

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Maha Laptop merupakan sebuah toko berbasis UMKM yang beralamatkan di Jl. Manggis No. 57A Gatot, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Maha Laptop bergerak di bidang penjualan laptop bekas serta layanan perbaikan maupun *upgrade*, ditargetkan khususnya untuk Mahasiswa dan Pelajar yang membutuhkan laptop sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Sales Admin merupakan salah satu posisi yang memiliki peranan penting pada toko Maha Laptop. Sales Admin berhubungan langsung dengan calon pembeli, sehingga penjualan produk dan persepsi pembeli maupun calon pembeli terhadap Maha Laptop sangat bergantung dengan kinerja Sales Admin. Maka dari itu, Sales Admin harus bekerja sesuai *Standard Operating Procedure (SOP)* yang telah ditetapkan oleh manajemen Maha Laptop serta memiliki *product knowledge* atau pengetahuan produk dalam hal teknis laptop agar dapat memberi rekomendasi laptop yang tepat kepada calon pembeli dan meningkatkan potensi *closing*.

Berdasarkan penjelasan yang tertera di atas, maka perlu dilakukan proses *training* yang ketat dan mendetail pada calon Sales Admin. Proses *training* selama ini cukup memakan tenaga dikarenakan *training* harus secara penuh dilakukan oleh pemilik Maha Laptop, sehingga akan dilakukan pengimplementasian aplikasi multimedia interaktif sebagai sarana media *training* yang diharapkan akan memudahkan pemilik Maha Laptop dalam melakukan proses *training* pada para calon Sales Admin toko Maha Laptop. Dengan aplikasi multimedia interaktif ini, pemilik Maha Laptop cukup memberi *training* dalam hal SOP umum saja, sedangkan dalam hal teknis laptop dapat digantikan oleh aplikasi multimedia interaktif, sehingga Sales Admin tidak perlu bergantung pada pemilik toko untuk mempelajari teknis laptop dan membuat proses *training* dapat lebih sederhana dan efisien.

Maka dari itu, penelitian ini menggunakan judul **Perancangan Multimedia**

**Interaktif sebagai Media Training Seputar Teknis Laptop Untuk Sales Admin Toko Maha Laptop.** Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif sebagai media *training* ini, diharapkan dapat efektif membantu proses *training* calon Sales Admin pada toko Maha Laptop agar lebih sederhana dan efisien dari sebelumnya.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang tertera di atas, maka rumusan masalah pada skripsi ini adalah: bagaimana merancang dan membuat aplikasi multimedia interaktif berbasis Adobe Animate agar dapat efektif membantu proses *training* calon Sales Admin serta memudahkan pekerjaan Sales Admin senior pada toko Maha Laptop.

### 1.3 Batasan Masalah

Agar aplikasi media *training* ini dapat mencapai tujuan yang diharapkan, maka diperlukan beberapa batasan masalah seperti:

1. Media *training* ini ditujukan untuk posisi Sales Admin.
2. Media *training* ini sudah disesuaikan dengan produk yang dijual oleh Maha Laptop.
3. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada perangkat komputer personal berbasis Windows yang mendukung Adobe Flash Player.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah:
  - a. Adobe Animate CC 2024
  - b. Adobe Illustrator CC 2024

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan judul yang dibuat "**Perancangan Multimedia Interaktif sebagai Media Training Seputar Teknis Laptop Untuk Sales Admin Toko Maha Laptop**" maka tujuan yang ingin dicapai dari perancangan media *training* ini adalah:

1. Membuat aplikasi multimedia interaktif yang dapat membantu dan

menyederhanakan proses *training* calon Sales Admin toko Maha Laptop.

2. Meringankan pekerjaan pemilik toko Maha Laptop ketika masa *training* calon Sales Admin.
3. Memudahkan Sales Admin dalam mengenal serta memahami spesifikasi dan seputar teknis laptop.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari perancangan aplikasi multimedia interaktif ini adalah:

1. Memudahkan proses *training* pada posisi Sales Admin dikarenakan *turnover* posisi ini cukup cepat.
2. Membantu Sales Admin junior maupun senior dalam memahami spesifikasi dan teknis laptop.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, studi literatur, serta dasar teori.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, serta alat dan bahan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tahapan yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan perancangan dan pengembangan aplikasi, pengujian hingga penerapan aplikasi multimedia interaktif di objek penelitian.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dirangkum oleh peneliti selama proses penelitian berlangsung.

