

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembangnya ilmu dan teknologi saat ini turut membantu manusia dalam memasuki abad milinea dengan bermacam-macam bidang teknologi. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang unggul adalah terciptanya kemajuan suatu bidang/usaha yang memanfaatkan aplikasi teknologi yang berdaya guna dengan tepat guna disertai dengan kebutuhannya.

Perkembangan dunia komputer belakangan ini maju dengan pesatnya baik pada perangkat keras maupun perangkat lunak komputer, seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta komputer dalam penyajian suatu informasi karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar.

Penyajian suatu informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi software yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi software yang dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah dimengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri diharapkan dapat

memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang dibutuhkan.

Dalam perkembangannya teknologi informasi yang begitu pesat, banyak perusahaan dalam memperkenalkan perusahaannya, salah satunya adalah Hotel Mangkuto Payakumbuh yang dalam memperkenalkan hotelnya menggunakan fasilitas multimedia.

Hotel Mangkuto Payakumbuh merupakan salah satu hotel yang sedang berkembang dan berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasarannya, antara lain : promosi dan publikasi untuk memberikan informasi fasilitas dan pelayanan bagi para konsumen. Namun di Hotel Mangkuto Payakumbuh belum tersedia media informasi dan promosi berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat desain **“PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF PADA HOTEL MANGKUTO PAYAKUMBUH SEBAGAI MEDIA PROMOSI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Penerapan pemanfaatan teknologi ini ditujukan dalam berbagai kebutuhan dan kepentingan pembangunan media informasi perusahaan, khususnya dalam hal memberikan kontribusi terhadap Hotel Mangkuto Payakumbuh untuk menarik perhatian wisatawan yang belum mengenal hotel tersebut.

Untuk dapat memfokuskan penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang di harapkan maka berikut penulis merumuskan masalah yang akan di pecahkan, yaitu :

Bagaimana memanfaatkan sebuah sistem informasi berbasis multimedia sebagai alternatif media penyajian informasi dan promosi?

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan fungsi penerapannya masing-masing bidang yang berbeda. Dalam hal memfokuskan pembahasan masalah tersebut, agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penyusun membatasi pada bidang informasi "Hotel Mangkuto Payakumbuh"

Dalam hal ini informasi tentang batasannya adalah, sejarah perusahaan struktur organisasi, lokasi perusahaan, tipe-tipe kamar, dan fasilitas-fasilitas yang digunakan perusahaan. Dalam perancangan Media Interaktif ini, menggunakan beberapa software multimedia diantaranya

1. Macromedia Flash MX
2. Cool Edit Pro,
3. Adobe Photoshop dan Macromedia Director MX.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan membuat multimedia dengan bentuk media interkatif adalah agar memudahkan para pengunjung untuk mengetahui tentang informasi-informasi, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Hotel Mangkuto Payakumbuh :

1. *Internal*

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- a. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktik guna membantu mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu ke dunia nyata.
- b. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi multimedia
- c. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Strata 1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

2. *Eksternal*

Bagi masyarakat atau kalangan pendidikan pada umumnya tentang dibuatnya bahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut :

- a. Sosialisasi teknologi multimedia pada semua pihak yang ada pada masyarakat

- b. Memfokuskan pemahaman pembaca terhadap keunggulan penyajian informasi melalui multimedia dalam bentuk Media Interaktif
- c. Penerapan teknologi multimedia dalam dunia bisnis

1.5 METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam melakukan studi pencarian fakta dan pengumpulan data-data sebagai sumber untuk penyusunan laporan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Observasi

Suatu pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan diteliti serta pencatatan secara cermat dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Hotel Mangkuto Payakumbuh.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan responden. Adapun wawancara dilakukan dengan pihak yang berkepentingan pada Hotel Mangkuto Payakumbuh.

3. Metode Kepustakaan

Suatu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku referensi atau pedoman yang ada, baik dari perpustakaan maupun dari pihak

perusahaan yang nantinya dapat mendukung kelengkapan informasi yang sedang di butuhkan.

4. Metode Literatur

Suatu metode pengumpulan data didapat dari informasi yang kami peroleh dari literatur-literatur yang ada, baik berupa brosur-brosur, foto-foto, dan lain-lain.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan dan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan secara teoritis tentang konsep multimedia, juga tentang konsep-konsep analisis dan perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan analisis sistem, perancangan antarmuka atau tampilan serta perancangan proses.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Implementasi dan testing sistem

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan diterangkan mengenai kesimpulan dari pembahasan dan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut.

LAMPIRAN**DAFTAR PUSTAKA**