

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi mendukung segala kebutuhan dan permintaan akan informasi bagi setiap individu melalui penciptaan media penyajian informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi sesuai dengan yang diinginkan. Saat ini teknologi informasi banyak digunakan untuk membantu pekerjaan dalam suatu perkantoran atau lembaga agar lebih mudah, cepat dan akurat. Begitu juga dalam mengembangkan dan menarik simpati pengunjung memerlukan pelayanan yang efektif dan efisien. Begitu juga dengan Movie Box Yogyakarta.

Moviebox merupakan salah satu tempat yang menyediakan hiburan alternatif bagi pecinta film dalam satu tempat : *Lounge, Home cinema, Movie Rental dan Marchandise*. Moviebox sendiri menjadi satu-satunya tempat di yogyakarta yang menawarkan rental *home cinema* dengan *atmosfer* berbeda dan berbagai fasilitas pendukung, layaknya menikmati hiburan di rumah sendiri.

Agar terlaksananya suatu perubahan yang berdampak lebih baik lagi, maka harus ada suatu perubahan agar terlihat hasilnya. Sebaiknya segala akses informasi yang diberikan oleh Moviebox Yogyakarta ini menggunakan teknologi informasi berbasis komputerisasi agar mempermudah pengunjung

dalam memperoleh informasi yang ada di Moviebox Yogyakarta. Misalnya saja pengunjung dapat melakukan proses penyampaian kritik dan saran, pengisian buku tamu, Moviebox juga dapat memasukkan profil, ruangan atau *home cinema*, serta *gallery* kegiatan supaya pengunjung dapat memperoleh informasi yang lebih jelas, karena penyajian informasinya ditampilkan secara multimedia, sehingga pengunjung dapat mengerti gambaran atas informasi yang diinginkan. Pengertian dari multimedia menurut Hofstetter yang dikutip oleh M. Suyanto adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, gambar, bergerak (video dan gambar) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.¹

Untuk memberikan solusi atas masalah tersebut, maka harus dilakukan perancangan sistem informasi pelayanan pengunjung yang dapat di perbarui dan berguna bagi pengunjung untuk mengetahui informasi di Moviebox Yogyakarta secara menarik dan mudah digunakan. Maka akan dilakukan ANALISIS DAN DESAIN SISTEM INFORMASI PELAYANAN PENGUNJUNG BERBASIS MULTIMEDIA PADA MOVIEBOX YOGYAKARTA.

¹ Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana merancang Sistem informasi pelayanan pengunjung berbasis multimedia pada Moviebox Yogyakarta dapat menarik simpati para pengunjung dan merasa puas terlayani akan layanan yang diberikan.
- b. Bagaimana sistem informasi pelayanan pengunjung berbasis multimedia pada Moviebox Yogyakarta ini dapat membantu mempermudah proses kerja dan meningkatkan mutu pada Moviebox Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Penyajian Sistem Informasi Pelayanan Pengunjung Berbasis Multimedia Pada Moviebox Yogyakarta, dimana informasi tersebut antara lain: berisi Penyampaian kritik dan saran, menampilkan profil, galeri (foto dan video), ruangan atau home cinema, dan juga gallery kegiatan di Moviebox Yogyakarta.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Menghasilkan software sistem informasi pelayanan pengunjung berbasis multimedia pada Moviebox Yogyakarta.
- b. Menjadikan sistem informasi ini sebagai suatu alternatif media penyedia informasi yang dapat memudahkan pengunjung mendapatkan informasi Moviebox Yogyakarta.

- c. Memberikan kepuasan pelayanan pengunjung yang obyektif dalam proses evaluasi atau penilaian pada suatu fasilitas dan pelayanan yang diberikan oleh Moviebox dalam melayani keluhan para pengunjung.
- d. Dapat meningkatkan mutu pada Moviebox Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bertambahnya wawasan dan pengalaman tentang ilmu multimedia dan hal lainnya yang berkaitan dengan metodologi penulisan skripsi ini.
- b. Dapat memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan kurikulum tingkat akhir Program Studi Reguler Sistem Informasi SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA.
- c. Membantu dan mempermudah para pengunjung dalam mencari informasi yang ada pada Moviebox Yogyakarta.
- d. Memudahkan pihak pengelola Moviebox untuk menambah atau mengubah data sesuai dengan kondisi yang ada.
- e. Dapat memberikan kontribusi pemikiran tentang teknologi informasi yang bermanfaat bagi Pengunjung dan memberikan kepuasan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang akurat diperlukan dalam penyusunan laporan, karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting.

Berikut tahapan pengumpulan data tersebut:

a. Kuisisioner

Membagikan kuisisioner kepada pengunjung Moviebox Yogyakarta, untuk diambil hasil-hasil pendapatnya sebagai bahan dalam analisis.

b. Wawancara

Mengumpulkan dan menelaah data yang diperoleh dari hasil wawancara pada pihak yang terkait.

c. Studi Pustaka

Merupakan pengumpulan bahan-bahan yang berkaitan dengan judul skripsi melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi artikel dari internet.

d. Observasi

Merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi kios informasi yang lebih baik.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode pengumpulan data serta sistematika penulisan penelitian .

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem Moviebox Yogyakarta yang didalamnya terdapat analisis masalah dengan alat ukur penyelesaian menggunakan analisis PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, perancangan sistem secara umum dan perancangan secara rinci.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan paparan implementasi dan analisis hasil uji coba program. Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dapat mengemukakan kembali masalah penelitian, menyimpulkan bukti-bukti yang diperoleh dan akhirnya menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat (dikerjakan), layak untuk digunakan (diimplementasikan).



