

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Badan Penyelenggara Jaminan Nasional (BPJS) Kesehatan mulai beroperasi pada tanggal 1 Januari 2014, program jaminan kesehatan diselenggarakan dengan memberikan perlindungan kesehatan agar peserta memperoleh manfaat pemeliharaan kesehatan dan perlindungan dalam memenuhi kebutuhan dasar kesehatan yang diberikan kepada setiap orang yang telah membayar iuran atau iurannya dibayar oleh pemerintah.

Manfaat Jaminan kesehatan berupa pelayanan kesehatan perorangan, mencakup pelayanan promotif, preventif, kuratif, rehabilitatif, pelayanan obat, bahan medis habis pakai sesuai dengan indikasi medis yang diperlukan. Manfaat medis yang tidak terikat dengan besaran iuran yang dibayarkan dan manfaat non medis yang ditentukan berdasarkan skala besaran iuran yang dibayarkan, termasuk didalamnya manfaat akomodasi. Ambulan diberikan untuk pasien rujukan dari fasilitas kesehatan dengan kondisi kesehatan tertentu yang ditetapkan oleh BPJS kesehatan.

Manfaat BPJS bagi masyarakat yaitu biaya pengobatan akan ditanggung untuk istri atau suami yang sah dari peserta yang mendapatkan tunjangan istri maupun suami yang tercantum didalam daftar gaji maupun slip gaji bahkan termasuk juga daftar penerima pensiun bagi anda yang sudah lansia atau lanjut usia. Bagi anak anda baik itu anak kandung maupun tiri atau angkat yang sah dari peserta yang mendapatkan tunjangan anak yang telah tercantum didalam daftar

gaji atau slip yang dibawah umur dua puluh satu tahun atau yang sudah berumur sampai dua puluh lima tahun tapi masih mengikuti jenjang pendidikan formal, selain itu juga bagi anda yang belum menikah, belum mempunyai pekerjaan sehingga tidak punya penghasilan dan masih menjadi tanggungan si anggota BPJS.

Melihat dari masyarakat di Indonesia yang kurang memahami dalam langkah-langkah pengurusan kartu BPJS pada kantor BPJS. Dengan adanya teknologi komputer yang merupakan suatu modal utama manusia dalam pendidikan membantu menyelesaikan tugas kuliah. Tidak hanya dibidang pekerjaan saja, dibidang pendidikanpun media komputer adalah suatu sarana yang sangat membantu terutama dalam perancangan animasi 3d simulasi pembuatan kartu BPJS berbasis multimedia.

Dengan tampilan multimedia yang didesain dan dimodifikasi menarik, masyarakat akan lebih cepat memahami langkah-langkah pembuatan kartu BPJS yang baik dan benar tanpa perantara calo. Oleh karena itu, penulis merasa perlu merancang suatu animasi simulasi pembuatan kartu BPJS sebagai skripsi dengan judul **“Perancangan Animasi 3D Simulasi Proses Pengurusan Keanggotaan BPJS Berbasis Multimedia”** untuk dapat membantu masyarakat dalam memahami tentang langkah-langkah pembuatan kartu BPJS yang baik dan benar.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis melakukan identifikasi terhadap masalah yang akan diangkat dalam skripsi, merumuskannya serta membatasi permasalahan tersebut agar tidak menjadi terlalu luas mengarah ke permasalahan yang di bahas.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, penulis melakukan identifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Belum adanya animasi 3 dimensi simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia.
2. Diperlukannya objek-objek 3D dalam merancang simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS agar masyarakat mengetahui langkah-langkah dalam proses pengurusan keanggotaan BPJS yang baik dan benar.
3. Masih banyaknya masyarakat yang belum memahami tentang langkah-langkah proses pengurusan keanggotaan BPJS secara langsung.

I.2.2. Rumusan Masalah

Untuk memperjelas dan mengarahkan permasalahan yang mendasar dalam penulisan skripsi ini maka penulis merumuskan beberapa point yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimana menampilkan animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia?
2. Bagaimana cara merancang animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia?
3. Bagaimana bentuk animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS yang dihasilkan agar mudah dipahami oleh masyarakat?

I.2.3. Batasan Masalah

Untuk memberikan arahan yang jelas terhadap penulisan skripsi ini maka penulis memberi batasan terhadap permasalahan yang terjadi, yaitu :

1. Penelitian berfokus kepada animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS

berbasis multimedia?

2. *Design* objek animasi simulasi ini di buat hanya menggunakan *software 3D Max 2009*.
3. Animasi simulasi ini hanya bisa berjalan pada *Sistem Operasi Microsoft Windows*.
4. Animasi simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS ini hanya menyediakan informasi seputar langkah-langkah menjadi anggota BPJS saja.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

Dari ruang lingkup permasalahan di atas, penulis menetapkan tujuan dan manfaat dari perancangan animasi simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS yang diangkat dalam skripsi ini.

I.3.1. Tujuan

Berikut ini merupakan beberapa tujuan dalam penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun animasi 3 dimensi simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS yang baik dan benar.
2. Untuk membuat suatu animasi objek yang mudah untuk dipahami, agar masyarakat mudah mengerti saat melihat simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan di kemukakan dari penanganan masalah yang ada, yaitu:

1. Sebagai salah satu animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS yang baik dan benar.
2. Sebagai media informasi yang membantu masyarakat dalam proses pengurusan keanggotaan BPJS, sebelum proses pengurusan.

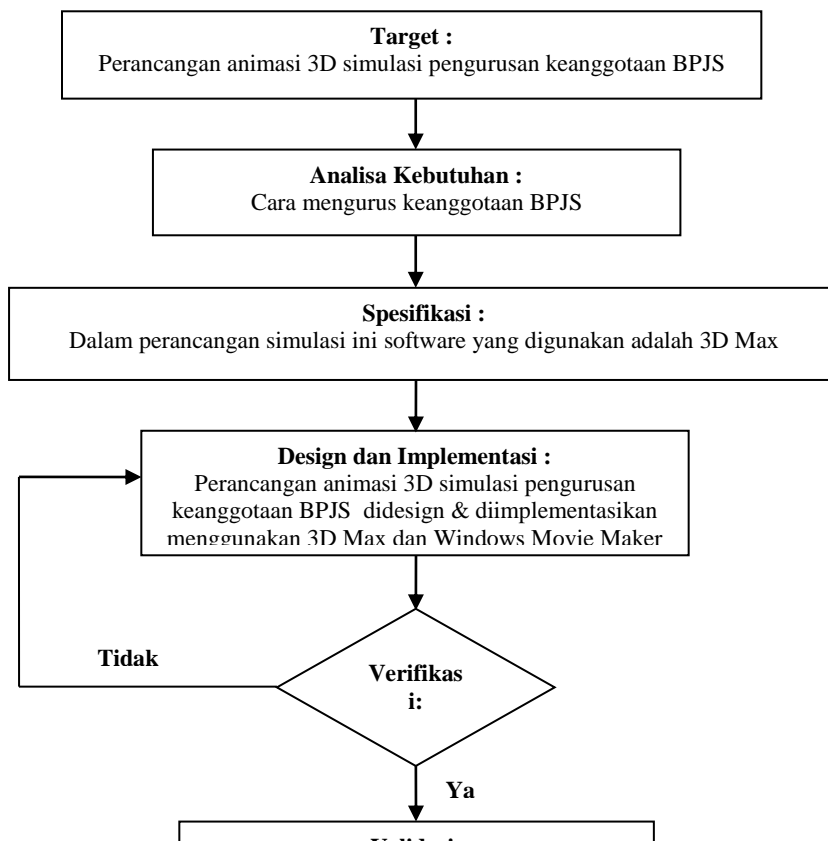
3. Memberikan suatu bentuk objek yang menarik sesuai dengan bentuk nyatanya agar masyarakat memahami langkah-langkah proses pengurusan keanggotaan BPJS.

I.4. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu kerja ilmiah yang dilakukan untuk dapat menemukan fakta dan hal-hal yang perlu, untuk membantu peneliti dalam menganalisa atau membuat suatu karya. Dalam pembuatan skripsi ini, ada beberapa metode penelitian yang penulis lakukan, yaitu :

1. Prosedur Perancangan

Dalam proses perancangan dan pembuatan aplikasi ini pertama kita harus mengerti tentang langkah-langkah proses pengurusan keanggotaan BPJS yang baik dan benar. Oleh sebab itu perlu studi tentang langkah-langkah proses pengurusan keanggotaan BPJS yang akan di aplikasi pada komputer, kemudian melakukan pembahasan terhadap aplikasi yang akan di buat. Setelah mengerti dengan prinsip kerja dari aplikasi yang akan di buat, maka langsung dicoba dengan menggunakan, atau dapat dilihat seperti gambar prosedur perancangan dibawah ini.



Gambar. I.1. Prosedur Perancangan

2. Analisis Kebutuhan

Sesuai dengan penyelesaian masalah yang akan dilakukan, kebutuhan yang harus ada pada rancangan animasi simulasi yang dibuat adalah:

- a. Pencarian data-data tentang proses pengurusan keanggotaan BPJS.
- b. Untuk pembuatan aplikasi dibutuhkan pengetahuan tentang pembuatan animasi objek pada *3D Max*.
- c. Untuk penampilan animasi simulasi dibutuhkan juga pengetahuan tentang menggunakan *Windows movie maker*.

3. Spesifikasi dan Desain

Spesifikasi yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini:

1. *Software Design Animasi 3D Max9*
2. *Software program Windows Movie Maker*
3. Spesifikasi *hardware* yang digunakan :
 - a. Komputer *desktop* layar LCD 17"
 - b. *CPU Processor Core i3 2,20 Ghz*.

c. *Memory 2 Gb.*

4. Implementasi dan Verifikasi

Setelah proses pengumpulan bahan-bahan materi yang diperlukan dalam pembuatan animasi simulasi selesai dikumpulkan. Langkah awal perancangan animasi simulasi ini adalah dengan membuat *desain* objek orang, loket-loket pengurusan menjadi anggota BPJS dan berkas-berkas yang di perlukan. Setelah objek selesai maka dirancanglah video sesuai dengan langkah-langkah proses pengurusan keanggotaan BPJS tersebut. Setelah program selesai dibuat, maka program di ujicoba di komputer *desktop*. Pengujian akan dilakukan beberapa kali untuk mengetahui kesalahan yang terdapat pada aplikasi yang dibuat.

5. Validasi

Untuk proses validasi dari sistem atau model animasi simulasi yang akan dilakukan hanya pengujian secara umum. Saat perancangan animasi simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS sudah selesai dengan cara menguji coba dan menjalankan aplikasi tersebut, jika aplikasi dapat dijalankan maka proses pembuatan aplikasi animasi simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS sudah berhasil.

6. Finalisasi

Aplikasi animasi 3D simulasi proses pengurusan keanggotaan BPJS berbasis multimedia telah siap untuk digunakan masyarakat yang belum mengetahui proses pengurusan keanggotaan BPJS yang baik dan benar.

I.4.1. Analisa Tentang Sistem Yang Ada.

Metode yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini mulai dari pengumpulan data hingga nanti sampai kepada terselesaikannya skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Memperoleh data dengan membaca buku-buku, serta majalah yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas.

2. Internet (*Surfing*)

Memperoleh data dari situs-situs yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas dan men-*download*-nya sebagai bahan referensi. Dalam hal ini penulis melakukan *download* terhadap dokumentasi-dokumentasi, FAQ (*Frequently Asked Questions*), RFC (*Request For Comments*) dan *How to Manual* yang terdapat pada situs-situs yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas.

I.4.2. Pengujian / Uji Coba Sistem

Dalam pengujian ini penulis menguji coba animasi simulasi proses pembuatan keanggotaan BPJS ini dengan menggunakan *3D Max 09* sebagai *Software*, animasi simulasi pembuatan keanggotaan BPJS ini akan berfungsi jika simulasi proses pembuatan BPJS ini tidak mengalami kesalahan *diactionsript*, dan hasilnya akan menampilkan *movieclip* langkah-langkah proses pembuatan keanggotaan BPJS yang sudah di tentukan.

I.5. Keaslian Penelitian

Tabel I.1 Keaslian Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Budhi Prakoso Sgit. 2015	Efektivitas Pelayanan Kesehatan Bpjs Di Puskesmas Kecamatan Batang	Deskripsi data merupakan gambaran umum penyajian sebaran data hasil penelitian yang diperoleh sehingga

		mudah dipahami.
Budi Setiawan. 2008	Rancang Bangun Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat “Masa Depan Tanpa Narkoba”	Pada fase <i>compositing</i> akhir digunakan aplikasi <i>Adobe Premiere Pro</i> untuk melakukan <i>compositing</i> , lalu meng-klik <i>Open Project</i> . Selanjutnya pada jendela <i>Open Project</i> , penulis memilih <i>Capture Format HDV</i> dan lalu menentukan lokasi penyimpanan serta memberikan nama <i>project</i> .
Ismail Ghojali. 2011	Analisis Dan Pembuatan Animasi 3d “Penggabungan Foto Dan Video Dengan Animasi 3d Menggunakan 3ds Max” Pada Agung Photo	Memproduksi sistem merupakan tahap dimana iklan yang telah dirancang diwujudkan secara nyata dalam sebuah video. Pada tahap ini pembuatan desain grafis yang mendukung semua dialog, membuat animasi yang sesuai dengan tema, membuat text sebagai penyampaian pesan dan menyatukan semua file yang telah dibuat kedalam software.

I.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 bab, dengan tujuan untuk mempermudah dalam pembahasan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pendahuluan BAB ini menerangkan tentang latar belakang. Ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada BAB ini menerangkan tentang teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang, serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISIS MASALAH DAN RANCANGAN PROGRAM

Pada BAB ini mengemukakan tentang analisis masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan dalam penulisan skripsi ini.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN ANALISIS PROGRAM

Pada BAB ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan, serta perangkat yang dibutuhkan, serta analisa sistem yang dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada BAB ini berisi kesimpulan penelitian dan saran dari penelitian sebagai perbaikan di masa yang akan datang.