

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam masa sekarang dan masa yang akan datang dunia informasi akan selalu terus berkembang. Banyak cara yang dilakukan untuk menyajikan informasi yang lebih baik dan canggih. Informasi berkembang dengan pesat karena didukung dan disertai berkembangnya teknologi yang semakin maju. Sehingga sarana untuk penyajian informasi juga semakin beragam dan kompleks.

Salah satu bentuk penyajian informasi yang canggih yaitu dengan menggunakan media berbasis multimedia yang biasa dibuat dari alat yang bernama komputer. Penyajian informasi dengan menggunakan multimedia merupakan proses penyajian informasi dengan mengkombinasikan bentuk gambar (video) dan suara (audio), yang dibuat dengan menarik dan sebaik mungkin untuk memberikan kesan kepada pengguna informasi.

Dalam dunia informasi terkadang masih banyak kendala-kendala mengenai penyajian informasi diantaranya pengguna terkadang kurang mengerti mengenai informasi yang disajikan oleh suatu media informasi tersebut dengan alasan kurang menarik, terlalu berbelit-belit dan membosankan. Penyedia informasi juga belum memiliki keterampilan mengenai cara penyajian informasi yang baik dan menarik, karena masih menggunakan penyebaran brosur dan spanduk.

Promosi menggunakan media berbasis multimedia merupakan solusi yang tepat untuk menyajikan informasi yang menarik sebab media berbasis multimedia

memiliki tampilan yang dinamis sehingga dapat menarik perhatian pengguna informasi dan juga tidak monoton sehingga tidak membosankan. Multimedia merupakan media yang mengerti keinginan penggunanya karena memiliki daya tarik yang berbentuk efek-efek suara, gambar dan juga animasi.

GALLERY HOTEL KRESNA merupakan salah satu penginapan atau persinggahan yang ingin terus berkembang dan berusaha untuk terus maju dengan berbagai strategi pemasaran antara lain promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang produk dan pelayanan perusahaan bagi para konsumen. Karena minimnya informasi yang dipublikasikan perusahaan menggunakan brosur dan spanduk, maka pihak perusahaan membutuhkan media informasi yang dapat memberikan informasi yang lebih lengkap dan menarik.

Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul Analisis dan Perancangan Profil Perusahaan Gallery Hotel Kresna Wonosobo Sebagai Media Promosi Berbasis Multimedia.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada didalam penyusunan laporan ini penulis akan mengkaji tentang bagaimana menyajikan informasi dalam bentuk media berbasis multimedia (animasi) yang beisikan tentang informasi GALLERY HOTEL KRESNA?.

Bentuk informasi animasi tersebut mempunyai peranan yang sangat penting yaitu selain dengan menggunakan brosur-brosur atau selebaran, media berbasis multimedia ini juga merupakan salah satu alternatif baru yang dapat

digunakan pihak manajemen dalam berbagai kegiatan misalnya sebagai media publikasi, promosi untuk menarik investor atau pun yang lainnya.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangat luas sesuai dengan bidang dan fungsi penerapan masing-masing, di antaranya adalah:

- Untuk menfokuskan pembahasan dan penulisan dalam hal ini hanya menjelaskan tentang teknik pembuatan aplikasi multimedia dengan menggunakan dan memanfaatkan perangkat lunak multimedia yang sudah tersedia.
- Untuk membangun suatu aplikasi multimedia kususny dalam bidang pemasaran dan promosi suatu perusahaan yang didalamnya berkaitan dengan informasi mengenai GALLERY HOTEL KRESNA yang nantinya akan digunakan sebagai alat atau sarana untuk lebih memperkenalkan jasa dan produknya tersebut. Dan isi dari informasi tersebut diantaranya tentang sejarah berdirinya hotel, visi & misi hotel, departemen hotel, harga room hotel, dan fasilitas hotel.
- Dalam pembuatannya penulis melakukan penelitian di GALLERY HOTEL KRESNA Wonosobo dengan didampingi oleh General Manager dari hotel tersebut. Dan software yang digunakan untuk membuat aplikasi tersebut kurang lebihnya dengan Macromedia Director MX, Swish, Cool Edit Pro, Adobe Photoshop CS, Ulead VideoStudio. Dan Hasil akhir dari

pembuatan aplikasi multimedia tersebut dalam bentuk tayangan VCD (Video Compact Disk) atau CD Interaktif.

1.4 Tujuan

- 1) Sebagai syarat kelulusan dan menyandang gelar Sarjana Komputer dalam bidang informatika dan komputer pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Membuat aplikasi multimedia pada perusahaan sekaligus sebagai sarana dan wahana alternatif baru untuk promosi bagi pihak manajemen perusahaan.
- 3) Untuk menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan dan memproses selama dibangku perkuliahan khususnya dalam bidang multimedia yang merupakan salah satu mata kuliah untuk jurusan Sistem Informasi.

1.5 Metode Pengumpulan Data Penelitian

➤ *Metode Pengamatan Langsung*

Melakukan survey secara langsung di daerah hotel tersebut untuk mendapatkan gambaran kawasan hotel.

➤ *Metode Kearsipan*

Melakukan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk memperoleh data yang lebih detail dan dapat melakukan analisa.

➤ *Metode Wawancara*

Melakukan pertanyaan-pertanyaan dengan bertatap muka langsung dengan sumber informasi yaitu para staf perusahaan GALLERY HOTEL KRESNA untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat.

➤ *Metode Kepustakaan*

Menggunakan dan mempelajari buku-buku literatur atau sumber pustaka yang berhubungan dengan pokok permasalahan untuk digunakan sebagai referensi.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan skripsi ini akan mendefinisikan tentang tata cara penyusunan skripsi kedalam 5 (lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan menguraikan tentang pengertian multimedia secara umum tentang softwar, hardware dan perkembangan sistem multimedia yang digunakan serta menguraikan sejarah dan

informasi tentang obyek penelitian perusahaan GALLERY HOTEL KRESNA secara umum.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang perancangan animasi multimedia dan analisis kebutuhan spesifikasi multimedia.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini akan memberikan penjelasan tentang pembuatan animasi multimedia sampai siap untuk digunakan.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran mengenai penelitian yang sudah dilakukan supaya kesalahan, kekeliruan atau kekurangan-kekurangan yang ada saat ini dapat dihindari oleh para peneliti yang akan datang.