

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Promosi

Media promosi adalah segala bentuk alat, media, atau aktivitas yang digunakan untuk mempromosikan serta mengomunikasikan isi pesan terkait produk. Media ini dipakai untuk memperkenalkan produk kepada target konsumen dan membujuk mereka agar mau membeli produk atau menggunakan jasa [1].

Media promosi adalah media yang dipakai untuk menyajikan nonpersonal serta promosi ide, barang, maupun jasa [2].

Media promosi adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait produk atau jasa kepada masyarakat, khususnya calon konsumen. Dalam era digital seperti sekarang, media promosi mencakup berbagai platform, mulai dari media sosial, iklan online, hingga media tradisional seperti iklan surat kabar dan iklan televisi [3].

2.1.2 RSIA AMANNA

Rumah Sakit Ibu dan Anak (RSIA) Amanna Baturaja merupakan fasilitas kesehatan yang berfokus pada pelayanan medis untuk ibu dan anak. Awalnya berdiri sebagai klinik pada Oktober 2010, kemudian berkembang dan resmi menjadi RSIA Amanna pada Oktober 2013. Sejak saat itu, RSIA

Amanna terus berkomitmen untuk memberikan pelayanan yang berkualitas, aman, dan nyaman bagi masyarakat.

RSIA Amanna didirikan oleh dr. H. Hafiz Usman, Sp.OG, seorang dokter spesialis obstetric dan ginekologi yang memiliki dedikasi tinggi terhadap Kesehatan ibu dan anak di wilayah baturaja dan sekitarnya. Berkat visi beliau, RSIA Amanna tumbuh menjadi institusi medis yang tidak hanya unggul secara fasilitas, tetapi juga menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam setiap layanan yang diberikan.

Dengan mengedepankan profesionalisme, penggunaan teknologi medis terkini, dan pendekatan yang penuh empati, RSIA Amanna Baturaja hadir untuk mendukung kesehatan serta kesejahteraan keluarga, khususnya ibu dan anak.

Sebagai pusat layanan kesehatan terintegrasi, RSIA Amanna menyediakan berbagai layanan, mulai dari pemeriksaan kehamilan, persalinan, hingga perawatan anak. Rumah sakit ini juga dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti laboratorium, radiologi, dan unit perawatan intensif, guna memastikan pasien mendapatkan penanganan medis secara optimal dan menyeluruh.

Didukung oleh tenaga medis profesional dan berpengalaman, termasuk dokter-dokter spesialis di bidang kebidanan, kandungan, dan kesehatan anak, RSIA Amanna memberikan pelayanan yang tidak hanya unggul secara medis tetapi juga memperhatikan kebutuhan emosional dan psikologis pasien.

Setiap prosedur medis dilakukan dengan menjunjung tinggi aspek keamanan, kenyamanan, dan pendekatan yang personal.

RSIA Amanna Baturaja juga dilengkapi dengan fasilitas modern, seperti ruang tunggu yang nyaman dan kamar perawatan yang lengkap, guna menciptakan suasana yang ramah keluarga. Selain pelayanan medis, rumah sakit ini juga aktif mengedukasi masyarakat melalui berbagai program seperti seminar kehamilan, kelas persiapan persalinan, serta layanan konseling bagi ibu yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut.

Dengan konsep pelayanan menyeluruh Berbasis teknologi, RSIA Amanna terus berinovasi untuk menyediakan perawatan yang berkualitas tinggi. Lingkungan rumah sakit yang ramah anak serta adanya fasilitas bermain yang aman dan menyenangkan turut membantu proses pemulihan anak selama masa perawatan.

Sebagai institusi yang berdedikasi terhadap peningkatan kualitas layanan kesehatan ibu dan anak, RSIA Amanna Baturaja berupaya menjadi pilihan utama masyarakat yang menginginkan layanan medis yang profesional, manusiawi, dan terpercaya.

2.1.3 Android

Android adalah platform terbuka dan komprehensif pertama untuk perangkat mobile, yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti tanpa batasan kepemilikan yang menghambat inovasi. Seiring waktu, Android terus berkembang dengan peningkatan fitur, performa, dan

keamanan [4]. Versi terbaru, Android 14, dirilis pada Oktober 2023, membawa peningkatan efisiensi baterai, privasi, dukungan perangkat layar lipat, serta fitur baru seperti Health Connect, kustomisasi lock screen, dan peningkatan aksesibilitas.

Pada tahun 2005 *Google* mengakuisisi *Android, Inc* yang pada saat itu dimotori oleh Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Yang kemudian pada tahun itu juga memulai membangun platform *Android* secara intensif. Kemudian pada tanggal 12 November 2007 *Google* bersama *Open Handset Alliance* yaitu sebuah konsorsium perangkat mobile terbuka, merilis *Google Android SDK*, setelah mengumumkannya seminggu sebelumnya. Dansambutannya sangat luar biasa, hampir semua media berita tentang IT dan *Programming* memberitakan tentang dirilisnya *Android SDK (Software Development Kit)* [5].

2.1.4 Adobe Flash CS6

Adobe Flash CS6 adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih Flash sebagai media presentasi, yaitu karena Flash memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir file Flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan Flash dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol [6].

Adobe Flash CS6 adalah sebuah platform perangkat lunak yang dikembangkan oleh Adobe Systems untuk membuat konten multimedia, aplikasi internet kaya (**rich internet applications**), dan animasi Interaktif. Flash menggunakan bahasa pemrograman *ActionScript* dan mendukung berbagai format multimedia, seperti grafik vektor, audio, dan video. Pada masanya, Adobe Flash CS6 banyak digunakan untuk membuat animasi web, game Interaktif, serta antarmuka aplikasi Berbasis web dan mobile [7].

Adobe Flash CS6 bekerja melalui Flash Player, sebuah plugin yang memungkinkan konten Flash dijalankan di peramban web atau perangkat lain. Namun, karena keterbatasan seperti masalah keamanan, performa yang tidak optimal, serta munculnya teknologi yang lebih modern seperti HTML5, CSS3, dan JavaScript, dukungan untuk Adobe Flash CS6 secara resmi dihentikan pada akhir tahun 2020. Meskipun demikian, Flash diingat sebagai salah satu inovasi penting dalam konten multimedia di era awal internet [8].

Adobe Flash CS6 menyediakan berbagai tools (alat) yang mendukung pembuatan animasi dan konten multimedia secara Interaktif. Beberapa tools penting yang tersedia dalam Adobe Flash CS6 antara lain:

1. Selection Tool berfungsi memilih suatu objek
2. Sub selection Tool berfungsi memilih objek secara lebih detail
3. Free Transform Tool berfungsi memutar, memperbesar, memperkecil, atau memiringkan objek.
4. 3D Rotation Tool berfungsi melakukan rotasi 3D pada objek berdasarkan sumbu X, Y dan Z

5. 3D Translation Tool berfungsi melakukan rotasi 3D pada symbol movie clip dengan acuan tiga sumbu X, Y, dan Z
6. Lasso Tool berfungsi memilih gambar dengan cara menggambar garis
7. Pen Tool berfungsi menggambar garis dan kurva vektor secara presisi
8. Add Anchor Point Tool berfungsi menambah titik anchor
9. Delete Anchor Point Tool berfungsi menghapus titik anchor
10. Convert Anchor Point Tool berfungsi mengubah sudut lancip dari sebuah path menjadi sudut lengkung.
11. Text Tool berfungsi membuat objek berjenis Text
12. Line Tool berfungsi membuat garis lurus
13. Rectangle Tool berfungsi menggambar objek berbentuk kotak
14. Oval Tool berfungsi menggambar objek berbentuk bulat atau oval
15. Rectangle Primitive Tool berfungsi menggambar objek kotak dengan sudut yang dapat dilengkungkan
16. Oval Primitive Tool berfungsi membuat objek lingkaran dengan berbagai variasi
17. Polystar Tool berfungsi membuat objek berbentuk polygon.
18. Pencil Tool berfungsi membuat garis seperti sedang menggunakan pensil berdasarkan stroke color
19. Brush Tool berfungsi membuat garis seperti sedang menggunakan kuas berdasarkan fill color
20. Spray Brush Tool berfungsi mewarnai seperti menggunakan spray
21. Deco Tool berfungsi membuat gambar dekorasi

22. Bone Tool berfungsi mempermudah membuat suatu objek menjadi lebih lentur. Biasanya digunakan untuk animasi bergerak
23. Bind Tool berfungsi melakukan pengeditan dan modifikasi titik sendi dari piranti bone tool
24. Paint Bucket Tool berfungsi mengisi warna pada area tertutup dalam gambar vektor.
25. Ink Bottle berfungsi memberi warna pada objek
26. Eyedropper Tool berfungsi mengambil sampel warna dari suatu objek
27. Eraser Tool berfungsi menghapus objek
28. Hand Tool berfungsi menggeser stage
29. Zoom Tool berfungsi memperbesar (zoom-in) maupun memperkecil (zoom-out) stage
30. Stroke Color berfungsi memberi warna garis pada suatu objek
31. Fill Color berfungsi memberi warna dalam pada suatu objek
32. Black and White berfungsi memilih warna hitam-putih
33. Swap Color berfungsi menukar pemilihan warna stroke dan fill
34. No Color berfungsi menghilangkan warna stroke dan fill
35. Snap to Object berfungsi mengaktifkan atau mematikan fungsi snap to Object

2.1.5 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang di buat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta pengguna

aplikasi lain yang di gunakan oleh suatu sasaran yang akan di tuju, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang di inginkan atau di harapkan maupun pemresesan data yang di harapkan [9].

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut [10].

2.1.6 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)

Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dapat dilakukan secara paralel dan tidak harus berurutan. Dalam metode ini, tahap perencanaan konsep dan desain harus dilakukan terlebih dahulu. Dengan menggunakan metode ini, penulis dapat mengelola proyek dengan lebih baik sehingga jika terdapat kendala pada waktu pengujian Asset yang dihasilkan, masukan yang diperoleh dapat segera diperbaiki sampai didapat hasil yang sesuai. Proses harus dilakukan secara bertahap dan sesuai dengan jadwal agar tidak ada proses yang terlewatkan karena jika ada satu proses yang terlewatkan maka akan berdampak buruk pada manajemen produksi. Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi [11].

Metode MDLC adalah sebuah metode yang digunakan dalam merancang atau mengembangkan sebuah aplikasi dengan menghasilkan media berupa suara, gambar, video, animasi dan lainnya. Pada proses pembuatan aplikasi dengan metode MDLC memiliki tahapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu concept, design, obtaining, content material, assembly, testing, dan distribution [12].

Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode pengembangan sistem untuk multimedia yang memiliki tujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik dan efisien, dimana metode ini memiliki 6 tahapan, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian) [13].

2.1.7 Responden

Responden adalah individu atau kelompok yang memberikan informasi atau tanggapan terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dalam suatu penelitian. Responden berperan penting dalam menyediakan data yang relevan melalui wawancara, kuisisioner, atau survei, dan pemilihan responden yang tepat sangat mempengaruhi kualitas hasil penelitian [14].

Responden adalah orang yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dalam penelitian. Responden menjadi sumber data utama yang sangat penting untuk memperoleh informasi yang valid dan relevan dalam penelitian [15].

Responden adalah individu yang memberikan informasi atau data terkait dengan penelitian yang dilakukan. Pemilihan responden dilakukan dengan teknik tertentu untuk memastikan data yang diperoleh dapat mencerminkan kondisi yang relevan dalam penelitian [16].

2.1.8 User Acceptance Testing

User Acceptance Testing (UAT) adalah pengujian interaksi antara end-user dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan user tersebut. Pengujian UAT termasuk fase terakhir dalam proses pengujian pada sistem, yang dimana sistem telah selesai melalui tahap pengembangan. UAT menjadi salah satu rangkaian pengujian final dari perangkat lunak dan dilakukan sebelum dikembangkan dan diluncurkan [17].

User Acceptance Test (UAT) adalah pengujian terakhir dari aplikasi yang telah dibangun sebelum aplikasi dirilis dan digunakan langsung oleh pengguna. User Acceptance Test (UAT) dapat meyakinkan pengguna aplikasi yang telah dibangun apakah aplikasi dapat diterima pengguna dengan baik. Dalam pengujian ini peneliti memberikan beberapa pernyataan kepada beberapa responden yang dimana responden ini adalah karyawan bagian gudang di CV. Aqualux Duspha Abadi, pertanyaan yang akan disajikan berkaitan dengan kelayakan dari sistem inventory yang telah dikembangkan oleh peneliti [18].

2.2 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis dan Tahun	Judul Penelitian	Hasil
1	Laura Fauzana & Desyandri (2022)	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6	Multimedia Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Flash CS6 valid dan praktis untuk pembelajaran [19].
2	Nanang Khuzaini & Tri Yogo Sulisty (2020)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Segiempat dan Segitiga	Media pembelajaran Interaktif Berbasis Android dengan Adobe Flash CS6 layak dan efektif dengan perbaikan [20].
3	Azizurohman, Suryani, & Mardiah Hayati (2022)	Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi Berbasis Adobe Flash Professional CS6	Media Interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran puisi kelas X SMA [21].
4	Sahbir, Jamuludin, & Samiruddin (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Berbantuan Aplikasi Adobe Flash	Media pembelajaran Berbasis Android dengan Adobe Flash CS6 sangat layak dan mendapat respon positif [22].

		CS6 dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SDN 50 Masaloka Selatan	
5	Fahmi Rifaldi & Panahatan (2021)	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik	Media pembelajaran Interaktif menggunakan Adobe Flash CS6 sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 4,75 (Sangat Baik) berdasarkan uji coba pengguna dan 4,69 (Sangat Baik) berdasarkan validasi ahli media [23].