

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi yang memandu, berinteraksi dan berkomunikasi[11]. Pemanfaatan Multimedia sekarang dipakai sebagai alat untuk bersaing perusahaan. Multimedia dapat membantu mempertajam pesan perusahaan kepada konsumen sebagai upaya komunikasi promosi.

Homestay We Stay adalah jasa usaha *management* dan *marketing* penyewaan *Homestay*, saat ini memiliki 25 *Homestay* yang tersebar di Yogyakarta. *Homestay We Stay* ingin mengembangkan usahanya melalui promosi yaitu membangun kerjasama antara pemilik rumah atau *client* yang akan dijadikan *Homestay* untuk menambah jumlah *Homestay* dan melalui informasi *marketing* yaitu memasarkan produk dan layanan jasa *Homestay* kepada konsumen secara umum.

Media yang digunakan saat ini adalah media cetak berupa brosur untuk promosi dan informasi. *Homestay We Stay* menginginkan aplikasi interaktif yang menarik yang dapat membantu promosi dan penyebaran informasi serta aplikasi dapat diakses melalui *smartphone* android dan *desktop* komputer. Aplikasi tersebut berupa Katalog digital.

“Katalog carik kartu, daftar, atau buku yg memuat nama benda atau informasi tertentu yg ingin disampaikan, disusun secara berurutan, teratur, dan alfabetis”[6]. Fungsi utama yaitu memuat informasi untuk memudahkan konsumen mencari daftar informasi yang dilengkapi dengan nama, harga, mutu dan cara pemesanan. Dari proses yang telah dijelaskan, *Homestay We Stay* memiliki beberapa kendala. Kendala tersebut di antaranya:

1. *Homestay We Stay* membutuhkan waktu lama untuk mempresentasikan promosi kerjasama kepada pemilik rumah yang akan dijadikan *Homestay*.
2. Pendistribusian informasi kerjasama kepada pemilik *Homestay* terkendala waktu dan lokasi, menggunakan jasa pos untuk mengirim brosur,
3. Media cetak brosur yang digunakan saat ini membutuhkan waktu lama dan biaya mahal untuk mengedit dan mencetak guna mengupdate isi secara berkala.
4. Brosur terbatas memuat isi informasi, mudah diabaikan, kurang menarik dan interaktif.
5. Media cetak kurang mendukung teknologi informasi modern.

Berdasarkan kendala tersebut, perlu melakukan penelitian untuk membuat Katalog *Homestay We Stay* berbasis Multimedia *Flash* sebagai media promosi dan informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

Bagaimana merancang dan membuat Katalog digital *Homestay We Stay* dengan menerapkan Multimedia *Flash* sebagai media promosi dan informasi?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian *Homestay We Stay* yang terletak di Yogyakarta.
2. Katalog digital *Homestay We Stay* memuat media promosi dan informasi 25 *Homestay We Stay*.
3. Media promosi adalah informasi kerjasama *We Stay* dengan pemilik *Homestay* meliputi paket, layanan, kewajiban dan video *company profile*.
4. Media Informasi terdapat fitur harga, spesifikasi rumah, fasilitas, lokasi strategis, peta *Homestay*, tips dan cara pemesanan.
5. Pembuatan menggunakan *software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6* dan *Adobe Air* sebagai *runtime* untuk menjalankan aplikasi pada *smartphone* android dan *desktop* komputer.
6. Aplikasi *publish* dalam format *.apk* untuk *smartphone* android dan *.exe* untuk *desktop* khusus untuk *We Stay*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menganalisa, merancang dan membuat Katalog digital yang menerapkan elemen Multimedia menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *authoring tool professional*, sehingga aplikasi Katalog akan mempunyai kemampuan:

1. Menjelaskan panduan promosi kepada pemilik *Homestay* meliputi paket, layanan, kewajiban dan video *company profile*.
2. Menjelaskan informasi kepada konsumen meliputi cara pemesanan, tips *Homestay* dan informasi 25 *Homestay We Stay* seperti harga, spesifikasi rumah, fasilitas, lokasi strategis, dan peta lokasi.
3. Hasil aplikasi dapat digunakan secara umum melalui *smartphone* android dan *desktop* komputer untuk *We Stay*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penyusunan skripsi yaitu:

1. Bagi Penulis
Hasil penelitian diharapkan digunakan sebagai tinjauan pustaka skripsi untuk merancang aplikasi berbasis Multimedia *Flash* yang dapat digunakan dalam *smartphone* android.
2. Bagi *Homestay We Stay* Jogja
Aplikasi dapat membantu *Homestay We Stay* sebagai media promosi dan informasi sehingga berkembang usahanya.
3. Bagi Masyarakat
Membantu masyarakat khususnya wisatawan untuk mendapatkan penginapan *Homestay* di Yogyakarta.
3. Bagi Ilmu Pengetahuan
Menambah kepustakaan bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya pengembangan teknologi perangkat *smartphone* android dan pemanfaatan Multimedia dibidang pemasaran.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data studi kasus yang digunakan mempunyai beberapa tahapan, yaitu:

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pimpinan *Homestay We Stay*.

2. Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati dan mempelajari prosedur pelayanan yang diterapkan pada *Homestay We Stay*.

3. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan mencatat dan mengumpulkan arsip-arsip dokumen digital milik *Homestay We Stay* sesuai ijin yang berlaku.

4. Kepustakaan

Pengumpulan data yang mengacu pada buku-buku pedoman digunakan sebagai bahan referensi peneliti, baik yang ada dipustakaaan ataupun pada literature-literatur lain.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis dilakukan guna mempelajari dan menganalisa seluruh kondisi yang terkait pengembangan aplikasi ini. Analisis yang dilakukan menggunakan SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan adalah proses perencanaan yang meliputi proses merancang konsep, isi, naskah, grafik, video, animasi, suara dan *State Transition Diagram* aplikasi *Front-End*.

1.6.2 Metode Pengembangan

Metode pengembangan menggunakan metode pengembangan Multimedia yang meliputi tahapan mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, metode perancangan, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem, dan memelihara sistem.

1.6.3 Metode Testing

Pengujian aplikasi pada penelitian ini dibagi menjadi dua *Black Box Testing* dan *White Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 bab, masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memuat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tinjauan pustaka yang membahas referensi dengan tema sama, menguraikan teori yang mendukung judul dan mendasari

pembahasan, definisi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, dan metodologi yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab analisis dan perancangan memuat deskripsi obyek penelitian, analisis sistem saat ini, pemaparan hasil observasi, usulan solusi, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan memuat pembuatan, hasil penelitian, dan pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab penutup memuat kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran sebagai pemecahan masalah dan pencapaian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua pustaka yang dijadikan acuan dalam penulisan skripsi yaitu sumber yang dikutip.

LAMPIRAN

Lampiran memuat tabel, surat keterangan, instrument penelitian, *listing* program yang berfungsi melengkapi naskah penelitian.

