

IRFANSYAH VIA ROYYAN, 17.240.0213 ANIMASI PENANGANAN COVID 19 (CORONA) DIPUSKESMAS KEDUNGWUNI II, dibawah bimbingan Wahyu Setianto, M.Kom. dan Edy Purwanto, S.Kom.

90 + xv hal/ 53 gambar/ 12 tabel/ Daftar Pustaka (2011-2021)

ABSTRAK

PUSKESMAS KEDUNGWUNI II merupakan puskesmas di Kabupaten Pekalongan, Kecamatan Kedungwuni, Desa Tangkil Kulon. Untuk penyampaian tentang covid 19 (corona) sendiri masih dengan cara penyampaian secara langsung kepada masyarakat dan masih ada yang kurang faham apa yang disampaikan. Sehingga diperlukannya media tambahan agar bisa membantu penyampaian kepada masyarakat. Maka dibuatkanlah animasi penanganan covid 19 (corona) ini agar mempermudah dalam penyampaian kepada masyarakat, Didalamnya terdapat informasi berupa cara mencegah covid 19 (corona) yaitu dengan cara 5M yaitu memakai masker, menjaga jarak, menjauhi kerumunan, menjaga mobilitas dan mencuci tangan. Dan metode pengembangannya menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Dan pengujiannya menggunakan Graphical User Interface (GUI) dengan cara menguji setiap tombol-tombol dalam system apakah berfungsi dengan baik atau belum dan User Acceptance Test (UAT) yaitu melakukan wawancara secara langsung kepada pengguna nantinya. Kesimpulan bahwa animasi ini bisa membantu untuk penyampaian materi tentang covid 19 (corona) kepada masyarakat.

Kata Kunci : Animasi, Covid 19 (Corona)

IRFANSYAH VIA ROYYAN, 17.240.0213 ANIMATION OF COVID 19 (CORONA) AT PUBLIC HEALTH CENTER KEDUNGWUNI II Public Health Center, under the guidance of Wahyu Setianto, M.Kom. and Edy Purwanto, S. Kom.

90 + xv pages/ 53 pictures/ 12 table/ References (2011-2021)

ABSTRACT

PUSKESMAS KEDUNGWUNI II is a health center in Pekalongan Regency, Kedungwuni District, Tangkil Kulon Village. For the delivery of covid 19 (corona) itself, it is still by direct delivery to the public and there are still those who do not understand what is conveyed. So that additional media is needed in order to help convey it to the public. So this animation of handling covid 19 (corona) is made to make it easier to convey to the public, in it there is information in the form of how to prevent covid 19 (corona), namely by 5M, namely wearing masks, keeping distance, staying away from crowds, maintaining mobility and washing hands. And the method of development is using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC). And the test uses the Graphical User Interface (GUI) by testing each button in the system whether it is functioning properly or not and the User Acceptance Test (UAT) which is to conduct interviews directly with users later. The conclusion is that this animation can help to deliver material about covid 19 (corona) to the public.

Keywords : Animation, Covid 19 (Corona)