

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan akan ilmu teknologi yang berkembang saat ini sangat cepat diantaranya bidang teknologi informasi. Dengan perkembangan teknologi komputer yang demikian pesat dapat mengatasi kesulitan-kesulitan dalam menyediakan informasi seperti bidang pendidikan, kesehatan, perkantoran, perhotelan, telekomunikasi, pariwisata, dan sebagainya.

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kota di DIY yang berada di jalur strategis. Disisi lain Kabupaten Sleman masih membutuhkan sarana hiburan yang cukup representative, baik untuk kalangan pelaku bisnis, instansi, kalangan eksekutif, dan keluarga. Maka Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit dapat melengkapi sarana rumah makan yang ada di Kabupaten Sleman. Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit merupakan salah satu rumah makan dengan konsep lesehan yang sedang berkembang dan berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasarannya antara lain promosi dan publikasi untuk memberikan informasi menu-menu dan fasilitas-fasilitas bagi para konsumen. Selain sebagai tempat yang nyaman untuk bersantap keluarga, Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit juga merupakan tempat yang representative untuk acara ulang tahun, pernikahan, rapat dan acara-acara yang lainnya.

Selama ini dalam penyampaian informasi kepada para konsumen masih menggunakan brosur dan spanduk. Hal ini kurang efektif dikarenakan konsumen

ingin melihat dan mendengar langsung yang berkaitan dengan Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit daripada hanya membaca selebaran atau brosur. Untuk itu penulis merencanakan membuat desain company profile berbasis multimedia guna menunjang media promosi rumah makan tersebut.

### **B. Rumusan dari Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan “ Bagaimana membuat media promosi dengan memanfaatkan teknologi multimedia agar dapat meningkatkan penjualan serta menunjang pemasaran pada Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit “

### **C. Batasan Masalah**

Penulis merencanakan membuat desain company profile berbasis multimedia yang dikemas dalam sebuah CD dengan tujuan untuk mempromosikan Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit agar informasi yang disampaikan tepat sasaran. Software-software yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash MX, Adobe Photoshop 8.0., Cool Edit Pro 2.0

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian dan penulisan tugas akhir ini yaitu:

1. Bagi Penulis
  - a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program Diploma III pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
  - b. Membuat aplikasi multimedia untuk Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit.
  - c. Menerapkan dan mengembangkan semua yang telah diperoleh berupa ilmu dan pengetahuan baik yang teori maupun praktikum yang didapat selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta untuk mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia.
  - d. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
2. Bagi Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit

Pembuatan company profile yang berbasis multimedia yang di kemas dalam sebuah CD diharapkan dapat menjadi media pilihan yang lain dalam penyampaian promosi dan informasi selain brosur dan spanduk dan dapat menerapkan teknologi multimedia dalam dunia bisnis rumah makan.

## **E. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data ini guna memperlancar proses tugas akhir, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

### **1. Metode Interview/Wawancara**

Menanyakan langsung kepada nara sumber mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan sistem pemasaran dan obyek yang diteliti.

### **2. Metode Observasi**

Penulis langsung terjun dan mengadakan pengamatan terhadap obyek-obyek yang akan diteliti seperti lokasi, menu-menu, dan fasilitas-fasilitas yang tersedia.

### **3. Metode Kepustakaan**

Metode pengumpulan data dengan cara mengolah teori yang ada pada buku yang berhubungan dengan objek penelitian.

### **4. Metode Dokumentasi**

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap arsip dan dokumen yang berhubungan dengan objek penelitian.

## **F. Sistematika Penulisan**

Tugas Akhir ini terdiri dari lima bab yang secara sistematis dijabarkan sebagai berikut :

## BAB I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

## BAB II : Dasar Teori

Bab ini akan membahas tentang sistem secara umum yang meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar multimedia, teknik penyajian multimedia, fungsi efektif multimedia, dan software-software yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

## BAB III : Tinjauan Umum

Bab ini menjelaskan tentang sejarah, visi dan misi, fasilitas, dan paket-paket yang tersedia di Gubug Makan dan Agro Lembah Ngosit dimana diadakan penelitian untuk Tugas Akhir.

## BAB IV : Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang proses pengolahan data dengan menggunakan perangkat-perangkat lunak ( software ) sebagai pendukungnya.

## BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari penjelasan atas bab-bab sebelumnya untuk memperbaiki penilaian.

Daftar Pustaka

Lampiran



