

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penyakit Kusta (*Hansen*) adalah penyakit infeksi, yang disebabkan oleh bakteri *Mycobacterium leprae*. Bakteri ini dapat menyebabkan kerusakan permanen pada kulit, saraf dan anggota gerak mata, organ tubuh manusia terutama kulit. Penyakit kusta ini juga merupakan suatu penyakit yang masih menjadi pusat perhatian dunia dan sampai saat ini belum ada satu negara manapun yang bebas dari penyakit kusta. Selain kusta, terdapat beberapa penyakit yang termasuk dalam penyakit kulit yaitu penyakit kudis, kurap dan panu. Dari beberapa penyakit tersebut terdapat beberapa gejala yang mirip dengan penyakit kusta seperti kudis, kurap dan panu. Kemiripan gejala-gejala tersebut antara lain, seperti panu ada bercak tipis pada tubuh manusia, kusta : terdapat bercak-bercak dan berakhir dengan kebutakan

Insidensi penyakit kusta dilaporkan meningkat secara drastis pada dekade terakhir ini di seluruh dunia. Demikian pula di Indonesia, penyakit kusta merupakan sebuah masalah kesehatan pada kulit, baik dari sisi angka kematian (*mortalitas*) angka kejadian (*morbiditas*), maupun diagnosis dan terapinya. Dengan penduduk lebih dari 100 juta orang, Indonesia menempati urutan ketiga setelah India dan China dalam hal jumlah penderita kusta terbesar di dunia (RISKESDAS, 2014).

Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian masyarakat Indonesia belum memahami bahaya penyakit kusta. Kusta bukan penyakit baru bagi masyarakat Indonesia. Sudah ada sederet upaya pemerintah dalam memberantas penyakit ini, salah satunya dengan melakukan sosialisasi, namun upaya tersebut belum sepenuhnya teratasi dengan baik.

Berdasarkan data dari Dinas Kesehatan, jumlah kasus baru penyakit kusta di Kota Kupang menempati urutan ketiga pada tahun 2014 yaitu 575 orang per 100.000 penduduk di Kota Kupang. Jumlah seluruh kasus penyakit kusta pada tahun 2014 yaitu 575 orang per 100 juta penduduk di Kota Kupang dan kasus penyakit kusta di Kota Kupang pun sangat meningkat (Dinkes, 2014).

Oleh karena itu terdapat berbagai macam cara untuk dapat mengatasi dan mencegah penyakit kusta ini. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui pemberian informasi secara berkelanjutan tentang gejala-gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan dari penyakit tersebut sekaligus informasi tentang cara penanganannya. Cara ini dapat digunakan untuk menekan penderita penyakit kusta di Indonesia agar tidak semakin tinggi. Salah satu cara dengan memberikan informasi yang lengkap tentang penyakit kusta, hal tersebut dapat dilakukan melalui media informasi berbasis multimedia.

Pemilihan multimedia sebagai basis dari media ini dikarenakan multimedia dapat menghasilkan media informasi yang menarik dalam segi tampilan antar muka, sehingga dapat menarik minat dari para pengguna untuk melihat menggunakan dan mempelajari media informasi ini. Melalui media informasi penyakit kusta ini nantinya, pengguna dimungkinkan untuk mengetahui

informasi lengkap tentang gejala-gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan terhadap penyakit kusta ini. Dari permasalahan di atas, akan dibangun sebuah sistem berupa “MEDIA INFORMASI PENYAKIT KUSTA BERBASIS MULTIMEDIA”. Sehingga dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi penyakit kusta.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang informasi bahaya akan penyakit kusta.

1.3. Batasan Masalah

Adapun beberapa hal yang menjadi ruang lingkup dalam pengembangan media informasi ini adalah :

1. Media informasi ini menggunakan *Macromedia flash 8*.
2. Pada media ini memberikan informasi tentang penyakit kusta, yang melingkupi, gejala-gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit kusta bagi kalangan masyarakat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media informasi pengenalan gejala-gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit kusta berbasis multimedia yang pada akhirnya berguna sebagai sarana informasi bagi masyarakat umum.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari media ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan media informasi di bidang medis yang efektif dan efisien bagi masyarakat umum mengenai penyakit kusta.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi masyarakat tentang penyakit kusta, 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 kusta yang melingkupi, gejala, ciri-ciri penyebab, pencegahan dan pengobatan penyakit kusta 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. *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 kusta ini dapat didistribusikan / diterapkan ke dalam sistem pada Dinas Kesehatan Kota 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 kusta, 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, 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.