

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini teknologi berkembang dengan sangat cepat, segala aspek kehidupan banyak memanfaatkan teknologi, manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Dan salah satu teknologi itu adalah multimedia. Multimedia memungkinkan pemakai komputer untuk dapat melihat gambar-gambar dalam bentuk tiga dimensi, foto, animasi gerak (frame), video serta mendengarkan audio dengan stereo yang lebih memadai dan lebih baik. Multimedia bergerak diberbagai bidang, baik itu dibidang pemasaran, periklanan, maupun dalam dunia entertainment sekalipun. Multimedia sangat berperan dan memungkinkan pemakai komputer untuk mendapatkan output yang lebih baik daripada menggunakan media tabel dan grafik konvensional.

Kelebihan multimedia dalam menarik indra dan juga dapat menarik minat, karena multimedia dapat menggabungkan antara gerak dan suara dengan berbagai cara dan lebih mudah dengan menggunakan bantuan. Lembaga riset dan penerbitan computer, yaitu *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, tapi dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, oleh karena itu multimedia

memudahkan dalam penyampaian informasi.¹¹

Salon Cantiq skin & body care yang beralamat di Jalan candi gebang no.176,karangasem,concat merupakan salah satu perusahaan salon dan spa yang cukup punya nama didaerah Yogyakarta dan hanya melayani khusus wanita, oleh karena itu untuk meningkatkan promosi salon Cantiq skin & body care digunakanlah media presentasi sekaligus interaktif agar calon pelanggan lebih mudah untuk memilih dan menentukan pelayanan yang tepat. Sampai saat ini informasi mengenai salon Cantiq skin & body care hanya bisa dilihat melalui brosur, namun dapat disadari bahwa brosur tersebut memiliki banyak kekurangan. Didasari oleh permasalahan yang ada maka selayaknyalah dengan adanya multimedia ini mampu menutupi kekurangan tersebut, salah satunya adalah dengan menggunakan *Aplikasi Multimedia Interaktif*.

Kelebihan dari *Aplikasi Multimedia Interaktif* adalah pengguna tidak perlu repot menggunakan jasa internet, *Aplikasi Multimedia Interaktif* juga dapat menekan biaya promosi dan memudahkan bagi calon pelanggan untuk menjelajahi setiap produk atau pelayanan yang dimiliki salon CANTIQ skin &body care, tanpa memakan waktu yang lama untuk membuka data dalam bentuk *Aplikasi Multimedia Interaktif*.

¹¹ M.Suyanto, 2003, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Hal 23

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dengan ini merumuskan beberapa masalah yang berhubungan dengan pembuatan *Aplikasi Multimedia Interaktif* ini, yaitu:

Bagaimana cara memberikan informasi tentang salon CANTIQ skin & body care secara interaktif, murah, cepat, dan lengkap yang mampu mengatasi kekurangan yang dimiliki media sebelumnya?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian multimedia sangat luas, sesuai dengan fungsi dan penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda, untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dengan membatasi ruang lingkup aplikasi multimedia melalui ruang lingkup yang kecil yaitu sebatas penyajian informasi yang interaktif serta informasi pelayanan yang ditawarkan pada salon CANTIQ skin & body care tersebut. Untuk membuat media tersebut, penulis merinci apa saja yang dibahas dalam laporan yaitu sebagai berikut :

1. Seputar Perusahaan :
 - a. Profil salon Cantiq skin & body care
 - b. Visi dan Misi salon Cantiq skin & body care
 - c. Sejarah salon Cantiq skin & body care
 - d. Lokasi salon Cantiq skin & body care
2. Informasi yang disampaikan :
 - a. Mengenal promosi melalui komputer

3. software yang digunakan :
 - a. Macromedia flash
 - b. Adobe Photoshop CS2
 - c. Swish MAX
 - d. Adobe audition 1.0
4. Kegunaan aplikasi :
 - a. Media Promosi Interaktif
 - b. Memudahkan dalam penyampaian informasi

1.4 Tujuan Penelitian

1. untuk memenuhi syarat kelulusan Strata 1 STMIK 'AMIKOM' YOGYAKARTA.
2. membuat aplikasi multimedia untuk salon Cantiq skin & body care
3. untuk memberikan ide-ide baru dalam penyampaian informasi mengenai salon Cantiq skin & body care.
4. untuk mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan dalam teknologi informasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan agar menjadikan data lebih akurat dalam pembuatan laporan mengenai salon Cantiq skin & body care oleh ini adalah sebagai berikut:

1. Metode observasi

Metode ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan cara pengamatan untuk disajikan dalam bentuk informasi.

2. Metode Wawancara

Metode ini digunakan untuk melengkapi data dan informasi lewat Tanya jawab antar peneliti dengan pimpinan salon Cantiq skin & body care.

3. Study pustaka

Metode ini digunakan untuk mengetahui lebih lanjut tentang sejarah salon Cantiq skin & body care dari masa berdirinya sampai pemabngunannya,hal tersebut dapat diperoleh dari pimpinan salon cantiq skin & body care.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan Sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini menjelaskan konsep dasar multimedia dan software yang digunakan, dan sekilas mengenai sejarah salon Cantiq skin & body care, dan penyajian informasi mengenai macam-macam fasilitas di salon.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memberikan penjelasan secara lengkap tentang penggunaan sistem analisis pemasaran dan media promosi pada salon Cantiq skin & body care, serta analisis pengembangan sistem multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif dengan menggunakan software yang mendukung.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan skripsi yang di buat serta saran-saran yang diberikan penulis pada pembuatan aplikasi.

