

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju khususnya dalam bidang informatika dan komputer mendorong manusia untuk memanfaatkan teknologi tersebut untuk pemecahan masalah agar dapat terselesaikan dengan cepat, tepat dan akurat. Semakin maju teknologi serta adanya pengaruh globalisasi dapat memperluas informasi dalam penyampaian sistem informasi di Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi. Penyampaian informasi selama ini memanfaatkan para staff customer service, brosur, spanduk, atau media cetak. Multimedia belum dimanfaatkan sebagai keunggulan bersaing perusahaan. Informasi 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.

Dengan adanya permasalahan diatas, menarik penulis untuk menyusun skripsi ini dengan judul **“PEMBUATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA GRIYA KECANTIKAN PUTRI KEDATON SPA DAN HERBAL LOUNGE DI YOGYAKARTA “**.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil 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. Untuk menampilkan aplikasi diruang loby pengguna atau konsumen dapat melihat langsung aplikasi yang ada didalamnya lengkap dengan profil–profil seperti sejarah, visi dan misi perusahaan, produk jasa dan pelayanan Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge.
2. Aplikasi multimedia dirancang agar pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media penyampaian informasi berbasis multimedia dengan adanya link navigasi.
3. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dengan didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.
4. Software yang digunakan Adobe Photoshop CS, Macromedia flash8, dan Swish max.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penulis Tugas ini,antara lain :

##### 1. Internal

1. Untuk menyusun skripsi sebagai syarat kelulusan Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM"Yogyakarta.
2. Pemanfaatan multimedia sebagai media penyampaian informasi.
3. Mengimplementasikan media penyampaian informasi berbasis multimedia untuk meningkatkan keunggulan bersaing perusahaan.

##### 2. Eksternal

1. Sebagai alternatif baru media informasi pada Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge.
2. Media pelengkap penyampaian informasi yang berbasis multimedia Interaktif.
3. Menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.

## 1.5 Metode Penelitian

Beberapa metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu :

### 1. Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge.

### 2. Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge.

### 3. Metode Studi Pustaka

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

## 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Sistem penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

## BAB I.PENDAHULUAN

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

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

Bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan diterangkan mengenai tinjauan umum tentang Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasilitas, produk, letak, dan lain-lain yang berkaitan dengan Griya Kecantikan Putri Kedaton Spa dan Herbal Lounge. Dan dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat dan perancangan sistem, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik.

## **BAB IV. PEMBAHASAN**

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

**BAB V. PENUTUP**

Bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang literatur.

**LAMPIRAN**

Berisi tentang listing program.

