

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap individu terutama wanita tentunya ingin memiliki penampilan yang menarik. Penampilan yang menarik bukan hanya dilihat dari pakaian dan pernak - pernik yang dipakainya, melainkan ditunjang dengan kulit yang sehat. Oleh karena itu, penting untuk senantiasa menjaga dan merawat kulit agar tampak sehat berseri.

Selama perjalanan hidup, kulit mengalami berbagai perubahan karena pengaruh lingkungan luar maupun karena perubahan dari dalam tubuh. Pengaruh lingkungan luar misalnya karena pengaruh sinar matahari, iklim atau cuaca, penggunaan AC, polusi dan penggunaan produk tata rias yang tidak sesuai. Sedangkan pengaruh dari dalam antara lain karena perubahan hormonal saat pubertas, kehamilan, menstruasi dan asupan makanan. Mengingat banyak faktor yang dapat mengakibatkan kulit menjadi bermasalah, maka untuk merawat dan mengatasi kulit bermasalah dibutuhkan jenis perawatan yang tepat. Sedangkan biaya yang dikeluarkan untuk perawatan kulit jika konsultasi langsung pada klinik atau salon kecantikan memerlukan biaya yang tidak sedikit.

Sebagai contoh di salah satu Klinik Kecantikan di Kota Yogyakarta yaitu LBC (*London Beauty Centre*) total jumlah pengunjung dalam 10 bulan pada tahun 2015 mencapai 28.445 pengunjung.

Tabel 1.1 jumlah pengunjung klinik kecantikan LBC

No	Bulan	Jumlah Pengunjung	Jumlah Penurunan dan Peningkatan Pengunjung
1	Januari	2708	
2	Februari	2611	-97
3	Maret	2787	176
4	April	2819	32
5	Mei	2921	102
6	Juni	2869	-52
7	Juli	3025	156
8	Agustus	2906	-119
9	September	2967	61
10	Oktober	2832	-135

Sumber: LBC Yogyakarta, 2015

dengan hasil survei Persepsi Harga Produk LBC di Kota Yogyakarta dari 100 pelanggan LBC 70% berpendapat bahwa harga mahal.^[1]

**Gambar 1.1** Persepsi Harga

Berbagai macam jenis sistem operasi kini bermunculan dengan keunggulannya tersendiri. Banyak perusahaan seluler yang mengembangkan teknologi sistem operasi Android. Android semakin banyak digunakan orang karena kemudahannya dan sifatnya yang *open source*^[2]. Dengan adanya perkembangan sistem operasi ini membuat sistem komputerisasi berupa sejumlah aplikasi semakin mudah di dapatkan dan digunakan oleh semua kalangan, khususnya pengguna *gadget*.

Multimedia dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Penyajian dengan menggabungkan seluruh elemen multimedia tersebut menjadikan informasi dalam bentuk multimedia dapat diterima oleh indera penglihatan dan pendengaran dengan menggunakan banyak media seperti text, gambar, animasi, suara dan video. Komponen multimedia tersebut dirancang sehingga menghasilkan interaksi antara multimedia tersebut dengan pengguna (*user*)^[3].

Bagi wanita yang tak ingin ketinggalan dalam hal kecantikan, juga bisa memanfaatkan *smartphone* untuk mendapatkan referensi ketika akan melakukan perawatan atau *make up*. Informasi mengenai perawatan yang alami didapat tidak hanya melalui buku, atau majalah, tetapi bisa juga didapatkan dari media sosial atau internet, dan dilakukan tidak hanya disalon menggunakan kosmetik yang mengandung bahan kimia, tetapi perawatan kecantikan juga dapat dilakukan sendiri dirumah dengan menggunakan bahan alami seperti buah-buahan atau tumbuhan lainnya yang mudah ditemukan dan jauh lebih aman untuk kesehatan kulit.

Dari latar belakang diatas maka penulis membuat sebuah Aplikasi Tips Kecantikan Untuk Wanita untuk membantu memberikan informasi kepada khususnya kaum wanita berusia 17 tahun ke atas tentang manfaat dari berbagai macam tumbuhan, buah-buahan dan bahan herbal lainnya untuk perawatan kecantikan secara alami dan langkah-langkahnya, dan dipilihnya Android

karena melihat banyaknya pengguna seluler yang sekarang menggunakan ponsel yang menggunakan sistem operasi Android.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mencoba merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi tips kecantikan untuk wanita berbasis android sebagai media penyampaian informasi kepada wanita?
2. Bagaimana menerapkan aplikasi tersebut pada perangkat gadget yang menggunakan sistem operasi Android?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat bahwa multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi lingkup permasalahan agar tidak jauh menyimpang dari permasalahan topik yang ada, meliputi :

1. Aplikasi tips kecantikan ini ditargetkan untuk wanita khususnya untuk usia 17 keatas.
2. Dalam aplikasi ini hanya ada 8 kategori kecantikan dalam menu kategori, meliputi kecantikan rambut, wajah, mata, gigi, tangan, kaki dan kewanitaan dan tips *make up*
3. Aplikasi ini dapat digunakan pada mobile yang bersistem operasi android minimal android versi 2.3.5 (Gingerbread).
4. Solusi perawatan yang terdapat pada aplikasi ini dari ramuan tumbuh-tumbuhan, buah dan sayuran.
5. Aplikasi ini tidak menyediakan informasi penyembuhan penyakit kulit.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah kaum wanita mendapatkan tips atau informasi mengenai perawatan kecantikan yang berbahan dasar alami dan tips bermake up berbasis android

1.5 Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan suatu rangkaian proses yang sistematis dalam menyelesaikan sebuah penelitian. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang bersumber dari Luther (1994) dijelaskan oleh Sutopo yang terdiri dari 6 tahap:

1. *Concept* (Konsep)
2. *Design* (Design / rancangan)
3. *Material Collecting* (Pengumpulan bahan / materi)
4. *Assembly* (Penyusunan / pembuatan)
5. *Testing* (Uji coba)
6. *Distribution* (Menyebarkan)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memuat secara garis besar berbagai hal yang akan dibahas pada bab selanjutnya, meliputi: latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang mendasari pembahasan secara detail, serta software yang digunakan untuk membuat aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain dan pengumpulan bahan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi (pembuatan atau *assembly*) mulai dari perancangan sampai pembuatan aplikasi, hasil testing aplikasi dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan system sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.