

BAB I

PENDAHULUAN

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

B. Rumusan Masalah

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

Diharapkan agar penyampaian informasi tentang Hotel Bhinneka 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 Bhinneka.

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

C. Batasan Masalah

Dalam memberikan informasi mengenai Hotel Bhinneka, penulis membatasi masalah pada penyampaian informasi secara Umum, tetapi menonjolkan Hotel Bhinneka secara khusus, yaitu menyampaikan informasi seputar Hotel Bhinneka yang meliputi informasi tentang struktur organisasi,

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

D. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan Tugas Akhir 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 Tugas Akhir ini adalah:

1. Tujuan Secara Khusus

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akademik, sebagai salah satu syarat kelulusan dari program D3 pada “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.

2. Tujuan Secara Umum

- a. Membuat suatu aplikasi multimedia yang bisa mendukung Hotel Bhinneka sebagai fasilitas penyampaian informasi kepada pengunjung Hotel Bhinneka 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.

E. 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. 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 tugas akhir tersebut memiliki landasan teori yang jelas.

c. Wawancara

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

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan serta metode pengumpulan data.

Bab II Dasar Teori

Pada bab ini dijelaskan mengenai konsep dasar multimedia, siklus pengembangan multimedia, macam-macam struktur aplikasi multimedia dan sistem perangkat lunak / software yang digunakan. Software yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini diantaranya adalah Swish, Adobe Photoshop CS2, Adobe Audition, Macromedia Flash MX 2004, dan Macromedia Director 2004

Bab III Tinjauan Umum

Pada bab ini diterangkan mengenai tinjauan umum tentang Hotel Bhinneka baik dari segi sejarah, struktur organisasi, fasillitas, produk, letak dan lain-lain yang berkaitan dengan Hotel Bhinneka.

Bab IV Pembahasan dan Desain Aplikasi Multimedia

Pada bab ini dibahas mengenai pendahuluan, mengidentifikasi masalah, memahami kerja dari sistem, desain aplikasi multimedia dijelaskan tentang merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, melakukan tes pemakaian, penggunaan sistem dan pemeliharaan sistem.

Bab V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka



