

BAB I

PENDAHULUAN

A. 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 di tampilkan 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 di butuhkan oleh para pengguna informasi melalui bentuk gambar, animasi, teks, suara atau video, yang mudah di mengerti oleh siapa saja. Aplikasi multimedia itu sendiri di harapkan dapat memberikan informasi secara tepat dan menarik sehingga para pengguna informasi dapat memilih jenis informasi yang di butuhkan.

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

Hotel Quallity Solo 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 Quality Solo belum tersedia media informasi dan promosi berbasis multimedia. Untuk itu maka penulis merencanakan membuat desain "*Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Informasi Dan Promosi Hotel Quality Solo*".

B. Rumusan Masalah

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

Untuk dapat memfokuskan penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka dalam hal ini rumusan yang dapat diuraikan:

Bagaimana mendesain penyampaian informasi Hotel Quality Solo yang praktis dan mudah dimengerti oleh pengunjung dalam bentuk aplikasi multimedia.

C. Batasan Masalah

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

Dalam hal ini informasi tentang batasannya adalah, sajarah perusahaan, struktur organisasi, lokasi perusahaan, type-type kamar, dan fasilitas-fasilitas yang digunakan perusahaan. Dalam perancangan *Company Profile berbasis Multimedia* ini, menggunakan beberapa software multimedia diantaranya (1) Macromedia Director MX, (2) Macromedia Flash MX, (3) Cool Edit Pro, (4) Adobe Photoshop CS2, (5) Sothink Glanda 2005, sebagai software utama dalam pembuatan aplikasi ini.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan membuat multimedia dengan bentuk company profil adalah agar memudahkan para pengunjung untuk mengetahui tentang informasi-informasi, fasilitas-fasilitas yang disediakan oleh Hotel Quality Solo:

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 ke dalam 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 Diploma 3 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 Company Profile
- c. Penerapan teknologi multimedia dalam dunia bisnis

E. Metode Pengumpulan Data

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

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap obyek yang akan di teliti serta pencatatan secara cermat

dan sistematis. Dalam hal ini, pengamatan dilakukan langsung pada Hotel Quality Surakarta.

2. *Metode Wawancara*

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

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 dibutuhkan.

4. *Metode Literatur*

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

F. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. DASAR TEORI

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

BAB III. TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai informasi mengenai Lembaga yang diteliti.

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI

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

BAB VI. PENUTUP

Pada bab ini, akan diterangkan mengenai saran dan kesimpulan tentang penelitian yang akan datang.

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA