

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rumah Sakit merupakan salah satu sarana kesehatan tempat menyelenggarakan upaya kesehatan. Upaya kesehatan itu sendiri merupakan kegiatan untuk memelihara dan meningkatkan kesehatan, yang bertujuan untuk mewujudkan derajat kesehatan yang optimal bagi masyarakat.

Insidensi TBC dilaporkan meningkat secara drastis pada dekade terakhir ini di seluruh dunia. Dengan penduduk lebih dari 100 juta orang, Indonesia menempati urutan ketiga setelah India dan China dalam jumlah penderita TBC terbesar di dunia (RISKESDAS, 2014).

Proses penyampaian informasi TBC pada RSUD Prof.Dr.W.Z.Johanes Kupang dirasa kurang menarik minat masyarakat umum dan penyampaian informasi membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang efektif.

Data Dinas Kesehatan Provinsi Nusa Tenggara Timur tahun 2014, jumlah kasus baru *Bulgarska Telegrafischeka Agentzia* (TB BTA+) di Kota Kupang menempati urutan pertama pada tahun 2014 yaitu 315 orang per 100.000 penduduk di Kota Kupang. Jumlah seluruh kasus TB (*Case Notification Rate*) pada tahun 2014 yaitu 227 orang per 100 juta penduduk di Kota Kupang. Kasus TB Anak 0-14 Tahun yaitu 40 orang dan kasus baru TB BTA+, seluruh kasus TB pada anak, dan *Case Notification Rate* (CNR) per

100.000 penduduk Kota Kupang sangat meningkat (Laporan Bidang P2MK Dinkes Provinsi NTT Tahun 2014).

Hal tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Kota Kupang masih kurang tanggap dan paham terhadap penyakit TBC. TBC bukan penyakit baru buat masyarakat Kota Kupang. Sudah ada sederet upaya memberantas penyakit ini dari pemerintah, seperti penyuluhan melalui ceramah dan tanya jawab mengenai penyakit TBC tapi tidak juga berhasil membuat masyarakat menyadari konsekuensi serius yang mungkin terjadi jika tidak melaksanakan terapi hingga tuntas, sehingga masyarakat Kota Kupang hingga kini masih saja dirundung ancaman kematian akibat TBC.

Terdapat berbagai macam cara untuk menyebarkan informasi, salah satunya melalui metode multimedia, demikian juga penyebaran informasi TBC. Salah satu cara memberikan informasi yang lengkap tentang penyakit TBC dapat dilakukan melalui aplikasi komputer berbasis multimedia.

Multimedia merupakan kombinasi dari komputer dan *video* atau secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar, dan teks atau multimedia kombinasi dari paling sedikit media *input* atau *output* dari data, media ini dapat berupa *audio* (suara, musik), *animasi*, *video*, *teks*, *grafik* dan gambar (Suyanto, 2004). Multimedia dapat menghasilkan aplikasi yang menarik dalam segi tampilan antar muka, sehingga dapat menarik minat dari para pengguna untuk melihat dan menggunakan aplikasi ini. Melalui aplikasi pengenalan gejala dan pencegahan, penyakit TBC ini nantinya, pengguna dimungkinkan untuk mengetahui informasi lengkap tentang gejala-gejala,

pencegahan, terhadap penyakit TBC ini. Dari permasalahan di atas, maka perlu adanya sebuah “APLIKASI INFORMASI PENYAKIT TUBERKULOSIS BERBASIS MULTIMEDIA PADA DINAS KESEHATAN KOTA KUPANG (STUDI KASUS : RSUD PROF.Dr.W.Z.JOHANES KUPANG”)), sehingga dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi tentang penyakit TBC.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya pemahaman informasi penyakit TBC saat melakukan penyuluhan yang dilakukan dengan cara berbicara lewat gambar pada masyarakat umum.

1.3. Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah

1. Pada aplikasi ini memiliki cakupan informasi tentang penyakit tuberkulosis yang melingkupi, gejala-gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit TBC bagi kalangan masyarakat.
2. Aplikasi ini menggunakan *Macromedia flash 8*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah akses pengetahuan melalui aplikasi pengenalan gejala-gejala, penyebab dan pencegahan penyakit TBC berbasis multimedia yang pada akhirnya berguna sebagai sarana informasi bagi masyarakat umum.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi instansi-instansi yang membutuhkan saat melakukan penyuluhan kesehatan mengenai penyakit TBC.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah akses pengetahuan bagi masyarakat tentang penyakit TBC, gejala-gejala, ciri-ciri penyebab dan pencegahan.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia, dimana terdapat enam tahapan yaitu ; *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing*, dan *Distribution* (Munir, 2008).

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah masyarakat umum. Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan informasi tentang penyakit TBC yang melingkupi, gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit TBC bagi kalangan masyarakat umum.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap *Design* adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu pengumpulan material dan pembuatan, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini digunakan *Storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *Material Collecting* adalah pengumpulan bahan-bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara lain teks, gambar-gambar, video dan audio, yang disesuaikan dengan isi cerita.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap *design*, seperti *Storyboard*. Pada tahapan ini menggunakan perangkat lunak seperti *Macromedia Flash 8*.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*Assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox*, dimana penilaian dapat diberikan selama proses pengetesan dilakukan. Untuk menguji kehandalan aplikasi ini maka digunakan kuisisioner yang diberikan kepada 15 orang Masyarakat Umum dan 15 orang Tenaga Medis yang berjumlah 30 orang dengan berisi 10 pertanyaan seputar aplikasi multimedia pemberian informasi penyakit TBC.

6. *Distribution* (Distribusi)

Tahap *distribution* merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari. Pada tahap ini, media pemberian informasi penyakit TBC ini dapat didistribusikan atau diterapkan ke dalam sistem pada RSUD PROF.Dr.W.Z.JOHANES KUPANG, dan dapat digunakan oleh masyarakat umum sebagai penunjang informasi.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam menyusun Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang penelitian terdahulu, gambaran umum tempat penelitian dan teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, mulai dari teori mengenai informasi TBC, metode pengembangan yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi sistem. Hasil perancangan diterjemahkan dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh komputer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini