

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Salah satu yang berkembang cukup pesat adalah bidang teknologi informasi khususnya teknologi berbasis multimedia yang mempunyai peranan penting dalam proses penyaluran informasi. Tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi komputer dapat diharapkan menyajikan suatu promosi informasi yang lebih efektif sehingga promosi informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks seperti buku, koran, majalah brosur, dan lain-lain. Tetapi juga dalam bentuk cuplikan video klip, audio, animasi, dan grafik (photo atau gambar) dan diharapkan manusia lebih tertarik untuk mengetahui informasi yang telah ditampilkan. Hotel Quality Jogjakarta merupakan salah satu Hotel yang banyak di kunjungi wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

Untuk lebih mengetahui informasi mengenai Quality Hotel, maka Quality Hotel Yogyakarta melakukan berbagai kegiatan-kegiatan promosi melalui berbagai media, diantaranya adalah media iklan, surat kabar, dan lainnya yang secara tidak langsung dilakukan yaitu melalui pengunjung-pengunjung yang pernah berkunjung ke Quality Hotel Yogyakarta dan menyampaikan informasi tersebut kepada orang lain. Quality Hotel menyampaikan informasi dan penyebaran brosur-brosur melalui bagian marketing Quality Hotel maupun

dengan agen-agen yang berkerjasama dengan pihak Quality Hotel itu sendiri. Dan untuk mengetahui informasi tentang Quality Hotel pengunjung biasanya menanyakan langsung kepada bagian resepsionis, atau pegawai lainnya untuk mendapatkan Informasi tentang Quality Hotel Jogjakarta.

Mengingat hal tersebut di atas maka perlu adanya suatu media pembantu dan melengkapi, sehingga dapat menyajikan informasi yang mudah di terima dan mengena pada sasaran yang ingin di sampaikan, serta efektif oleh pihak Quality Hotel itu sendiri maupun pihak lain. Dengan dasar tersebut di atas maka penulis mencoba memberikan solusi dengan membuat suatu layanan informasi dengan cara melihat tampilan yang memperlihatkan Quality Hotel melalui gambar, teks, dengan gabungan animasi, sound, yang dapat menarik perhatian pengunjung Quality Hotel itu sendiri maupun pihak lain sebagai penerima informasi.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis menjadikan Quality Hotel Yogyakarta sebagai obyek penyusunan skripsi, sehingga pada kesempatan ini penulis mengangkat judul skripsi dengan judul **Analisis Dan Perancangan Aplikasi Multimedia Sebagai Media informasi Pada Quality Hotel Yogyakarta.**

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat perkembangan pada masa sekarang setiap perusahaan merasa perlu mempunyai suatu sistem informasi agar perusahaan itu bisa dikenal masyarakat, jenis perusahaan yang dijalankan serta fasilitas apa yang

disediakan oleh perusahaan itu dan sekaligus sebagai sarana promosi dari perusahaan tersebut.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang akan dikaji adalah bagaimana menyajikan informasi-informasi dalam bentuk aplikasi multimedia yang berisikan tentang informasi Quality Hotel Yogyakarta, diharapkan penyampaian informasi tentang Quality Hotel Yogyakarta dapat meningkatkan citra perusahaan yang tinggi, selain dengan menggunakan brosur-brosur atau selebaran, aplikasi multimedia ini juga merupakan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan oleh pihak manajemen dalam berbagai kegiatan, misalnya sebagai media publikasi, promosi untuk menarik pengunjung. diharapkan nantinya bisa digunakan sebagai sarana promosi dan informasi kepada masyarakat.

C. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada agar hasilnya lebih mendalam dan lebih mengena dalam menginformasikan Quality Hotel Yogyakarta, penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, tetapi lebih menonjolkan Quality Hotel Yogyakarta yang meliputi informasi tentang profil hotel, struktur organisasi, fasilitas, lokasi, visi dan misi perusahaan.

D. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan diadakanya penelitian yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini adalah:

1. Bagi mahasiswa

- Skripsi ini dibuat untuk memenuhi kelengkapan kurikulum akademik sebagai salah satu syarat kelulusan dari program S1 pada “STIMIK AMIKOM ”Yogyakarta.
- Menerapkan ilmu dan teori-teori yang selama dalam mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
- Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
- Mengetahui lebih banyak tentang Quality Hotel Yogyakarta.

2. Bagi Quality Hotel Yogyakarta

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

Yogyakarta maupun pihak lain yang membutuhkan informasi Quality Hotel Yogyakarta.

E. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan penulis, maka pengumpulan data yang akurat sangat diperlukan dalam penyusunan laporan tugas skripsi ini.

Karena tanpa kelengkapan data di lapangan suatu laporan skripsi ini akan mengalami hambatan, karena data merupakan komponen penyusun laporan yang paling penting. Untuk mendapatkan data tersebut melakukan beberapa tahapan penelitian, Metode penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang obyek permasalahan dari penelitian adalah :

1. Metode Observasi

Yaitu pengamatan langsung di tempat penelitian terhadap objek yang akan dijadikan sumber data penelitian yang digunakan penulis dengan mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penulisan laporan skripsi.

2. Metode wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan dari obyek penelitian untuk mendapatkan informasi.

3. Metode Dokumentasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dokumen yang relevan dan mendokumentasikan dari fasilitas serta faktor – faktor pendukung yang di anggap penting.

4. Metode studi kepustakaan

Metode ini mengacu pada buku-buku pedoman yang ada, yang akan digunakan untuk mendapatkan kajian sebagai dasar teori di dalam melakukan analisis perancangan dari sistem yang akan diterapkan.

F. Sistematika Laporan Penulisan

Bab I PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan diadakan penelitian, metodelogi penelitian, sistematika penulisan.

Bab II DASAR TEORI

Akan diuraikan dan dijelaskan tentang sejarah multimedia, Definisi multimedia, struktur system informasi multimedia, konsep dasar multimedia, pengenalan sistem, perangkat lunak yang digunakan.

Bab III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini di bahas mengenai tinjauan umum tentang Quality Hotel Yogyakarta baik dari sejarah, visi dan misi, Struktur Organisasi, fasilitas, letak dan lain-lain yang berkaitan dengan Quality Hotel Yogyakarta.

Bab IV ANALISIS SISTEM

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai analisis sistem yang terdiri dari mengidentifikasi masalah, analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, dan analisis biaya dan manfaat.

BabV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini penulis membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, dan instalasi perangkat lunak, tindak lanjut implementasi.

BabVI PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.