuk mempublikasikan aplikasi ini akan di upload pada Google Playstore.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian pada aplikasi ini, adalah :

1. Membuat aplikasi berjenis pengetahuan (*education*) dengan menggunakan unsur multimedia untuk lebih memahami gaya hidup yang sehat.
2. Menghasilkan aplikasi berbasis Android dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS6 dengan ActionScript 3.0.

3. Menerapkan ilmu, teori-teori, dan praktikum selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendukung penelitian ini metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Metode Kepustakaan (Literatur)

Pada metode ini peneliti akan mencari data yang bersumber dari buku-buku, jurnal, internet, atau literature lain yang dibutuhkan sebagai referensi penulis dalam melakukan penelitian.

b. Eksperimental

Peneliti melakukan eksperimen dengan membuat aplikasi *Lifestyle* berjenis pengetahuan (*education*) untuk lebih memahami gaya hidup yang sehat, sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

1.5.2 Analisis

Metode analisis meliputi : analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.5.3 Perancangan

Pada aplikasi *Lifestyle* peneliti menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang bersumber dari Luther (1994) dijelaskan oleh Sutopo dalam Aplikasi Multimedia dalam pendidikan (2011).

1.5.3.1 *Testing*

Testing yang akan dilakukan setelah tahap pembuatan dengan menggunakan metode skala guttman untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diharapkan.

1.5.3.2 Implementasi

Pada tahap implementasi ini peneliti akan mengupload aplikasi *Lifestyle* pada playstore.

1.5.3.3 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat di uaikan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan dasar teori yang berkaitan dengan aplikasi *Lifestyle* ini, juga meninjau jurnal yang menggunakan *software* Adobe Flash CS6 akan tetapi pembuatan aplikasinya berbeda.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan untuk membangun aplikasi *Lifestyle* ini.

BAB IV : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan serta menjelaskan alur penelitian yang akan dilakukan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi aplikasi yang telah dibuat, dijelaskan juga hasil dari tahapan-tahapan penelitian yang dimulai dari analisis hasil uji coba program, pemeliharaan sistem, serta penerapan rencana.

BAB VI : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memuat hasil yang diperoleh dalam pembuatan aplikasi *Lifestyle*, seperti design produk, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk, serta hasil pengujian.

BAB VII : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, agar bermanfaat bagi penulis dan pembaca sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa referensi yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN