

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang *Publik Service*, LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN berupaya memenuhi kebutuhan wanita aktif dan modern yang ingin mendapatkan tempat merawat diri yang berkualitas.

Pelayanan kepada pelanggan, dan kualitas jasa yang ditawarkan merupakan hal yang diutamakan, baik pelayanan mendapatkan informasi produk jasa atau pelayanan, kualitas, serta tempat atau fasilitas yang mendukung. Upaya untuk menyampaikan informasi selama ini masih memanfaatkan para staff *customer service*, brosur, spanduk, atau pun media cetak. Multimedia belum dimanfaatkan sebagai media keunggulan bersaing perusahaan

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Pemanfaatan multimedia pada LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN akan dikemas dalam paket multimedia kios informasi,

Sehingga perusahaan memiliki media penyampaian multimedia interaktif yang nantinya akan digunakan pada perusahaan. Multimedia ini bukan sebagai pengganti system penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing perusahaan.

Beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan tugas akhir ini dengan judul **“MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN DI YOGYAKARTA”**.

1.2. Rumusan Masalah

Uraian latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yaitu penggunaan aplikasi multimedia yang fungsinya sebagai media penyampaian informasi belum di manfaatkan, selama ini masih menggunakan media-media cetak. Dari identifikasi masalah itu tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, Bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang perusahaan dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif?.

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Aplikasi multimedia dirancang agar pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media penyampaian informasi berbasis multimedia dengan adanya link navigasi.
2. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.
3. Informasi mencakup gambaran umum perusahaan, sejarah, visi dan misi perusahaan, produk jasa dan pelayanan LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN.
4. *Output* yang dihasilkan berupa media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk kios informasi, dengan menggunakan Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX 2004, dan Adobe Audition sebagai *software* pembangunnya.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Internal

1. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi
2. Mengimplementasikan media penyampaian informasi berbasis multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.

1.4.2. Eksternal

1. Sebagai Alternative baru media dan wahana informasi pada LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN.
2. Media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis multimedia interaktif.
3. Menambah perbendaharaan dan wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

1.5. Metode Penelitian

1. Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN.

2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN.

3. Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan metode penelitian.

BAB II : Dasar Teori

Bab ini diuraikan mengenai landasan teori dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini akan diterangkan gambaran secara umum LARASATI SPA & GRIYA KECANTIKAN.

BAB IV : Pembahasan

Bab ini akan dibahas proses dari desain dan perancangan perancangan media penyampaian informasi berbasis multimedia.

BAB V : Penutup

Bab penutup akan diuraikan kesimpulan dari proses penelitian ini dan saran atas sistem yang sekarang.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

1.7. Jadwal Kegiatan Penelitian

Tabel 1.1. Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	November 2009				Desember 2009				Januari 2010				februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul (Proposal dan Abstraksi)																
2	Penulisan Laporan																
	a. Bab I																
	b. Bab II																
	c. Bab III																
	d. Bab IV																
	e. Bab V																
3	Pengumpulan Data																
4	Proses Pembuatan Aplikasi																
5	Testing dan Revisi																
6	Penyerahan Hasil Akhir																