

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di dunia perhotelan, karyawan hotel selalu berhadapan dengan turis asing, yang di mana turis-turis tersebut jarang sekali mereka bisa berbicara dalam bahasa lokal setempat. Karena Bahasa Inggris merupakan bahasa global dunia, maka dari itu sangatlah penting bagi karyawan hotel untuk menguasai bahasa Inggris dasar. Begitu pun juga para pelanggan hotel, paling tidak kita harus bisa membuat dan membatalkan reservasi, *check-in* (masuk hotel), dan *check-out* (keluar hotel).

Dalam dunia perhotelan, kesantunan dan ketepatan berbahasa dengan bahasa inggris perhotelan, dalam hal ini english for hotel, merupakan bagian dari pelayanan yang tidak dapat dihindarkan dalam berkomunikasi dengan tamu. Tentu saja tamu hotel tidak akan mengeluh tentang kelemahan berbahasa dari para karyawan dalam berkomunikasi dengan mereka, tetapi mereka akan merasa sangat dihargai dan terkesan jika para karyawan bisa berkomunikasi dalam bahasa yang sangat santun dan tepat. Hotel dan karyawannya, akan mendapat nilai positif dari para tamu. Masalahnya, tidak semua karyawan hotel menguasai english for hotel yang santun. Untuk menguasai materi conversation english perhotelan, ada beberapa upaya yang bisa dilakukan salah satunya memberikan materi pembelajaran bahasa inggris perhotelan.

Untuk memudahkan calon karyawan hotel dalam mempelajari bahasa Inggris maka dalam penelitian ini akan dibangun suatu media pembelajaran

berbasis multimedia dengan materi bahasa Inggris untuk perhotelan yang diadakan oleh Balai Latihan Kerja dan Pengembangan Produktivitas Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan adalah bagaimana merancang dan membangun suatu multimedia pembelajaran bahasa Inggris untuk perhotelan.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Materi bahasa Inggris yang ditampilkan yaitu :
 - a. *Handling Reservation*
 - b. *Giving Direction Inside a hotel*
 - c. *Dealing With Payments*
2. Fitur yang ditampilkan berupa materi dan kuis yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta pelatihan
3. Materi ditampilkan dalam bentuk animasi, suara dan teks.
4. Perangkat lunak yang digunakan :
 - a. Game Maker Studio
 - b. Adobe Photoshop
 - c. Coreldraw
 - d. Wavepad Audio Editing Software

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud yang hendak dicapai dari penelitian ini diantaranya adalah mengimplementasikan dari ilmu yang telah diperoleh selama berkuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Sedangkan tujuan dari penelitian ini, yaitu :

- a. Membuat media pembelajaran bahasa Inggris untuk peserta pelatihan.
- b. Mengetahui hasil pembelajaran bahasa Inggris untuk perhotelan.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan skripsi meliputi:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan pada objek penelitian yang akan diteliti.

b. Metode Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku atau literatur yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

c. Metode Dokumentasi

Suatu metode untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen lembaga yang berkaitan.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode pengembangan Luther. Metode ini mempunyai tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. *Concept*

Tahap *concept* (konsep) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dll).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. *Material Collecting*

Material Collecting adalah tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap Material Collecting dan tahap Assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel.

4. *Assembly*

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design.

5. *Testing*

Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi/program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini

disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut.

1.5.3 Metode Analisis Sistem

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.5.4 Metode Perancangan Sistem

Perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi struktur navigasi dan perancangan antarmuka, menentukan material collecting.

1.5.5 Implementasi

Implementasi yang dilakukan meliputi implementasi basisdata, implementasi antarmuka.

1.5.6 Testing

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan *blackbox testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas pada penulisan skripsi ini, maka penulis membagi penulisan secara sistematis kedalam lima bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan teori-teori dasar maupun teori-teori khusus yang mendasari penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum serta segala kelebihan dan kekurangan dari keseluruhan rancangan sistem yang diusulkan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisikan tentang pembahasan sistem yang diusulkan, perangkat yang dibutuhkan baik perangkat keras maupun perangkat lunak yang akan digunakan untuk menjalankan sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi garis besar dari keseluruhan hasil penelitian dan saran berisi garis besar saran-saran yang perlu diambil untuk tindak lanjut yang lebih baik dari pemecahan masalah.