

## APLIKASI MEDIA PROMOSI GUEST HOUSE UNIVERSITAS ALMUSLIM BERBASIS MULTI MEDIA

Aguslina<sup>1)</sup> dan Taufiq<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa Jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Almuslim

<sup>2)</sup>Dosen Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

*e-mail: aguslina@gmail.com*

**Abstrak** — Multimedia merupakan salah satu alat untuk memudahkan penyampaian informasi dalam bentuk audio video. Multimedia memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara langsung dengan komputer melalui gambar, teks, audio, animasi dan video. multimedia juga memproduksi sesuatu yang lebih interesting. as contoh multimedia dapat digunakan untuk membuat media interaktif, untuk keperluan presentasi, merancang majalah, membuat animasi dan banyak lainnya. Guest House Almuslim bergerak di bidang jasa penyewaan tempat penginapan, yang terletak 1 km dari pusat kota Matangglumpangdua. Guest House Almuslim yang memiliki beberapa kamar yang terdiri dari VIP dan Stanndar, dengan fasilitas yang caffe dan tempat parkir, Guest House Almuslim ini juga menggunakan media cetak sebagai sarana promosi dan pemasaran. Cara kampanye ini kurang efektif dalam nuansa untuk mencapai target pemasaran yang dibutuhkan dalam membuat promosi cara menggunakan media interaktif, dan karena itu dalam proses perancangan media interaktif yang harus dilakukan dengan konsep dan strategi yang matang untuk menghasilkan desain yang menarik, komunikatif, menciptakan kesan modern dan eksklusif sehingga mencapai tujuan desain. Selain promosi yang gencar juga terus mempertahankan kualitas layanan kepada tamu yang akan diharapkan untuk meningkatkan kunjungan wisatawan lokal dan asing untuk Guest House Almuslim. Di samping media interaktif dapat saing Guest House Almuslim dengan hotel lainnya serta daya tarik bagi wisatawan yang akan berkunjung.

**Kata Kunci**— Interaktif Media, Promosi, Guest House, Almuslim.

### I. PENDAHULUAN

Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah teknologi informasi. Teknologi informasi sudah terbukti mampu mendorong dan meningkatkan kinerja di berbagai sektor baik pemerintah maupun swasta, Dewasa ini kebutuhan masyarakat mengenai suatu informasi semakin meningkat, hal ini mendorong perusahaan untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Sekarang ini hampir setiap perusahaan, organisasi, dan instansi telah memanfaatkan website sebagai media untuk mempromosikan segala informasi yang berhubungan dengan perusahaan, organisasi, instansi tersebut. Dengan banyaknya persaingan Guest house saat ini perlu untuk memanfaatkan media internet berupa website. Begitu pula dengan Guest House Universitas Almuslim, sebagai suatu Guest House maka dirasa perlu untuk memanfaatkan teknologi website dinamis untuk media penyampaian informasi yang berkaitan dengan Guset House terhadap konsumen secara dinamis.

Permasalahan yang di alami saat ini pada Guest House Universitas Almuslim adalah sulitnya memberikan informasi keberadaan Guest House tersebut ke masyarakat umum, khususnya bagi yang ingin menggunakan fasilitas tersebut, karena belum adanya media promosi yang dinas yang dapat memberikan informasi lebih cepat dan akurat.

Aplikasi media promosi berbasis multimedia sebagai salah satu saran promosi pada Guest House Universitas Almuslim dipilih sebagai judul skripsi dimana nantinya diharapkan akan

membantu pelanggan dalam mencari informasi yang ada dalam Guest House Universitas Almuslim.

### II. LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata application yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Nugroho 2009).

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (application suite). Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya.

Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna.

#### B. Pengertian Guest House

Menurut informasi yang penulis kutip dari simplyhomy-guesthouse.com. Guesthouse adalah sejenis penginapan. Di beberapa belahan dunia Guesthouse ini mirip dengan hostel

dengan fasilitas sarapan, atau sebagai tempat penginapan sementara seperti misalnya Karibia. Guesthouse adalah jenis penginapan dengan rate murah. Pengertian lainnya, Guesthouse adalah rumah pribadi yang telah dikonversi untuk penggunaan eksklusif akomodasi tamu. Pemiliknya biasanya hidup di daerah yang sama sekali terpisah tidak seperti home stay, dan Guesthouse dapat berfungsi sebagai bentuk usaha penginapan. Di beberapa daerah di dunia, Guesthouse juga biasanya sebagai akomodasi yang tersedia bagi pengunjung yang tidak memiliki kerabat lokal untuk tinggal bersama.

Di antara fitur yang membedakan Guesthouse dari Hotel (guest house pada umumnya) adalah kurangnya staf penuh-waktu. Guest house cenderung dikelola oleh pemilik, meskipun di beberapa negara seperti Afrika Selatan, Guesthouse bisa menjadi seperti hotel berbintang yang mewah.

Biasanya sarapan disediakan oleh keluarga yang tinggal di tempat. Hotel mempertahankan kehadiran staf 24 jam sehari dan 7 hari seminggu, sedangkan Guesthouse memiliki kehadiran staf lebih terbatas. Karena kehadiran staf terbatas, check in di sebuah Guesthouse harus dengan janji dulu sebelumnya. Di Jepang, penyewa di sebuah Guesthouse harus membayar deposit kerusakan yang nominalnya cukup besar, dan harus membayar biaya pembersihan ketika tamu pergi. <http://www.simplyhomy-guesthouse.com>

Dari pembahasan singkat pada postingan di atas tentang GUEST HOUSE, kali ini saya akan menunjukkan atau memberikan satu informasi penting kepada anda para pencari tempat penginapan ( Guest House) yang ada di kota Bireuen yaitu "GUEST HOUSE ALMUSLIM" yang beralamat di Desa Paya Cut Matangglumpangdua Bireuen. Tempat ini sangat dekat dengan keude Matangglumpangdua

### C. Pengertian Promosi

Promosi berasal dari kata bahasa Inggris promote yang berarti “meningkatkan” atau “mengembangkan”. Pengertian tersebut jika digunakan dalam bidang penjualan berarti alat untuk meningkatkan omzetpenjualan. Pengertian promosi dapat dipandang berbeda dalam hal produsen dan konsumen. Bagi produsen, promosi adalah kegiatan untuk menginformasikan produk atau jasa, membujukkonsumen untuk membeli serta mengingatkan para konsumen untuk tidak melupakan produk. Sementara bagi konsumen, pengertian promosi adalah komunikasi antara produsen dan konsumen. Kegiatan promosi adalah salah satu cara perusahaan (barang/jasa) untuk meningkatkan volume penjualan produknya.

### D. Pengertian Multimedia

Multimedia berasal dari dua kata, yaitu multi dan media. Multi berarti banyak dan media biasa diartikan alat untuk menyampaikan atau membuat sesuatu, perantara, alat pengantar, suatu bentuk komunikasi seperti surat kabar, majalah, atau televisi. Apabila dikaitkan dengan pemrosesan

komputer, media dianggap sebagai alat yang menampilkan teks, gambar, grafik, suara, musik, dan sebagainya (Ariyus, 2009).

Berikut merupakan pengertian multimedia menurut beberapa ahli: (Supriyatna, 2008) juga mengemukakan bahwa “multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen yang ke enam yaitu interaktif”.

Berikut merupakan penjelasan elemen-elemen dalam sebuah multimedia interaktif (Supriyatna, 2008) diantaranya yaitu :

1. Elemen visual diam (foto dan gambar)  
Pada multimedia elemen ini dapat digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas.
2. Elemen visual bergerak  
Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu aksi, sedangkan animasi digunakan untuk menjelaskan serta mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.
3. Elemen suara  
Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Umumnya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan. Selain itu suara juga dapat digunakan untuk mengalihkan perhatian.
4. Elemen teks  
Teks dapat digunakan untuk menjelaskan foto atau gambar. Penggunaan teks pada multimedia perlu diperhatikan diantaranya penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan style hurufnya (warna, bold, italic).
5. Elemen interaktif  
Elemen ini merupakan elemen yang paling penting dalam multimedia interaktif. Elemen lain seperti teks, suara, video dan foto dapat disampaikan di media lain seperti TV dan VCD player, sedangkan elemen interaktif hanya dapat ditampilkan di komputer. Elemen ini benar-benar memanfaatkan kemampuan komputer sepenuhnya. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan soal, seperti rangka tubuh.

### III. METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut:

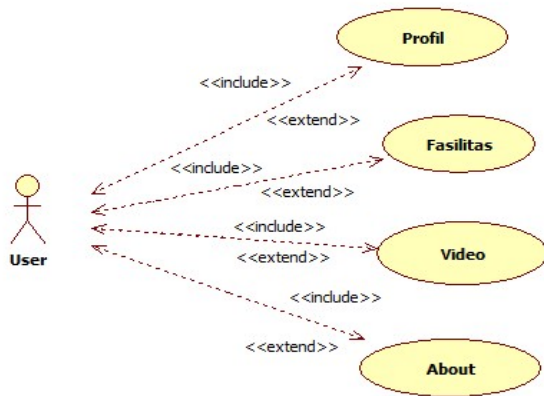
#### A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dan proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang tersedia. Pada bagian ini penyusun akan memberikan usulan yang merupakan sistem informasi secara

komputerisasi yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan.

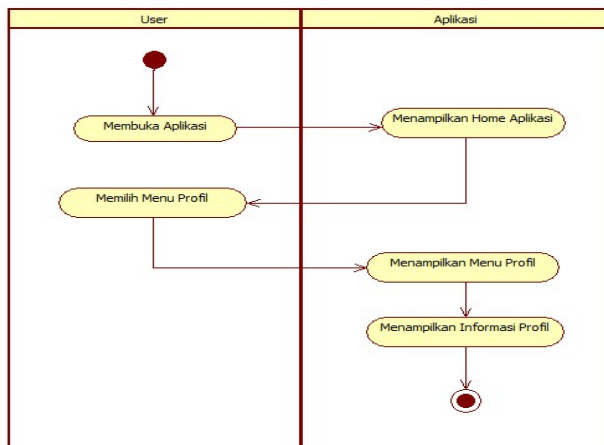
1. Perancangan Aliran Data

Perancangan aliran data dimaksudkan untuk mengetahui proses informasi yang mengalir melalui perangkat lunak (sistem yang dibangun). Karena sistem yang akan dibangun nantinya adalah sistem yang berorientasi objek (ObjectOriented), maka dalam perancangan aliran data ini, menggunakan salah satu alat perancangan dan pengembangan perangkat lunak (software) berorientasi objek ,yaitu menggunakan UML (Unified Modeling Language), yang mencakup UseCase Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.



Gambar 1. Use Case Diagram

Gambar 1 menjelaskan hubungan sistem yang terdiri dari satu aktor, yaitu user yang sedang membuka halaman utama media promosi Guest House Almuslim berbasis multimedia. Kegiatan yang dapat dilakukan oleh user adalah melihat profil, melihat fasilitas, melihat video dan melihat about.



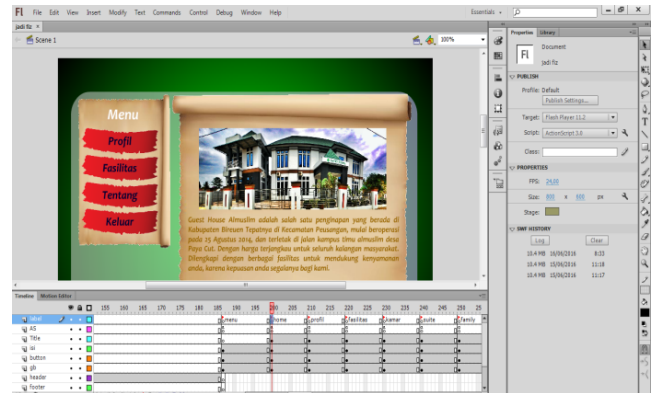
Gambar 2. Activity Diagram Profil

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi

1. Halaman Desain Program

Halaman ini merupakan halaman proses desain program dengan menggunakan Adobe Plash CS6. Penulis menggunakan Adobe Flash CS6 karena toolbar yang disediakan lebih komplit sehingga lebih memudahkan dalam mendesain program. Berikut tampilan halaman desain program.



Gambar 3. Halaman Desain Program Dengan Adobe Plash CS 6

2. Halaman Loading Aplikasi

Halaman ini merupakan halaman utama yang tampil di saat sistem dijalankan, halaman ini merupakan halaman loading proses masuk aplikasi. Sebagaimana gambar berikut ini:



Gambar 4. Halaman Loading Sistem

3. Halaman Gambar Guest House

Halaman ini merupakan halaman selamat yang tampil di setelah proses loding, pada halaman ini ditampilkan selamat datang di Guest House Almuslim. Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Halaman Gambar Guest House

4. Halaman Utama Aplikasi

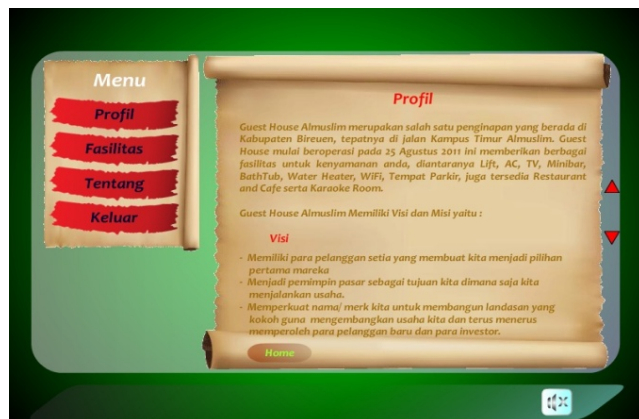
Halaman ini merupakan halaman utama yang tampil di setelah proses loading, pada halaman ini terdapat beberapa menu yaitu menu profil, menu fasilitas, menu tentang dan menu keluar. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Halaman Utama Aplikasi

5. Halaman Profil

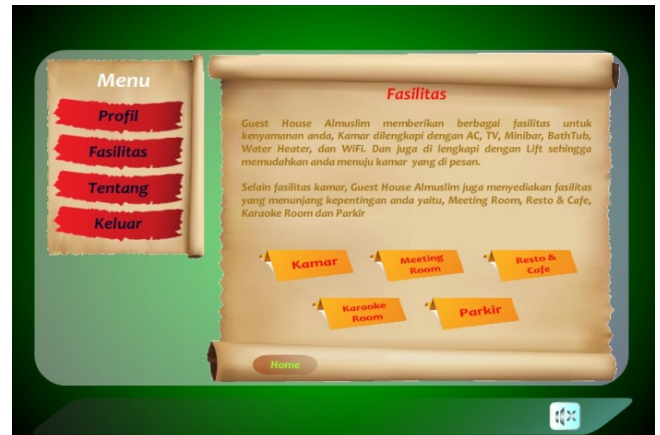
Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data profil Guest House Almuslim. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 7. Halaman Profil Guest House Almuslim

6. Halaman Fasilitas

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan fasilitas yang disediakan pada Guest House Almuslim. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 8. Halaman Fasilitas

7. Halaman Kamar

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan nama kamar berdasarkan level yang disediakan pada Guest House Almuslim. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 9. Halaman Daftar Kamar

8. Halaman Kamar

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan data kamar dan harga sewa yang disediakan pada Guest House Almuslim. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 10. Halaman Detail kamar.

## V. KESIMPULAN

Dari penjelasan dan penguraian pada bab-bab sebelumnya dan sampai akhir dari analisis dan Aplikasi Media Promosi Guest House Universitas Almuslim Berbasis Multi Media. Maka penulis mengambil kesimpulan antara lain :

1. Sistem informasi berbasis multimedia (Media Interaktif) dapat meningkatkan pelayanan informasi kepada wisatawan/pendatang yang ingin mengetahui informasi tentang Guest House Almuslim.
2. Aplikasi multimedia (Media Interaktif) yang dirancang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan pesan dan informasi dengan baik kepada para wisatawan, karena kelebihan dari multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena multimedia merupakan gabungan dari suara, gambar dan teks, oleh karenanya ketertarikan wisatawan/pendatang terhadap informasi Guest House Almuslim menjadi lebih besar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus., 2019, [I]Media Pembelajaran.[I] Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Achmadi. 2000. *Perkembangan Sistem Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Basuki Wibawa dan Farida Mukti
- Badiru, Omitaomu, (2011), *Handbook Of Industrial Engineering Equations, Formulas, And Calculations, Department of Systems and Engineering Management Air Force Institute of Technology (AFIT), Dayton, Ohio, CRC Press.*
- Fathansyah. (2008). *Basis Data*, Bandung: Informatika Bandung
- Herlambang, 2007. *Pelatihan dan Pengembangan untuk Meningkatkan Kinerja SDM*[I], Bandung:: Alfabeta.
- Kustandi, C. dan Sutjipto, B., 2011. [I]Media Pembelajaran: Manual dan Digital.[I] Bogor: Ghalia Indonesia.

- Ladjamudin Al bahra, (2008). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Leedy (1997). *Perencanaan pekerjaan*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Masnur, N.H. dan Saliwangi B., 1987.[B] [/B][I]Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia,[I] Bandung: CV. Jemmars.
- Mockijat, 1995, [I]Manajemen Personal dan Sumber Daya Manusia[I]. Bandung: CV. Mandor Jaya.
- Madcoms, 2008, *Aplikasi Visual Basic 2008*. Bandung. Andi Publisher
- Nugroho, 2009, *Latihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*[I], Bandung: CV. Mandor Jaya.
- Pramono, (2003). *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*Bandung: PT Refika Aditama.
- Sutabri. (2007). *Analisa Sistem Informasi*, Yogyakarta. Salemba Empat Edisi 5
- Sanders. 1985. *Manajemen Pemasaran Dam Jasa*. Penerbit Alfabet, Bandung.
- Wijaya (2010), “Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan *Macromedia Flash 8* Di Smk Negeri 1 Saptosari “.