

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, semakin marak dan berkembang pesat, sehingga banyak membantu masyarakat dunia untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan oleh teknologi tersebut. Sebuah konsekuensi logis dari penerapan teknologi yang tunggal adalah kemajuan suatu bidang usaha yang memanfaatkan teknologi yang berdaya guna dan tepat guna, berdampingan bersama aktifitas sumber daya pengolah dan kelengkapan infrastruktur penunjangnya.

Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang menonjol adalah di bidang komputer, khususnya bidang multimedia yang sangat berperan dalam penyampaian berita atau informasi. Komputer multimedia dapat dipakai dalam berbagai bentuk kehidupan diantaranya untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar-seminar yang bersifat interaktif.

Hotel Nusantara 2 merupakan salah satu Hotel di Atambua yang biasanya dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Karena Atambua Merupakan kota perbatasan dengan Negara tetangga Timor Leste.

Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Hotel Nusantara 2, maka Hotel Nusantara 2 melakukan berbagai kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai media iklan, surat kabar, brosur, dan informasi yang tidak secara

langsung dilakukan yaitu melalui pengunjung-pengunjung yang pernah berkunjung ke Hotel Nusantara 2 Atambua dan menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain.

Dengan dasar tersebut diatas maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat layanan informasi dengan cara melihat tampilan dengan memperlihatkan informasi Hotel Nusantara 2 melalui gambar, text, dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian pengunjung Hotel Nusantara 2 sendiri maupun pihak lain sebagai penerima informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh Hotel Nusantara 2 dalam mempromosikan informasi mengenai Hotel Nusantara 2 masih menggunakan media yang bersifat konvensional sehingga informasi yang disajikan masih bersifat sederhana dan kurang menarik serta informasi yang dipakai banyak menekan anggaran hotel, sehingga perlu diperkenalkannya suatu sistem informasi berbasis multimedia interaktif tentang Hotel Nusantara 2 kepada pengunjung serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang Hotel Nusantara 2 ini dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi, serta media ini dipandang lebih efisien dan lebih efektif dibanding sistem informasi yang sudah ada sebelumnya yang dipakai Hotel Nusantara 2

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah pada studi ini adalah: **Bagaimanakah langkah dalam merancang aplikasi multimedia Hotel Nusantara 2 agar lebih efektif dan efisien serta dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi ?**

1.3 Batasan Masalah

- a. Dalam memberikan informasi mengenai Hotel Nusantara 2, penulis tidak hanya membatasi masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi lebih menonjolkan Hotel Nusantara 2 secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar Hotel Nusantara 2 yang meliputi informasi tentang struktur organisasi,
- b. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pengunjung Hotel Nusantara 2 yang membutuhkan informasi, dan sekaligus kepada bagian marketing serta agen-agen yang bekerjasama dengan pihak Hotel Nusantara 2 untuk dipromosikan kepada pihak lain yang membutuhkan informasi Hotel Nusantara 2

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Skripsi ini adalah untuk menunjang ilmu yang telah diberikan oleh Lembaga Pendidikan “STMIK AMIKOM” Yogyakarta. Disamping itu juga dapat memberikan gambaran kerja dan menjadi input atau masukan bagi penulis.

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam pembuatan Skripsi ini adalah:

1. Tujuan Untuk Penulis

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan S1 Program Studi Sistem Informasi, pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. Dan Untuk menerapkan, mengembangkan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi multimedia, khususnya bagi penulis sendiri, sehingga diharapkan dapat menjadi orang yang mampu bersaing dalam dunia teknologi, khususnya dibidang teknologi informasi menggunakan aplikasi multimedia.

2. Tujuan Untuk Perusahaan

Aplikasi multimedia ini akan mendukung Hotel Nusantara 2 sebagai fasilitas untuk menyampaikan informasi kepada pengunjung Hotel Nusantara 2 maupun pihak lain yang membutuhkan informasi hotel dan dengan adanya aplikasi multimedia ini dapat meningkatkan citra perusahaan di mata masyarakat dan akan menambah daya tarik bagi pengunjung.

3. Tujuan untuk Masyarakat

Dengan adanya aplikasi Multimedia ini dapat membantu masyarakat mengenal Hotel Nusantara 2 dengan baik dan mengetahui informasi apa saja yang ada di hotel Nusantara 2 melalui tampilan yang menarik.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi akan mengalami hambatan karena data merupakan komponen penyusunan laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut, penulis melakukan beberapa tahapan penelitian diantaranya :

Tahapan pengumpulan data

a. Observasi

Adalah suatu metode penelitian dimana penulis langsung mendatangi atau mengamati terhadap objek penelitian agar diperoleh informasi yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

b. Kepustakaan

Adalah suatu metode penelitian yang penulis lakukan dengan cara mengambil data-data dari literatur-literatur, surat kabar, majalah, buku pengetahuan, dan sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti oleh penulis sehingga laporan skripsi tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

c. Wawancara

Adalah melakukan tanya-jawab langsung dengan pimpinan Hotel Nusantara 2, staf serta pihak-pihak yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi dan data yang akurat.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan ini dapat lebih terstruktur serta mudah untuk dipahami maka dalam penulisan laporan ini dibagi dalam enam bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah agar tidak terlalu menyimpang dari pokok bahasan, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan aplikasi multimedia yang dibuat. Pemaparan teori meliputi konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan Skripsi ini diantaranya adalah Adobe Flash dan Adobe Photoshop CS4.

Bab III Tinjauan Umum dan Analisis Sistem

Pada bab ini diterangkan mengenai tinjauan umum tentang Hotel Nusantara 2 baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasilitas, produk, letak dan lain-lain yang berkaitan dengan Hotel Nusantara 2. Dan dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem, analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

Bab IV Desain Aplikasi Multimedia

Pada bab ini dijelaskan tentang desain aplikasi multimedia yaitu merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, 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.

