

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini merubah pola pikir manusia untuk memperoleh data dan informasi secara cepat, tepat, dan akurat. Hal ini berdampak pada perkembangan teknologi komputer, baik perangkat keras (*Hardware*) atau perangkat lunak (*Software*). Penggunaan komputer telah mencakup beberapa segi aspek kehidupan, baik dunia pendidikan, industri, telekomunikasi, bisnis, hiburan, dan pariwisata.

Dari pemanfaatan teknologi komputer berbagai produk dihasilkan selama ini, baik aplikasi pengolah data (*Database*), aplikasi perangkat lunak (*software engineering*), dan hiburan (*Multimedia*). Dunia bisnis, industri, pendidikan, atau hiburan mulai menggunakan multimedia yang sekarang ini dianggap media yang tepat untuk memasarkan, pengenalan produk, atau bahkan sebagai sarana informasi kepada umum.

Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbit komputer, yaitu Computre technology Research (CTR). Menyatakan bahwa orang mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus.

Sebagi salah satu perusahaan yang bergerak di bidang publik servis, Hotel Candi View berupaya memenuhi kebutuhan wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara yang ingin mendapatkan tempat penginapan yang berkualitas.

Kualitas jasa yang ditawarkan, dan pelayanan kepada pelanggan merupakan hal yang diutamakan, baik mendapatkan informasi pelayanan, kualitas, serta tempat atau fasilitas yang mendukung. Upaya untuk menyampaikan Informasi selama ini memanfaatkan para staff customer service, brosur, spanduk, atau media cetak. Multimedia belum dimanfaatkan sebagai keunggulan bersaing perusahaan.

Informasi yang dihasilkan aplikasi multimedia memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dilihat sebagai hasil cetakan, melainkan dapat didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan selera, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.

Pemanfaatan multimedia pada Hotel Candi View akan dikemas dalam paket multimedia kios informasi. Sehingga perusahaan memiliki media penyampaian multimedia interaktif yang digunakan pada perusahaan. Multimedia ini bukan sebagai pengganti sistem penyampaian informasi yang selama ini masih digunakan, tetapi sebagai pelengkap media penyampaian informasi untuk meningkatkan daya saing perusahaan.

Dari beberapa uraian latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat topik permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi ini dengan judul "PERANCANGAN MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA HOTEL CANDI VIEW".

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut penulis mengidentifikasi masalah yaitu penggunaan aplikasi multimedia yang fungsinya sebagai media penyampaian informasi yang belum dimanfaatkan, dan selama ini masih menggunakan media cetak. Dari indentifikasi masalah tersebut dapat ditarik permasalahan yaitu, bagaimana membuat media penyampaian informasi yang dapat memberikan gambaran, informasi, dan ilustrasi tentang perusahaan dalam bentuk media penyampaian informasi berbasis multimedia interaktif ?

### 1.3 Batasan Masalah

Aplikasi multimedia memiliki cakupan yang luas, maka penulis membatasi permasalahan tersebut yaitu :

1. Untuk menampilkan aplikasi diruang loby pengguna atau konsumen dapat melihat langsung aplikasi yang ada didalamnya lengkap dengan profil–profil seperti sejarah, visi dan misi perusahaan, produk jasa dan pelayanan di Hotel Candi View.
2. Aplikasi multimedia dirancang agar pengguna dapat berinteraksi langsung dengan media penyampaian informasi berbasis multimedia dengan adanya link navigasi.
3. Memberikan informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang tinggi, artinya informasi bukan hanya dapat dilihat sebagai hasil cetakan. Multimedia dengan didengar, membentuk simulasi dan animasi yang dapat membangkitkan minat, dan memiliki nilai seni grafis yang tinggi dalam penyajiannya.
4. Output yang digunakan berupa media penyampaian informasi berbasis multimedia dalam bentuk informasi, dengan menggunakan Adobe Photoshop CS, Macromedia Director MX 2004, Macromedia Flash 8 Pro, dan Swish Max sebagai software pembangunnya.
5. Aplikasi ini dilengkapi dengan kemampuan update data berekstensi \*.txt yang dijadikan database pada Macromedia Flash untuk update harga sewa kamar .

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian dan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan program studi sarjana jurusan sistem informasi pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung Hotel Candi View sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada pengunjung Hotel Candi View maupun pihak lain.
3. Untuk menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penulis itu sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi, khususnya dibidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

#### **1.5 Manfaat penelitian**

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus memiliki aspek manfaat, dan manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis

- Menerapkan ilmu serta teori-teori yang telah diperoleh oleh penulis selama kuliah kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.

## 2. Bagi Hotel candi View

- Sebagai alternatif baru sarana, wahana informasi dan promosi bagi pihak Hotel Candi View.
- Mengetahui keefektifan multimedia untuk menyajikan informasi yang bisa mendukung Hotel candi View sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada pengunjung Hotel Candi View.

### 1.6 Metode penelttian

Adapun penelitian yang dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara sebagai berikut:

#### 1. Sumber Data

Sumber data yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data:

##### a. Primer

Yaitu data yang diperoleh dari hasil penelitian dengan cara mengandalkan wawancara dan responden. Wawancara ini dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan sebagai pedoman.

b. Sekunder

Yaitu data yang diperoleh dari kepustakaan, dengan berusaha mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini, sehingga metode ini berguna untuk mendapatkan landasan teoritis.

2. Lokasi

Dalam melakukan penelitian, penulis mengambil lokasi di Hotel candi View yang terletak di Jln. Candi Sewu, Prambanan.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Library Research

Yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan masalah pembahasan dalam penyusunan skripsi ini.

b. Field Research

Yaitu suatu penelitian lapangan dengan tujuan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk menyusun skripsi ini. Metode yang digunakan penulis untuk mendapatkan data dalam penyusunan skripsi ini adalah:

a) Metode Observasi

Data-data diperoleh melalui pengamatan secara langsung pada lokasi dilingkungan Hotel Candi View.

b) Metode Wawancara

Data diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan serta penjelasan secara lisan atau wawancara dengan pihak Hotel Candi View.

c) Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data mengambil dari sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metode penelitian.

### **BAB II Dasar Teori**

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia, dan sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

### **BAB III Tinjauan Umum, Analisis Dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini akan diterangkan mengenai tinjauan umum tentang Hotel Candi View baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasilitas, harga, letak, dan lain-lain yang berkaitan dengan Hotel Candi View. Dan dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, dan merancang grafik.

### **BAB IV Implementasi Dan Pembuatan Sistem**

Pada bab ini akan di jelaskan tentang desain aplikasi multimedia yaitu memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

### **Bab V Penutup**

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang berguna baik bagi penulis maupun bagi penulis skripsi yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**