

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hotel merupakan salah satu jenis akomodasi komersial yang sangat dikenal masyarakat, sebagai suatu perusahaan yang menyediakan pelayanan penginapan, makan dan minum bagi para pengunjung atau tamu hotel. Usaha perhotelan sekarang ini, sudah merupakan suatu industri yang memerlukan sumber dana dan sumber daya manusia dalam jumlah besar, maka hotel sekarang ini tidak lagi dapat dikelola secara tradisional seperti pada jaman dahulu, tetapi harus dikelola secara profesional.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah banyak pengaruhnya terhadap laju pertumbuhan kehidupan pada saat ini, dimana orang telah sadar akan pentingnya suatu informasi yang dapat membantu dalam menentukan dan mengambil suatu keputusan demi terpenuhinya kebutuhan hidup masing-masing. Guna mengantisipasi cepatnya pertumbuhan teknologi informasi, perlu diadakannya persiapan untuk menghadapi berbagai tantangan yang semakin ketat dimasa datang, terutama teknologi informasi yang menyangkut perhotelan. Persiapan mendasar yang perlu diantisipasi adalah pola pikir dan sikap mental yang baik agar kemajuan teknologi informasi bisa didayagunakan seoptimal mungkin untuk meningkatkan kinerja industri pariwisata dan perhotelan di masa mendatang.

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi para pengguna

informasi, yang mana informasi dapat menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata dan berguna sebagai media dalam pengambilan suatu keputusan yang tepat. Salah satu hal yang penting adalah terciptanya pola arus informasi yang baik tentang berbagai hal yang dapat memberikan pengaruh bagi dunia usaha dalam upaya meningkatkan industri pariwisata dan perhotelan. Dalam rangka penyebarluasan informasi tentang fasilitas, pelayanan, hiburan, letak geografis dan tempat wisata kepada para tamu hotel dan masyarakat luas sebagai pengguna informasi, pihak hotel masih melakukan cara-cara manual, yaitu dengan membagikan brosur. Selain kurang efisien, juga merepotkan tamu yang ingin mengetahui tentang informasi lengkap. Setelah dianalisa mengenai cara penyampaian informasi, agar lebih efektif dan efisien maka penulis coba memberikan suatu solusi dengan memanfaatkan teknologi komputer yang memberikan informasi lebih atraktif. Dilatar belakangi oleh banyaknya pengguna informasi yang memanfaatkan fasilitas komputer yang disertai dengan kemajuan dan kemampuan mengolah informasi, maka penyajian informasi pelayanan hotel sekarang bisa menggunakan suatu produk multimedia dan internet.

Pada era teknologi informasi ini, para pengunjung bisa memperoleh informasi yang lengkap dari sebuah media elektronik yang menyajikan informasi yang lebih kreatif dan interaktif, yang dimaksud dengan interaktif disini yaitu pengunjung bisa langsung memperoleh informasi dengan cara mengklik tombol dari layar monitor yang telah disediakan oleh pihak pengelola hotel yang disajikan dalam bentuk informasi multimedia komputer.

I.2. Maksud dan Tujuan

Untuk lebih meningkatkan pelayanan kepada para tamu hotel dan penyebaran informasi kepada masyarakat luas, khususnya dalam penyampaian informasi mengenai pelayanan hotel dan fasilitas yang disediakan, maka informasi disajikan dengan sistem komputer multimedia. Penerapan sistem komputer multimedia ini jauh lebih bermanfaat dibandingkan dengan penyebaran informasi lewat brosur-brosur, seperti kebanyakan tamu hotel yang pada umumnya cenderung malas untuk membaca, padahal informasi tentang fasilitas hotel sangatlah penting untuk mempermudah mendapatkan pelayanan, akan tetapi apabila informasi yang disajikan lebih atraktif contohnya dengan menggunakan produk multimedia yang disajikan dengan fasilitas komputer layar sentuh (*touch screen*) yang berisikan informasi dengan animasi gambar gerak dan suara, dengan hanya mendengarkan dan melihat apa yang disajikan produk multimedia ini para tamu hotel bisa mendapatkan informasi lengkap mengenai fasilitas dan pelayanan hotel.

Produk multimedia yang berbasis komputer ini selain memberikan nuansa modern juga sangat bermanfaat bagi peningkatan pelayanan hotel dalam memberikan kepuasan kepada para tamu hotel.

1.3 Permasalahan

Informasi menjadi kebutuhan yang sangat penting. Oleh karena itu hotel dituntut memberikan pelayanan yang cepat, akurat dan *instant* dalam menyajikan sebuah informasi. Dengan tidak mengesampingkan cara-cara

manual yang cukup membuang waktu dan kurang efektif dalam menyajikan informasi, pembuatan produk multimedia ini bisa membantu dalam memberikan informasi kepada tamu hotel dan masyarakat luas yang disajikan lebih atraktif. Permasalahan ini diangkat dan dijadikan bahan pembuatan Tugas Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Multimedia Hotel”. Sistem Informasi Multimedia ini diperbantukan untuk membantu memberikan informasi yang akurat pada bagian *front office hotel*. Informasi ini bisa disajikan melalui media *touch screen* yang ditempatkan di ruang *front office* atau dikemas kedalam CD untuk presentasi ditingkat *high level management* bahkan untuk cinderamata.

1.4 Metodologi

Pembuatan produk multimedia interaktif sebagai penyaji informasi fasilitas dan pelayanan hotel, yang dijadikan Tugas akhir ini menggunakan metodologi sebagai berikut, yaitu :

a. Pengumpulan Data

Data diperoleh dari hotel yang akan dijadikan contoh dalam sebuah penyajian informasi lewat multimedia interaktif, data yang diperoleh berupa brosur-brosur . disini diambil salah satu hotel yang cukup terkenal dikota Bandung ini, yaitu “Hotel Hyatt Regency Bandung”.

b. Analisis

Setelah data diperoleh kemudian dianalisis dan diambil bagian mana yang akan dijadikan bahan dasar, serta menentukan tema pada pembuatan produk multimedia interaktif ini.

c. Perancangan

Pada tahap perancangan dibuat struktur menu yang akan dibuat dari tampilan awal, main menu dan penutupan. kemudian disiapkan naskah atau narasi (*script*) yang disusun untuk dijadikan acuan supaya informasi yang disajikan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan. Kemudian dilakukan proses *scanning* gambar dan pengisian suara.

d. Pemrograman

Pada tahap pemrograman ini, bahan mentah seperti data teks, gambar, suara, dan video yang sebelumnya diproses oleh *software* pembantu diolah dan dijadikan satu oleh *software* macromedia director yang menjadi *software* utama.

e. Pengujian

Setelah pembuatan program selesai, kemudian dilakukan pengujian program dari awal hingga akhir untuk memastikan alur dari struktur menu supaya tidak terjadi kekeliruan dalam mengoperasikannya.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari :

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, maksud dan tujuan, permasalahan, metodologi serta sistematika penulisan yang merangkum segala aktifitas yang akan dilakukan pada pembuatan Tugas Akhir ini.

BAB II Tinjauan Pustaka

Menguraikan teori-teori yang digunakan dan menjadi landasan selama pembuatan produk multimedia ini, meliputi pengertian multimedia interaktif termasuk didalamnya elemen-elemen multimedia serta teori salah satu perangkat lunak grafis yang dijadikan software utama dalam sebuah proses pembuatan produk multimedia.

BAB III Analisis dan Perancangan

Berisi tentang analisis dan perancangan program serta data flow diagram dari struktur menu yang ditampilkan, dan segala hal yang diperlukan dalam pembuatan produk baik perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*) maupun data-data yang akan diolah menjadi elemen-elemen multimedia yang kemudian akan diintegrasikan menjadi produk jadi multimedia.

BAB IV Pemrograman Multimedia

Menyelesaikan proses perancangan dan pembuatan produk mulai dari pengeditan gambar, desain, pengolahan bahan-bahan menjadi elemen multimedia, penggabungan dalam, serta penyelesaian produk akhir.

BAB V Pengujian dan Analisa hasil uji

Berisi tentang pengujian dari program pada saat program dijalankan. Sedangkan analisis hasil uji merupakan analisa dari jalannya program, dimana mencatat dan memperbaiki kesalahan dan kekurangan pada program.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Berisi tentang kesimpulan dari pembuatan produk multimedia yang menyajikan sistem informasi berbasis komputer. kesimpulan ini mengulas mulai dari konsep pembuatan produk, *software* dan *hardware* yang digunakan, proses dan teknik pembuatan produk multimedia, hingga pengujian program dan analisis hasil uji.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN