

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya bisnis dan persaingan usaha di bidang jasa perawatan hewan peliharaan, dibutuhkan pula media promosi sebagai sarana pemasarannya. Agar lebih memperkenalkan ke masyarakat bisnis pet shop.

Media multimedia dapat digunakan untuk berbagai macam pemenuhan kebutuhan informasi. Salah satunya adalah sebagai sarana promosi dan pemasaran yang lebih mengarah ke ilmu dan teknologi khususnya komputer berbasis multimedia yang memiliki sasaran promosi yang lebih maju. Bila kita lihat media pemasaran dan promosi hanya bersifat standar, seperti lewat brosur dan media cetak.

Aplikasi Multimedia sebagai sarana informasi pemasaran Pet Shop ring road utara no.7 Yogyakarta dipilih sebagai judul tugas akhir dimana nantinya diharapkan bisa membantu pemasaran dan promosi bagi Peth Shop.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka dalam analisa ini dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat media Aplikasi Multimedia sebagai sarana informasi pemasaran Pet Shop ring road utara no.7?
- b. Bagaimana melakukan pengujian agar dapat dihasilkan suatu kesimpulan yang menyatakan tingkat pemahaman media promosi ini?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sebuah penulisan laporan merupakan bentuk uraian penting dalam pokok permasalahannya. Penulis berusaha memberi batasan dalam penulisan, yaitu mengenai detail perusahaan ini dan jenis jasa yang di tawarkan secara mendasar bukan lingkup yang meluas mengenai secara rinci hewan atau jenis hewan secara menyeluruh mengenai hewan peliharaan.

Media yang kami buat menggunakan *software macromedia director mx* sebagai *software* utama dan didukung dengan *software* multimedia lainnya seperti *swish*, *adobe photoshop* dan *adobe audition* atau *nero wave editor* (sebagai *software* musiknya). Sedangkan bentuk tampilannya kami buat seperti *game* atau *website* yang lebih menarik dan mudah dimengerti.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dan manfaat dari pembuatan media pembelajaran ini adalah:

#### 1. Tujuan

Media yang kami buat bertujuan agar pelanggan lebih mengenal tentang pet shop dan jasa yang ditawarkan.

## 2. Manfaat

Mempermudah pelanggan yang ingin membeli atau cara merawat hewan peliharaannya.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan dilakukan sebaik mungkin agar diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan informasi tentang sarana informasi pemasaran Pet Shop yang bisa dipelajari dalam media ini, maka penyusunannya menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

#### 1. Kepustakaan

metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi

#### 2. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

### 1.6 Metode Penulisan Laporan

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

#### 1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah ,rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal penelitian

2. Bab II Dasar Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi hardware yang digunakan langkah langkah pengembangan sistem multimedia.

3. Bab III Tinjauan Umum

Menjelaskan secara detil tentang sarana informasi pemasaran Pet Shop

4. Bab IV Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran

