

## APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA INFORMASI INTERAKTIF PADA PROGRAM FISIOTERAPI DI PEDESAAN

Wahyu Hidayat<sup>1)</sup>, Munar<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Jurusan Informatika Universitas Almuslim Bireuen

<sup>2)</sup>Dosen Jurusan Informatika Universitas Almuslim Bireuen

e-mail: [wahyuthesgunners@gmail.com](mailto:wahyuthesgunners@gmail.com)

**Abstrak** — Aplikasi multimedia adalah sebuah aplikasi yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti : dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia ini bermacam-macam. Seperti : untuk pembuatan profil perusahaan, aplikasi pembelajaran interaktif, e-Learning, aplikasi informasi interaktif di bidang kesehatan dan sebagainya. Aplikasi multimedia ini di rancang sebagai media informasi interaktif pada Program Fisioterapi di pedesaan yang dijalankan oleh Puskesmas Peusangan, yang bertujuan supaya masyarakat lebih mudah mengerti dan paham dengan adanya informasi multimedia interaktif ini. Aplikasi ini di rancang menggunakan software pokok Adobe Flash dan beberapa software tambahan lainnya. Aplikasi ini nantinya di output kan ke dalam bentuk Flash Application.

**Kata Kunci**— Aplikasi, Multimedia, Fisioterapi, Adobe Flash, Flash Application.

### I. PENDAHULUAN

Puskesmas Peusangan merupakan salah satu tempat pelayanan kesehatan tertua di Kabupaten Bireuen. Puskesmas Peusangan terletak di Kecamatan Peusangan tepatnya di jalan Medan-Banda Aceh Desa Blang Asan. Puskesmas Peusangan berwenang mengelola seluruh bidang kesehatan di seluruh desa-desa di Kecamatan Peusangan. Yang berjumlah 69 desa. Dan juga Puskesmas Peusangan banyak menjalankan program-program kesehatan untuk masyarakat salah satunya Program Fisioterapi

Seiring bergantinya sebuah era atau zaman perkembangan teknologi akhir-akhir ini sangat pesat, terutama dalam bidang komputerisasi. Kecanggihan teknologi saat ini dapat mengimplementasikan berbagai macam informasi, seperti informasi dalam bidang pemerintahan dan juga berbagai macam informasi-informasi kesehatan, dan juga berbagai macam informasi lainnya untuk masyarakat secara terorganisir ke dalam sebuah aplikasi interaktif berbasis audio dan visual.

Dalam bidang memberikan informasi kesehatan untuk masyarakat pada Program Fisioterapi, Puskesmas Peusangan masih menggunakan cara yang cukup manual dan bisa dikatakan masih memakai cara-cara lama, seperti masih menyampaikan informasi dengan cara tatap muka atau menyampaikannya langsung kepada masyarakat secara lisan. Berdasarkan analisa penulis memberikan informasi dengan cara dan metode seperti ini sangatlah tidak efektif bagi masyarakat yang datang ke Program Fisioterapi. Hal ini didasari oleh terbatasnya waktu dan tempat yang disediakan. Dan juga menurut analisa penulis penyampaian informasi kesehatan dengan cara seperti ini juga mengabdikan banyak administrator untuk menjelaskan informasi-informasi tentang Program Fisioterapi ini. Menurut penulis juga kelemahan atau kekurangan dari sistem yang sedang berjalan ini adalah nantinya para masyarakat yang datang pada Program Fisioterapi ini belum tentu mengerti apa yang telah di jelaskan oleh administrator tadi. Karena seperti yang penulis jelaskan

pada bagian sebelumnya yaitu masyarakat desa mayoritas adalah petani dan bisa dikatakan masih awam dalam hal ilmu kesehatan.

Maka di sini penulis sangat terdorong untuk menciptakan sebuah inovasi baru yaitu merubah semua sistem penyampaian informasi kesehatan pada Program Fisioterapi ke dalam sebuah aplikasi digital dan multimedia. Aplikasi multimedia ini nantinya akan terintegrasi atau tersambung ke dalam Website puskesmas.

### II. LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Aplikasi

Menurut Jogiyanto (1999), Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Menurut Hengky W. Pramana (2010), Aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia

#### B. Pengertian Multimedia

Menurut Airus Supriyatna (2008) multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen yang ke enam yaitu interaktif”.

Menurut Hofstetter (2001) multimedia adalah penggunaan komputer untuk menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari teks, grafik, audio dan video sehingga membuat pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi dengan komputer.

#### C. Pengertian Media Informasi

Heinich et.al., (2002); Ibrahim (1997); Ibrahim et.al., (2001) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium.

Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.

Subor (2006) media informasi adalah “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual”.

#### D. Pengertian Fisioterapi

- a. Pengertian Fisioterapi menurut Keputusan Menteri Kesehatan (KEPMENKES) adalah bentuk pelayanan Kesehatan yang ditujukan kepada individu dan atau kelompok untuk mengembangkan, memelihara dan memulihkan gerak dan fungsi tubuh sepanjang daur kehidupan dengan menggunakan penanganan secara manual, peningkatan gerak, peralatan ( fisik, elektroterapeutis dan mekanis ), pelatihan fungsi, komunikasi.
- b. Pengertian Fisioterapi menurut American Physical Therapy Association (APTA) fisioterapi merupakan sebuah profesi yang dinamis dengan dasar teori dan aplikasi klinik yang luas untuk memelihara, mengembangkan dan memulihkan fungsi fisik secara optimal.

#### E. Pengertian dan Fungsi Software Adobe Flash Professional

Menurut M. Amrullah Akbar et al, (2008) Adobe Flash adalah sebuah software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari.

Adobe Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini Adobe Flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, aplikasi multimedia, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film, dll.

Animasi atau file yang dihasilkan flash berupa file swf dan flash application, juga dapat dihasilkan berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Adobe Flash merupakan program grafis yang diproduksi oleh Macromedia corp, yaitu sebuah vendor software yang bergerak dibidang animasi web. Macromedia Flash pertama kali diproduksi pada tahun 1996. Macromedia Flash telah diproduksi dalam beberapa versi. Versi terakhir dari Macromedia Flash adalah Macromedia Flash 8. Dan sekarang Flash telah berpindah vendor menjadi Adobe.

Adobe adalah vendor software yang membeli Flash dari vendor sebelumnya yaitu Macromedia. Sejak itu, Macromedia Flash berganti nama menjadi Adobe Flash. Adobe Flash saat ini mempunyai beberapa versi.

#### F. Pengertian dan Fungsi Software Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan

efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

Adapun tahapan-tahapan metodologi penelitian yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir adalah :

- a. Observasi
- b. Metode Pustaka
- c. Wawancara.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Perancangan Sistem

##### 1. Tampilan Loading



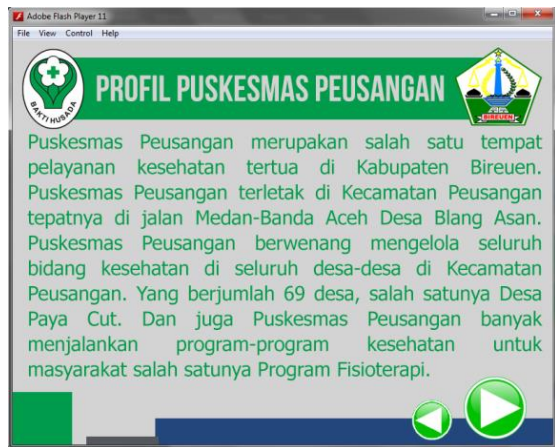
Gambar 1. Tampilan Loading

##### 2. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Halaman Profil Puskesmas



Gambar 3. Tampilan Halaman Profil Puskesmas

4. Tampilan Halaman Profil Kepala Fisioterapi



Gambar 4. Tampilan Halaman Profil Kepala Fisioterapi

5. Tampilan Halaman Materi Fisioterapi



Gambar 5. Tampilan Halaman Materi Fisioterapi

6. Tampilan Halaman Penanganan Fisioterapi



Gambar 6. Tampilan Halaman Penanganan Fisioterapi

7. Halaman Keluar



Gambar 7. Tampilan Halaman Keluar

**V. KESIMPULAN**

Dari keseluruhan pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya maka penulis dapat mengambil kesimpulan dari skripsi yang berjudul “aplikasi multimedia sebagai media informasi interaktif pada program fisioterapi di pedesaan” maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dirancang dapat mempermudah program fisioterapi puskesmas Peusangan di pedesaan dalam hal penyampaian informasi ke bentuk multimedia.
2. Aplikasi ini dapat memudahkan masyarakat dalam memahami fisioterapi, karena aplikasi ini dilengkapi dengan gambar, teks, audio, serta animasi..

**DAFTAR PUSTAKA**

Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2008, Pedoman Pelayanan Fisioterapi di Sarana Kesehatan, Direktorat Jenderal Bina Pelayanan Medik, Jakarta.

- Eko Addi Astari T., 2013, Media Informasi Berbasis Multimedia Untuk Puskesmas Tambun, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom, Yogyakarta.
- FirdausSeptiana, Johar Damiri D., Tresnawati Dewi, 2012, Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Company Profile Generic, Jurnal Algoritma, Volume 1, Nomor 9.
- Hadi Sutopo, Ariesto, 2003, Multimedia Interaktif dengan Flash, Yogyakarta, Graha Ilmu.
- Intan Arovah N., 2010, Dasar-dasar Fisioterapi pada Cedera Olahraga, Yogyakarta.
- Kristiatiningrum, 2007, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Macromedia Authorware 7.0 pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus, Universitas Negeri Malang Malang.
- Lisana, 2011, Pembuatan Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tentang Cara Berkendara yang Baik, Jurnal Teknologi Informasi, Volume 1, Nomor 2.
- Munir, Badioze Zaman H., 1999, Aplikasi Multimedia Dalam Pendidikan, Fakultas Teknologi dan Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia, Selangor.
- Noor Prasetyo D., 2013, Penatalaksanaan Fisioterapi dengan Modalitas Infra Red (ir), Electrical Stimulation (es) dan Terapi Latihan Pada Kasus Lesi Nervus Radialis Dextra di RSUD Sukoharjo, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Muhammadiyah, Surakarta.
- Sunaryo Soenarto, 2005, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang, Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi, Volume 9, Nomor 1.