

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang smartphone saat ini, hampir semua manusia menggunakan alat komunikasi. Dimulai dari anak-anak, orang tua, sampai usia lanjut semua sudah terbiasa menggunakan alat komunikasi tersebut. Dan fungsi smartphone saat ini tidak hanya sebagai alat komunikasi saja tetapi juga banyak fungsi lain seperti browsing, social media, bermain games dan belajar serta fungsi-fungsi lainnya.

Saat ini smartphone diproduksi oleh berbagai macam produsen baik lokal maupun internasional. Smartphone juga memiliki sistem operasi yang berbeda-beda dari Symbian, Blackberry OS, IOS, Android. Smartphone yang paling marak dan beraneka ragam saat ini ialah android. Teknologi smartphone semakin berkembang pada berbagai bidang. Salah satu bidang yang terpengaruh adanya perkembangan teknologi smartphone adalah di bidang edukasi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, teknologi dalam dunia edukasi juga tidak kalah berkembangnya terutama pada sistem pembelajaran sebagai pengganti media konvensional. Pembelajaran Berbasis Android adalah sebuah media elektronik yang menyajikan materi-materi edukasi dan informasi bagi siswa maupun pengguna yang berbentuk simulatif yang dibuat semenarik mungkin agar pengguna dapat mudah menangkap dan memahami isi yang disampaikan dari pembelajaran ini yang dijalankan oleh Device Android.

Rokok adalah lintingan atau gulungan tembakau yang digulung / dibungkus dengan kertas, daun, atau kulit jagung, sebesar kelingking dengan panjang 8-10 cm, biasanya dihisap seseorang setelah dibakar ujungnya. Rokok merupakan pabrik bahan kimia berbahaya. Hanya dengan membakar dan menghisap sebatang rokok saja, dapat diproduksi lebih dari 4000 jenis bahan kimia. 400 diantaranya beracun dan 40 diantaranya bisa berakumulasi dalam tubuh dan dapat menyebabkan kanker.

Rokok juga termasuk zat adiktif karena dapat menyebabkan adiksi (ketagihan) dan dependensi (ketergantungan) bagi orang yang menghisapnya. Dengan kata lain, rokok termasuk golongan NAPZA (Narkotika, Psikotropika, Alkohol, dan Zat Adiktif).

Di zaman yang makin berkembang ini rokok tidak lagi mengenal usia, mulai anak sekolah sampai orang dewasa rokok bukan hal tabu lagi tapi sudah menjadi suatu tren. Karena kalau tidak merokok bagi remaja dianggap tidak gaul, cemen dan sebagainya.

Dengan demikian berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas maka dalam pembuatan skripsi ini penulis akan mengambil judul **APLIKASI PROSES ROKOK DALAM MERUSAK ORGAN TUBUH MANUSIA DENGAN ANIMASI 2D BERBASIS ANDROID.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang maka dapat dirumuskan suatu permasalahan. Bagaimana membuat dan merancang Aplikasi Proses Rokok Dalam Merusak Organ tubuh Manusia dengan Animasi 2D ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Materi berisikan tentang bahaya merokok, proses perusakan organ tubuh karena rokok, kandungan rokok, dampak rokok dan tips bagi pecandu rokok.
2. Pembelajaran tersebut di khususkan untuk pelajar siswa SMP sampai dengan SMA atau remaja.
3. Dapat dijalankan pada smartphone yang sistem operasinya Berbasis Android.
4. Animasi yang ditampilkan dalam bentuk 2D.
5. Sampel rokok yang diuji adalah rokok yang memiliki kandungan tar dan nikotin yang terlalu tinggi.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk meneliti pembuatan media edukasi bahaya merokok. Tujuan dari pembuatan media ini adalah:

1. Memudahkan para remaja untuk mempelajari dan memahami bahaya rokok itu.
2. Ikut serta dalam program pemerintah Stop Rokok untuk Remaja.
3. Menambah wawasan penulis dalam dunia animasi serta dapat menjadi wadah bagi penulis untuk menuangkan segala kreativitasnya di bidang multimedia.
4. Membuat suatu media edukasi yang dapat juga digunakan sebagai bahan informasi yang mengandung pengetahuan.
5. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas di tengah perkembangan dunia komputer dan teknologi saat ini.
6. Mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penyusunan Skripsi.
7. Sebagai dharma Bhakti penulis kepada almamater STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan penulis menggunakan beberapa metode antara lain :

1. Metode Wawancara /*Interview*

Penulis mengadakan konsultasi dengan pihak-pihak yang terkait untuk dimintai keterangan, antara lain: guru dan siswa.

2. Metode Study Literatur

Yaitu dengan cara mengumpulkan data-data artikel dengan media internet dan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan yang berkaitan dengan Rokok.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika dari penulisan skripsi ini disusun dalam format sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan mengenai pengertian rokok, android, pengertian multimedia, pengertian kartun, pengertian 2 dimensi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, identifikasi masalah ; tahapan produksi, analisis kebutuhan

sistem, dan merancang Aplikasi Proses Rokok Dalam Merusak Organ Tubuh Manusia dengan Animasi 2D Berbasis Android.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas proses produksi Aplikasi Proses Rokok Dalam Merusak Organ Tubuh Manusia dengan Animasi 2D Berbasis Android beserta cara Publishing.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan dari skripsi yang berisikan kesimpulan dan saran dari seluruh isi laporan.

