BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah selain merupakan sarana pendidikan juga dapat menjadi ancaman penularan penyakit jika tidak dikelola dengan baik. Munculnya penyakit yang sering menyerang anak usia sekolah dasar ternyata umumnya berkaitan dengan PHBS [1].

Mensosialisasikan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) kepada anak-anak usia sekolah dasar merupakan suatu upaya dalam mendukung penyelenggaraan kota sehat di Kota Cimahi (PHBS yang disosialisasikan adalah PHBS Tatanan Sekolah), kesimpulan tersebut didapatkan dari hasil wawancara bersama pihak Kantor Arsip Perpustakaan dan Pengelolaan Data Elektronik (KAPPDE). Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk melindungi diri sendiri merupakan dasar penting bagi penciptaan lingkungan yang melindungi sehingga nantinya anak-anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya [2].

Kegiatan sosialisasi yang telah dilakukan sebelumnya oleh civitas Pemerintah Kota Cimahi masih mengguanakan cara yang konvensional, salah satu caranya adalah dengan menggunakan brosur yang tentunya memiliki kekurangan seperti keadaan fisik dari brosur tersebut yang dapat berubah seiring berjalannya waktu dan penggunaan yang berulang-ulang.

PHBS Tatanan Sekolah adalah kebiasaan/perilaku sehat yang dilakaukan oleh setiap siswa, guru, penjaga sekolah, petugas kantin/warung sekolah, orang tua siswa dan lain-lain yang dengan kesadarannya untuk mencegah penyakit, meningkatkan kesehatannya serta aktif dalam menjaga lingkungan sehat disekolah secara mandiri [1]. PHBS Tatanan Sekolah sendiri terdiri dari 14 indikator contohnya adalah memeihara rambut agar bersih dan rapih, memakai pakaian bersih dan rapih, memelihara kuku agar selalu pendek dan bersih, tidak merokok di sekolah, dan membuang sampah yang terpilah (sampah basah, kering, dan sampah basah berbahaya.

Berdasarkan hasil dari pengambilan sampel setelah melakukan observasi ke salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kota Cimahi hasil observasi membuktikan dari 40 siswa semuanya memiliki pengetahuan yang kurang terhadap PHBS Tatanan Sekolah. Hal tersebut merupakan salah satu masalah yang menjadi dasar penelitian yang dilakuakan.

Selain itu diperlukannya suatu media untuk melakukan sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah yang ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar yang diperlukan oleh Dinas Kesehatan Kota Cimahi (yang masih dalam naungan Pemerintah Kota Cimahi) menjadi salah satu alasan dilakukannya penelitian ini.

Dengan maksud untuk memberikan pengetahuan tambahan tentang apa dan betapa pentingnya melaksanakan PHBS Tatanan Sekolah serta berupaya memberikan cara yang lebih interaktif dibandingkan dengan cara konvensional yang telah dilakukan sebelumnya dalam melakukan kegiatan sosialisasi dan berupaya memenuhi kebutuhan Dinas Kesehatan Kota Cimahi (yang masih dalam naungan Pemerintah Kota Cimahi) akan media sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah untuk anak-anak usia sekolah dasar maka penelitian untuk membangun teknologi multimedia sebagai alat sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah ini mengangkat judul "**Pembanguan Aplikasi Multimedia Pengenalan Periaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Tatanan Sekolah Dengan Metode Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus Di Pemerintahan Kota Cimahi)**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah :

1. Masih digunakannya cara konvensional dalam melakukan kegiatan sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah yaitu dengan penggunaan brosur yang memiliki kekurangan tersendiri.
2. Diperlukannya suatu media untuk melakukan sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah yang ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar yang diperlukan oleh Dinas Kesehatan Kota Cimahi

3. Masih kurangnya pengetahuan tentang PHBS Tatanan Sekolah yang dimiliki kebanyakan siswa sekolah dasar di Kota Cimahi.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka berikut adalah maskud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis:

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Multimedia Pengenalan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) Tatanan Sekolah Dengan Metode Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus Di Pemerintahan Kota Cimahi).

1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan cara yang lebih interaktif dibandingkan dengan cara konvensional dalam melakukan sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah yang telah dilakukan sebelumnya.
2. Mengadakan sebuah media untuk melakukan sosialisasi PHBS Tatanan Sekolah yang ditujukan untuk anak-anak usia sekolah dasar yang diperlukan oleh Dinas Kesehatan Kota Cimahi.
3. Memberikan pengetahuan tambahan tentang pentingnya PHBS Tatanan Sekolah bagi anak-anak usia sekolah dasar di Kota Cimahi.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sasaran pengguna yang dituju adalah anak-anak usia sekolah dasar.
2. Pengguna yang menggunakan aplikasi multimedia yang dibangun harus sudah dapat membaca.
3. Metode yang akan diterapkan pada aplikasi multimedia yang dibangun adalah Metode Pembelajaran Interaktif.

4. Indikator PHBS Tatanan Sekolah yang akan disosialisasikan menggunakan aplikasi yang dibangun memiliki 14 indikator, yaitu memeihara rambut agar bersih dan rapih, memakai pakaian bersih dan rapih, memelihara kuku agar selalu pendek dan bersih, memakai sepatu bersih dan rapih, berolahraga teratur dan terukur, tidak merokok di sekolah, tidak menggunakan NAPZA, memberantas jentik nyamuk, menggunakan jamban bersih dan sehat, menggunakan air bersih, mencuci tangan dengan air mengalir dan memakai sabun, membuang sampah yang terpilah (sampah basah, kering, dan sampah basah berbahaya), mengkonsumsi jajanan sehat dari kantin sekolah dan menimbang berat badan dan mengukur tinggi badan setiap bulan.
5. Aplikasi multimedia ini berbasis desktop.
6. Pemodelan rancangan aplikasi menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).
7. Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi multimedia adalah : Construct 2, Adobe Photo Shop CS3, Corel Draw X4, Xilisoft Video Converter.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

   Metode yang digunakan untuk tahap ini adalah :

   a. Studi literatur

      Yaitu pengumpulan data yang bersumber dari buku, jurnal, paper dan situs internet untuk dijadikan referensi penulisan dan penelitian.

   b. Wawancara

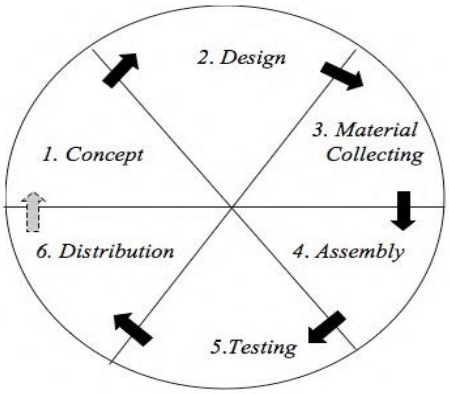
      Melakukan tanya jawab dengan pihak-pihak yang terkait sesuai topik yang diambil secara langsung.

c. Observasi

Melakukan observasi di tempat yang berkaiatan dengan penelitian guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan untuk pembangunan aplikasi.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk tahap ini adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia menurut Sutopo [3] seperti pada **Gambar 1.1 Metode Pembangunan Aplikasi Multimedia menurut Sutopo**.



Gambar 1. 1 Metode Pembangunan Aplikasi Multimedia menurut Sutopo

Metode pembuatan aplikasi ini menggunkan Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia menurut Sutopo yang meliputi:

a. Concept

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengguna, macam aplikasi, tujuan serta spesifikasi dari aplikasi.

b. Design

Tahap ini bertujuan untuk membuat spesifikasi untuk arsitektur program, gaya, kebutuhan material atau bahan untuk pembangunan aplikasi.

c. Material Collecting

Tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan seperti gambar, suara atau animasi. Tahap ini dapat dilakukan secara paralel dengan tahap *Assembly*.

d. Assembly

Tahap pembuatan adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia digabungkan dan disusun (pembuatan aplikasi harus berdasarkan pada tahap *Design*).

e. Testing

Tahap yang dilakukan untuk menguji aplikasi yang telah dibangun oleh tim penguji atau penggua yang berhak menguji, tahap ini juga dapat disebut sebagai *alpha test* atau tahap pengujian alpha.

f. Distribution

Merupakan tahap akhir dimana media telah siap dioperasikan atau telah siap untuk dipublikasikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum tenteng penelitian ini. Berikut adalah isi dari sistematika penulisan ini :

BAB 1 PENDAHULAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang serta penggambaran umum dari penelitian ini, dimulai dari merumuskan masalah, menentukan maksud dan tujuan dari penelitian ini, memberikan batasan masalah untuk penyelesaian penulisan skripsi ini, menguraikan metodologi penelitian yang digunakan serta menentukan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan pembahasan tentang konsep-konsep atau teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan pembahasan topik-topik yang berguna bagi penelitian ini, baik dari teori yang membahas

tentang keilmuan hingga pembahasan tentang teori yang berhubungan dengan hal-hal teknis.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang analisis masalah yang terdapat dalam penelitian dan mengimplementasikan model penelitian baik dalam bentuk tulisan, gambar ataupun tabel untuk memperlihatkan keterkaitan parameter yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi hasil analisis dan pengujian aplikasi yang telah dibangun serta menerapkan kegiatan implementasi. Pada bab ini dapat diketahuai hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini dan juga berisikan tentang saran yang nantinya diperlukan untuk pengembangan aplikasi dari hasil penelitian ini.

HALAMAN INI DIKOSONGKAN