

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan salah satu teknologi yang berkembang dengan cepat. Teknologi informasi sudah terbukti mampu mendorong dan meningkatkan kinerja di berbagai sektor baik pemerintah maupun swasta. Dewasa ini kebutuhan masyarakat mengenai suatu informasi semakin meningkat, hal ini mendorong perusahaan untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Pemanfatan teknologi komputer pada sebuah perusahaan merupakan hal penting untuk memperlancar kinerja perusahaan. Salah satu bidang teknologi komputer yang berkembang adalah multimedia. Dengan memanfaatkan multimedia sebuah perusahaan mampu menyajikan informasi dengan lebih menarik. Penyajian informasi yang ditampilkan tidak hanya dalam bentuk teks, tetapi dapat disampaikan dalam bentuk animasi, *audio* dan cuplikan *video*.

Hotel Pelangi Kupang merupakan perusahaan atau usaha yang menyediakan jasa penginapan, serta memiliki fasilitas dan jasa lainnya. Hotel Pelangi Kupang selalu berusaha mengembangkan usahanya dan berusaha memberikan pelayanan prima.

Proses pengenalan fasilitas Hotel Pelangi kepada pengunjung atau konsumen selama ini masih dipandu secara langsung oleh resepsionis..

Resepsionis berperan mengantarkan tamu secara langsung ke Kamar, Aula, dan fasilitas pendukung lainnya seperti restoran dan gazebo. Hal ini menjadi kendala bagi resepsionis yang hanya berjumlah 3 orang, dengan pembagian tugas 8 jam per hari untuk satu resepsionis, sedangkan jumlah pengunjung perhari kurang lebih mencapai 35 orang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dikembangkan suatu **“Aplikasi Pengenalan Fasilitas Hotel Pelangi Kupang Berbasis Multimedia”**. Aplikasi ini akan ditempatkan pada bagian resepsionis, dengan penyajian informasinya berbasis *desktop* dan dilengkapi dengan *database* fasilitas, aplikasi ini juga diharapkan akan membantu pelanggan dalam mengenal fasilitas yang ada pada Hotel Pelangi Kupang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membuat aplikasi multimedia agar dapat mengatasi keterbatasan tenaga resepsionis dan kurangnya alat promosi hotel kepada tamu?”.

1.3 Batasan Masalah

Dalam merancang aplikasi ini, masalah hanya dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu resepsionis dalam memaparkan informasi atau mempromosikan fasilitas Hotel Pelangi Kupang kepada pengunjung atau konsumen.

2. Aplikasi ini dirancang menggunakan *tools* Macromedia Flash 8 dan *database*-nya menggunakan MySQL.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : “Merancang bangun aplikasi multimedia secara interaktif yang dilengkapi dengan *database* sebagai media promosi Hotel Pelangi Kupang sehingga mempermudah resepsionis dalam memberikan informasi dan melayani tamu tanpa harus mengantar secara langsung”.

1.5 Manfaat

- a. Bagi Resepsionis

Aplikasi pengenalan fasilitas Hotel Pelangi Kupang ini diharapkan mempermudah resepsionis dalam memberikan informasi yang berkaitan dengan fasilitas hotel

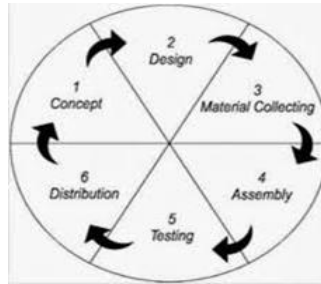
- b. Bagi Konsumen

Aplikasi ini diharapkan membantu pengunjung atau konsumen mengetahui fasilitas Hotel Pelangi Kupang.

1.6 Metodologi

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia (Sutopo, 2015).

Tahapan metode ini dapat dilihat pada Gambar di bawah ini :



Gambar 1. Tahapan pengembangan multimedia

1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi *audiens*). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah resepsionis Hotel Pelangi Kupang dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan informasi yang berkaitan dengan fasilitas-fasilitas Hotel Pelangi Kupang.

2. *Design* (Perancangan)

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan *storyboard*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan–bahan tersebut antara lain semua data yang ada pada Hotel Pelangi Kupang.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *stroryboard*. Pada tahapan ini biasanya menggunakan perangkat lunak seperti Macromedia Flash 8.

5. *Testing* (Pengujian)

Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*, dimana penilaian dapat diberikan selama proses pengetesan dilakukan.

6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Tugas Akhir ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini membahas tentang teori – teori penunjang yang akan digunakan sebagai dasar pada perencanaan dan penulisan tugas akhir ini.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan dan perancangan sistem serta mengimplementasikan-nya kedalam program aplikasi.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas mengenai implementasi sistem berdasarkan analisis dan perancangan sistem yang terdapat pada bab III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi aplikasi yang dibangun sebelum di-*publish* ke pemakai.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.

