

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Informasi adalah hal penting yang selalu dibutuhkan untuk menjalankan segala rencana dan aktifitas dalam keseharian kita. Informasi dapat diperoleh dari berbagai hal yang ada disekitar kita, tergantung dari kebutuhan. Berkembangnya ilmu teknologi saat ini turut membantu manusia dalam mendapatkan informasi secara cepat, mudah dan akurat. Berbagai media yang sering digunakan orang pada umumnya tidak lepas dari peran kemajuan teknologi sebagai implementasi dari ilmu pengetahuan yang berkembang dengan pesatnya, sehingga memberikan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi.

King Hotel Yogyakarta adalah sebuah hotel yang menawarkan fasilitas hotel dan juga Convention Hall. King Hotel juga masih dalam taraf pengembangan untuk menjadi sebuah hotel bintang satu dan belum banyak orang yang mengetahui adanya King Hotel. Untuk mengenalkan KingHotel ke masyarakat khususnya warga Yogyakarta agar nantinya banyak yang tahu adanya King Hotel sehingga akan lebih banyak yang berkunjung ke King Hotel maka diperlukan suatu media penyampaian informasi yang menarik dan informatif.

Melalui berbagai media, informasi dapat tersampaikan dengan baik dalam bentuk media cetak seperti koran, majalah, pamflet atau brosur. Bisa juga dalam bentuk elektronik atau digital misalnya melalui radio, iklan televisi. Kombinasi beberapa elemen seperti suara, gambar, animasi, video dan teks atau biasa disebut dengan istilah multimedia. Multimedia sangat berperan dalam proses penyampaian informasi karena dengan memanfaatkan komputer sebagai media penghubung maka untuk melakukan proses interaksi dan berkomunikasi tentu sangat mudah dan gampang. Teknologi yang berkembang juga memungkinkan pemakai dapat berinteraksi dan menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung dan menyajikan suatu informasi melalui company profile interactive.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang ada, maka skripsi ini diberi judul "COMPANY PROFILE KING HOTEL YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dengan melihat permasalahan yang timbul dari uraian latar belakang diatas rumusan masalah yang muncul adalah Bagaimana merancang sebuah aplikasi multimedia interaktif yang akan digunakan sebagai media informasi agar informasi yang disajikan dapat tersampaikan dengan menarik?.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam pembuatan Company Profile King Hotel Yogyakarta diberi batasan masalah, yaitu :

1. Company Profile King Hotel Yogyakarta berisi informasi mengenai profil, fasilitas dan gambar-gambar tentang keadaan hotel.

2. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini menggunakan beberapa aplikasi pendukung yaitu Macromedia Director MX 2004, Adobe Photoshop CS 3 dan Adobe Soundbooth CS3, Adobe Illustrator CS3, Adobe After Effects CS3, Adobe Premiere Pro CS3
3. Pembuatan aplikasi multimedia interaktif pada King Hotel akan dikemas dalam bentuk CD.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Untuk memenuhi persyaratan kelulusan bagi jenjang Strata Satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu antara teori dan praktek yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan.
3. Untuk mengetahui apakah ilmu yang dipelajari pada saat pendidikan dapat diterapkan dalam mengatasi permasalahan yang terjadi, khususnya untuk mengenalkan King Hotel Yogyakarta kepada masyarakat.

#### **1.5 Metode Penelitian**

1. Objek penelitian  
Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah King Hotel Yogyakarta, merupakan tempat penginapan yang menawarkan berbagai fasilitas untuk kenyamanan selama berada di King Hotel Yogyakarta. Data diperoleh dari King Hotel Yogyakarta.

## 2. Subyek penelitian

Yang menjadi subyek penelitian adalah "Company Profile King Hotel Yogyakarta Sebagai Media Informasi". Jadi penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan King Hotel ke masyarakat menggunakan company profile.

## 3. Jenis Penelitian Data

Penelitian dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memberikan penjelasan tentang objek penelitian serta menyampaikannya menjadi suatu pernyataan(statement). Dengan cara menyampaikan informasi tentang King Hotel Yogyakarta.

## 4. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung yaitu mengambil data dari King Hotel Yogyakarta dan Survei pada objek penelitiannya, partisipasi dan melakukan wawancara dengan General Manager dan karyawan King Hotel Yogyakarta. Di luar lokasi penelitian adalah penelitian arsip dan studi pustaka.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Pembuatan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab dan masing-masing bab akan diuraikan kedalam permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

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

**BAB II LANDASAN TEORI**

Menjelaskan tentang konsep dasar multimedia, langkah-langkah pengembangan sistem multimedia dan prinsip dasar menulis naskah multimedia.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, dijelaskan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V PENUTUP**

Menjelaskan kesimpulan dari pembahasan yang ada dan saran-saran untuk pengembangan sistem.