BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu cabang teknologi informasi yang berkembang cukup pesat saat ini adalah multimedia.

Multimedia merupakan salah satu bentuk aplikasi komputer yang dapat menyajikan suara, gambar, dan animasi menjadi bentuk karya yang tidak hanya memberikan informasi yang dibutuhkan namun juga dapat digunakan sebagai media promosi yang lebih menghibur.

Katalog hotel pada suatu perusahaan sangat penting. Katalog hotel dapat berupa website maupun sistem informasi berbasis multimedia Selama kurun waktu mulai tahun 2009 sampai dengan pertengahan 2012, namun ketika hendak memesan kamar pada hotel ,hanya berbasis konvensional,tidak ada media berupa aplikasi yang dapat memperlihatkan fasilitas pada hotel menjadi lebih menarik minat tamu yang ingin memesan kamar pada hotel.

Berdasarkan uraian diatas, maka diperlukan perubahan dalam proses marketing promosi hotel, yang semula awalnya konvensional menjadi sistem komputerisasi yang lebih modernsehingga perusahaan dan tamu hotel mendapat manfaat dari inovasi teknologi dalam hal pelayanan pemesanan hotel . Oleh karena itu, tujuan penyusunan skripsi ini adalah membuat suatu media interaktif

berupa gambar, animasi, dan informasi tentang fasilitas dan produk padaHotel Grand Royal BIL Hotel Lombok agar tersaji secara cepat dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi hotel berbasis multimedia dinamais yang dapat digunakan untuk menampilkan fasilitas-fasilitas yang menarik minat tamu yang ingin bermalaman di hotel Grand Royal BIL Hotel Lombok ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan skripsi ini terarah, maka masalah yang dibahas harus di batasi, antara lain sebagai berikut.

1. Aplikasi memfokuskan pada bagian fasilitas.
2. Sistem hanya dapat meng-*update* menu fasilitas.
3. Aplikasi dapat memadupadankan komponen hotel berupa kamar ,tempat meting, restoran ,kolam, dan wisata.
4. Hanya admin (front ofice) yang berhak meng-*update* data gambar .
5. Dinamisasi menggunakan*action-script*, PHP dan MySQL sebagai *database.*
6. Pembuatan aplikasi menggunakan Adobe Flash CS3, Adobe Photoshop CS2, Xampp.

1.4 Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya sebagai berikut.

a. Membuat aplikasi hotel berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk menyajikan fasilitas-fasilitas yang ada pada Grand Royal BIL Hotel Lombok.
b. Sebagai persyaratan mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi STIMIK Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Banyak manfaat yang di dapat pada penyusunan skripsi ini, antara lain sebagai berikut :

a. Bagi mahasiswa sebagai berikut.

1. Untuk menambah wawasan dan keterampilan dibidang ilmu informatika pada umumnya, dan multimedia pada khusunya.
2. Untuk mempersiapkan pemanasan guna menghadapi persaingan dunia kerja.
3. Memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana di jurusan Sistem Informasi.
4. Pengaplikasian suatu ilmu dalam bidang multimedia.

b. Bagi almamater kampus sebagai berikut.

1. Tercipta hubungan baik antara perusahaan dengan STMIK AMIKOM.
2. Sebagai tolak ukur ilmu yang didapat selama bangku kuliah.
3. Untuk bahan evaluasi dibidang akademik.

4. Mengasah keterampilan sesuai konsentrasi belajar di kampus yaitu multimedia.

c. Bagi perusahaan sebagai berikut.

1. Menjalin hubungan kerja sama dengan institusi perusahaan.
2. Mengetahui bentuk penyajian informasi yang lebih efektif bagi konsumen.
3. Mendapat masukan positif demi kemajuan usaha.

d. Bagi peneliti lain sebagai berikut.

1. Dapat dijadikan bahan reverensi untuk media informasi yang lain
2. Diharapkan skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sistem selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

Ada langkah-langkah yang harus dilakukan selama melakukan penelitian sebagai proses dalam penyusunan skripsi. Langkah-langkahyang ditempuh selama melakukan penelitian, diantaranya sebagai berikut.

1 Metode online

Mencari data atau informasi yang diperlukan untuk pembuatan skripsi melalui internet.

2 Metode wawancara

Penulis bertanya dan berdiskusi langsung dengan orang-orang yang berhubungan langsung dengan Grand Royal BIL Hotel Lombok yang dijadikan objek penelitian

3 Metode observasi

Peninjauan dan pengamatan langsung ke hotelagar lebih jelas mengenai seluk beluknya.

4 Kepustakaan

Metode yang dilakukan untuk mendapatkan data melalui telaah buku yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

5 Dokumentasi

mengambil foto-foto atau gambar hasil *scan*yang berhubungan dengan penelitian skripsi untuk dijadikan bahan dokumentasi pada program skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini akan disusun dalam lima bab senagai berikut :

BAB 1 Pendahuluan

Menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Menerangkan tentang landasan teori yang digunakan dalam pengajuan penelitian yang terdiri dari konsep dasar multimedia, perkembangan aplikasi multimedia, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan sistem yang akan di bangun, dan tinjauan umum pada perusahaan.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan Sistem

Bab ini menjabarkan langkah-langkah pembuatan aplikasi dengan menggunakan software-software yang mendukung.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari hasil pengumpulan data serta di ajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

Daftar Pustaka

Berisi sumber-sumber pustaka yang di ambil dari buku, jurnal, dan Internet sebagai teori untuk menyusun skripsi.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	NOV				DES				JAN			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Identifikasi masalah												
2	Analisis kebutuhan sistem												
3	Pengumpulan Data												
4	Perancangan sistem												
5	Ujicoba Program												
6	Revisi konsep, desain, kode Program												
7	Implementasi program												
8	Pembimbingan penulisan naskah												
9	Penulisan laporan ahir												