

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. Dalam keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor: 983/Menkes/SK/XI/1992, tentang tugas rumah sakit yang mengutamakan upaya penyembuhan dan pemulihan yang dilaksanakan secara sensasi dan terpadu dengan upaya peningkatan dan pencegahan serta melaksanakan upaya rujukan.

Berdasarkan data pada Rumah Sakit Bhayangkara Kupang tahun 2014 jumlah pasien yang menderita penyakit kanker serviks sebanyak 882 orang. Proses penyampaian informasi pada Rumah Sakit Bhayangkara Kupang yang masih konvensional dirasa kurang menarik minat masyarakat umum dan penyampaian informasi membutuhkan waktu yang lama, sehingga kurang efektif. Dengan adanya teknologi yang terus berkembang, khususnya komputer akan menciptakan sebuah kemudahan dalam menyediakan fasilitas yang lebih efisien. Salah satunya dengan menggunakan kemajuan multimedia untuk membuat sebuah media aplikasi yang dapat membantu masyarakat umum dalam memahami penyampaian informasi yang diberikan oleh tenaga

medis yang ada pada Rumah Sakit Bhayangkara Kupang, sehingga lebih menarik untuk dipahami. Dengan aplikasi multimedia ini sangat membantu tenaga medis yang ada pada Rumah Sakit Bhayangkara Kupang dan masyarakat umum dalam mendapatkan informasi bukan hanya penyampaian materi saja tetapi di dalamnya mengandung unsur *gambar*, *video* dan *audio*, yang dengan cepat mampu membantu masyarakat umum dalam memahami informasi yang disampaikan tenaga medis yang ada pada Rumah Sakit Bhayangkara Kupang dengan waktu yang cenderung singkat serta dilengkapi dengan animasi.

Kanker Serviks merupakan kanker nomor dua yang paling sering menyerang perempuan dan diperkirakan dialami lebih dari 11.000 perempuan setiap tahun (RISKESDAS, 2013). Menurut WHO, terdapat 490.000 perempuan di dunia terkena kanker serviks pada tiap tahunnya dan 80 persen di antaranya berada di negara-negara berkembang, salah satunya adalah Indonesia .

Data Dinas Kesehatan Provinsi Nusa Tenggara Timur tahun 2014, jumlah penderita kanker serviks berjumlah 254 orang dan yang menempati urutan teratas adalah Kabupaten Flores Timur (19,8%) dan terendah di Sabu (0,6%). Angka ini tergolong cukup tinggi, mengingat jumlah penderita kanker serviks meningkat setiap tahunnya. Informasi bahaya kanker serviks perlu dilakukan sosialisasi pada instansi-instansi kesehatan yang ada di Nusa Tenggara Timur. Hal ini sangat penting dilakukan untuk

menekan angka penderita penyakit kanker serviks di NTT agar tidak semakin meningkat.

Dalam memperlancar proses pembuatan aplikasi tersebut perlu adanya bantuan sistem komputer. Dengan kemampuan komputer seperti membentuk suatu animasi serta desain yang ditunjang dengan *software* seperti *Macromedia Flash 8*, yang bisa digunakan untuk membuat animasi dan merancang aplikasi yang akan menerangkan peranan penting dari pengenalan penyakit kanker serviks bagi masyarakat umum.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka perlu adanya sebuah **“APLIKASI MULTIMEDIA PEMBERIAN INFORMASI PENYAKIT KANKER SERVIKS”**, yang di dalamnya mencakup informasi lengkap tentang gejala-gejala, penyebab, pencegahan dan pengobatan terhadap penyakit kanker serviks ini.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah” bagaimana merancang bangun sebuah aplikasi media pemberian informasi penyakit kanker serviks pada Rumah Sakit Bahayangkara Kupang dalam meningkatkan efektifitas pemberian informasi untuk masyarakat umum?”

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi ini memberikan informasi tentang penyakit kanker serviks yang melingkupi gejala-gejala, penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit kanker serviks bagi masyarakat umum.
2. Aplikasi ini ditujukan kepada user yang berusia 17 tahun ke atas.
3. Aplikasi yang dibangun menggunakan *Macromedia flash 8*.
4. Aplikasi ini digunakan di Rumah Sakit Bhayangkara kupang.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi informasi penyakit kanker serviks berbasis multimedia yang pada akhirnya berguna sebagai sarana informasi bagi masyarakat umum.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari aplikasi ini adalah :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai penyakit kanker serviks.
2. Menjadi media informasi di bidang medis yang efektif dan efisien bagi masyarakat umum mengenai penyakit kanker serviks.

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 khususnya kaum perempuan yang berusia 17 tahun ke atas dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan informasi tentang penyakit kanker serviks yang melingkupi, gejala, penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit kanker serviks bagi kalangan masyarakat umum khususnya bagi kaum perempuan.

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 kuisioner yang diberikan kepada 10 orang Masyarakat Umum dan 10 orang Tenaga Medis yang berjumlah 20 orang dengan berisi 9 pertanyaan seputar aplikasi multimedia pemberian informasi penyakit kanker serviks.

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 kanker serviks ini dapat didistribusikan / diterapkan ke dalam sistem pada Rumah Sakit

Bhayangkara 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 kanker serviks, 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.