

BAB 1

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Hotel merupakan salah satu jenis akomodasi yang sangat dikenal oleh masyarakat, di samping akomodasi komersil lainnya. Usaha perhotelan sekarang ini sudah merupakan suatu industri hotel yang memerlukan sumber dana dan sumber daya manusia dalam jumlah besar, dengan resiko kerugian atau keuntungan yang besar pula. Pengertian hotel menurut surat keputusan menteri perhubungan No.pm.10/pw.301/phb.77 disebutkan hotel adalah suatu bentuk akomodasi yang dikelola secara komersial, disediakan bagi setiap orang untuk memperoleh pelayanan penginapan berikut makan dan minum. Sebagai suatu industri jasa, usaha perhotelan dalam menyelenggarakan pelayanannya harus didukung oleh sarana dan fasilitas yang memadai, antara lain fasilitas penginapan, ruang tamu, tempat parkir, makan dan minum, rekreasi, perlengkapan telekomunikasi, tenaga kerja, dan lain-lain. Sehingga usaha perhotelan benar - benar menjadi usaha komersial yang mampu mendapatkan keuntungan yang sebesar - besarnya, sekaligus menunjang pembangunan negara dimana hotel itu berada. Dalam menunjang pembangunan negara usaha perhotelan dapat berperan aktif dalam berbagai hal antara lain meningkatkan industri rakyat, menciptakan lapangan kerja, membantu usaha pendidikan latihan, meningkatkan pendapatan daerah atau negara, meningkatkan devisa negara dan meningkatkan hubungan antar bangsa. Pada dasarnya dalam pengelolaan makanan diberbagai institusi dapat menyediakan makanan yang berkualitas tinggi, pelayanan cepat dan tepat serta ramah, fasilitas cukup dan nyaman, serta standar kebersihan dan sanitasi yang tinggi.

Salah satu yang bergerak di bidang jasa perhotelan ini adalah edOTEL yang beralamat di Jalan Girimaya Bukit Besar. Penulis mengangkat edOTEL sebagai tempat riset Tugas Akhir (TA) tentunya dengan segala pertimbangan dimana perusahaan ini memiliki potensi yang besar untuk bersaing dengan perusahaan jasa sejenis lainnya yang bergerak di bidang perhotelan. Hampir seluruh wilayah

Pangkalpinang berdiri penginapan yang menawarkan fasilitas yang sama membuat persaingan semakin sulit. Perusahaan yang telah lama berdiri benar-benar harus pandai dalam menarik pelanggan agar perusahaan tersebut tetap aktif seiring banyaknya perusahaan baru yang berdiri. Tetapi ada beberapa perusahaan perhotelan yang telah lama berdiri akan tetapi tetap eksis bahkan sangat terkenal dikalangan wisatawan, hal itu disebabkan karena perusahaan tersebut telah memiliki nama dan citra yang bagus di kalangan wisatawan yang masih melekat hingga sekarang. Melihat kondisi tersebut diatas edOTEL sebagai salah satu dari sekian banyak hotel yang ada di kawasan Pangkalpinang, saat ini ingin membenahi sarana pengenalan identitasnya sebagai usaha meningkatkan citra sehingga mudah dikenal oleh masyarakat dengan mempromosikan perbedaan ciri-ciri yang tidak dimiliki oleh perhotelan. Oleh karena itu pihak pengelola mengadakan usaha untuk memperkenalkan jasa yang ditawarkan dengan membuat kembali media promosi yang dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk datang. Pihak edOTEL perlu melakukan suatu usaha kreatif agar dapat tetap sukses dan menumbuhkan citra yang bagus dimasyarakat serta lebih dikenal lagi di masyarakat. Penulis merasa media yang ada selama ini kurang menarik dan perlu adanya penambahan media promosi yang lebih informatif untuk mempromosikan edOTEL, inilah yang membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema dan permasalahan promosi ini. Dalam hal ini perancangan media komunikasi visual sangatlah diperlukan dalam membuat sebuah media promosi dimana dengan berpegang pada ilmu- ilmu desain dan kriteria-kriteria desain maka akan tercipta sebuah media promosi yang informatif dan menarik.

2. Rumusan masalah

Dengan memperhatikan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka penulis merumuskan permasalahan ke dalam pokok-pokok permasalahan utama, diantaranya:

- a. Media-media apa saja yang efektif untuk melakukan kegiatan promosi edOTEL ?

- b. Bagaimana mendesain media komunikasi visual yang komunikatif dan efektif dengan konsep kesederhanaan dalam promosi edOTEL?

3. Tujuan Penulisan

Berdasarkan masalah yang dihadapi, disini penulis selaku mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika STMIK ATMA LUHUR berencana akan membuat media promosi edOTEL dalam bentuk media serta beberapa *stationary* yang tentunya akan sangat membantu untuk lebih memperkenalkan edOTEL.

4. Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan desain dibatasi hanya pada konsep desain, proses desain dan mewujudkan media promosi sebagai contoh yang akan digunakan dalam mempromosikan edOTEL berupa media serta beberapa *stationary*.

5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah menggambarkan cara mengumpulkan informasi-informasi atau data yang diperlukan sebagai bahan untuk penyusunan Tugas Akhir (TA) ini adalah sebagai berikut :

a. Metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung ke edOTEL yaitu dengan cara :

1) Observasi

Yaitu Meninjau dan mengunjungi langsung ke edOTEL untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas.

2) Wawancara

Yaitu dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pimpinan edOTEL untuk memperoleh data dan mencatat secara sistematis data yang dibutuhkan.

b. Penelitian keperpustakaan

Mengumpulkan dan melengkapi data yang diperlukan melalui buku-buku diperpustakaan, serta ilmu pengetahuan lainnya yang relevan sebagai landasan yang mendukung dalam penulisan ini.

6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terbagi dalam beberapa bab yang tersusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan penulisan TA yang berisikan latar belakang, tujuan penulisan, ruang lingkup riset, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II ORGANISASI DAN TEKNOLOGI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai teori singkat tentang hardware dan software yang digunakan. Spesifikasi hardware dan software yang sudah dan akan digunakan. Teori singkat mengenai konsep design yang disetujui dan hubungan antara hardware dan software pendukung yang sudah dan akan digunakan.

BAB III ANALISIS

Dalam bab ini akan dibahas mengenai objek penelitian yang berisi konsep design, draft, dan materi dari objek yang diteliti. Analisis objek yang berisikan analisis dari objek penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DESAIN

Dalam bab ini dijabarkan mengenai implementasi bentuk design. Berupa gambaran tentang desain apa yang telah dibuat yang nantinya akan dicetak dalam bentuk nyata.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdapat tentang kesimpulan dan saran yang diberikan penulis mengenai apa yang telah diteliti, serta lampiran.