

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar dikarenakan informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap orang. Berkembangnya ilmu dan 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 sangat pesatnya, sehingga memberikan kemudahan-kemudahan yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan dan memberikan solusi pada berbagai dinamika yang berkembang di masyarakat.

Penggunaan aplikasi komputer tidak lagi dianggap sesuatu yang baru. Masyarakat pada umumnya sudah tidak asing dalam menggunakan berbagai fasilitas teknologi yang sedang berkembang. Seiring dengan kemajuan teknologi, dituntut adanya peran serta komputer dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam menyajikan suatu informasi.

Penyajian informasi akan lebih menarik apabila ditampilkan dalam suatu media yang dapat menggabungkan berbagai bentuk informasi yang ada. Aplikasi

yang dianggap cocok untuk kebutuhan ini adalah aplikasi multimedia yang dapat menyajikan informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video yang mudah dicerna dan dinikmati oleh para penggunanya.

Multimedia dapat berperan di bidang informasi pemasaran, periklanan dunia entertainment, pariwisata dan kebudayaan. Oleh karenanya sebagai media periklanan dan pemasaran tentunya multimedia sangat dapat digunakan sebagai media informasi, promosi dan pengenalan suatu perusahaan tertentu.

Selama ini pemasaran Hotel Galuh Prambanan masih menggunakan brosur, pamflet dan media cetak lainnya sebagai media iklan dan promosi. Masalah yang muncul dari terbatasnya media promosi tersebut yaitu kurang efisien dan menarik dalam penyampaiannya. Kurang efisien disini adalah dalam hal biaya, yang digunakan untuk mencetak banyak kertas dan data yang disampaikan pun terbatas dan hanya dengan sedikit gambar, sehingga dirasa kurang menarik. Sedangkan dengan CD Interaktif mampu memuat banyak data seperti teks, gambar/ foto, animasi, suara dan musik, halaman web, maupun video, yang otomatis mampu menyampaikan pesan lebih baik dan memberikan kesan positif kepada konsumen.

Dari uraian di atas penulis memberi judul **" PEMBUATAN COMPANY PROFILE HOTEL GALUH PRAMBANAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MEDIA PROMOSI "**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dari aplikasi multimedia ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang suatu aplikasi multimedia interaktif sebagai media promosi yang dapat memberikan informasi yang detail tentang perusahaan kepada pelanggan dan masyarakat luas?

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari ruang lingkupnya, multimedia mempunyai pengertian yang sangat luas sesuai dengan fungsi dan penerapan pada masing-masing bidang yang berbeda. Agar dalam penyusunan skripsi ini tidak menyimpang jauh dari permasalahan yang ada, maka di dalam penyusunan membatasi pada informasi tentang Hotel Galuh Prambanan dengan batasan pada:

- Visi
- Misi
- Pelayanan dan fasilitas
- Unit usaha
- Sejarah

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai pendukung media promosi sebelumnya yang hanya menggunakan brosur dan pamflet
2. Memberikan informasi mengenai jasa pelayanan baru yang tersedia pada Hotel Galuh Prambanan
3. Dengan menerapkan aplikasi multimedia diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan Hotel Galuh Prambanan agar lebih dikenal halayak banyak

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat memberikan suatu informasi yang lebih menarik bagi wisatawan
2. Mengenalkan suatu sistem promosi berbasis multimedia pada Hotel Galuh Prambanan

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Kepustakaan

Yaitu pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, buku pengetahuan dan sumber lain yang berhubungan dengan permasalahan.

2. Observasi

Pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi ini disusun dalam beberapa bab dan masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini meliputi Konsep dasar multimedia dan siklus pengembangan multimedia

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Meliputi mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang memproduksi sistem dan penggunaan sistem.

BAB V PENUTUP

Meliputi kesimpulan yang dihasilkan dari jawaban rumusan masalah dan saran.

Daftar Pustaka