

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 Flaviana Waingapu merupakan salah satu Hotel di Waingapu yang biasanya dikunjungi oleh wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Hotel Flaviana, maka Hotel Flaviana 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 Flaviana Waingapu 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 Flaviana melalui gambar, text, dengan gabungan animasi, sound yang dapat menarik perhatian pengunjung Hotel Flaviana sendiri maupun pihak lain sebagai penerima informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa masalah yang dihadapi oleh Hotel Flaviana dalam mempromosikan informasi mengenai Hotel Flaviana 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 Flaviana kepada pengunjung serta pihak lain.

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang Hotel Flaviana 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 Flaviana.

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

1.3 Batasan Masalah

Dalam memberikan informasi mengenai Hotel Flaviana Waingapu, penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi menonjolkan Hotel Flaviana secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar Hotel Flaviana yang meliputi informasi tentang sejarah, struktur organisasi, lay out bangunan, fasilitas, produk, lokasi, gambar, dan contact person.

Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan bagi para pengunjung Hotel Flaviana yang membutuhkan informasi, dan sekaligus kepada bagian marketing serta agen-agen yang bekerjasama dengan pihak Hotel Flaviana untuk dipromosikan kepada pihak lain yang membutuhkan informasi Hotel Flaviana.

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:

1.4.1 Tujuan Secara Khusus

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan S1 Program Studi Sistem Informasi, pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Secara Umum

- a. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung Hotel Flaviana sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada pengunjung Hotel Flaviana maupun pihak lain yang membutuhkan informasi hotel.
- b. 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.

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 :

1.5.1 Tahapan pengumpulan data

- Observasi

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

- 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.

- Wawancara

Adalah melakukan tanya-jawab langsung dengan pimpinan Hotel Flaviana, 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 lima bab. Pada tiap-tiap bab dapat diuraikan sebagai berikut :

1.6.1 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.

1.6.2 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 Macromedia Flash MX 2004, dan Macromedia Director 2004, Adobe Photoshop CS2.

1.6.3 Bab III Tinjauan Umum dan Analisis Sistem

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

1.6.4 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.

1.6.5 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.

