

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA HOTEL

TUGAS AKHIR

**PROGRAM DIPLOMA III
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**



Oleh :

**DENI CAHYADI
NIM : TI - 10297003**



**SEKOLAH TINGGI KOMPUTER BANDUNG
B A N D U N G
2000**

**RANCANG BANGUN
SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA HOTEL**

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Kelulusan Program Diploma III
Jurusan Teknik Informatika**

Oleh

**Deni Cahyadi
NIM. TI-10297003**

**Menyetujui,
Bandung, Oktober 2000**

Pembimbing

(Ir. Moedjatmiko ,MT)

Mengetahui,

Ketua Jurusan

(Ir. Bambang Siswoyo)

Direktur

(Ir. Eddy Suryanto Soegoto , M.Sc)



RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MULTIMEDIA HOTEL

TUGAS AKHIR

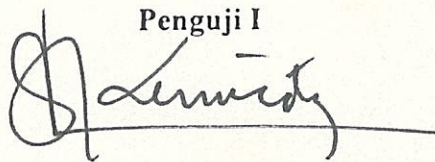
Oleh

Deni Cahyadi
NIM. TI-10297003

**Telah dipertanggung jawabkan dan disyahkan
Oleh Komisi Sidang pada ujian sidang
Program Diploma III STKB**

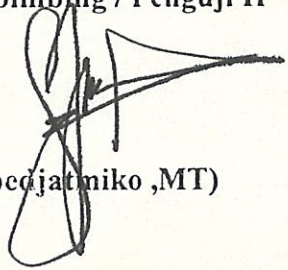
**Mengesyahkan,
Bandung, Oktober 2000**

Penguji I



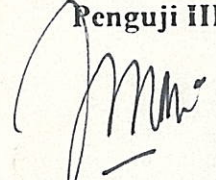
(Ir. John Kennedy ,M.Sc)

Dosen Pembimbing / Penguji II



(Ir. Moeijatniko ,MT)

Penguji III



(Drs. Iman Verdy Darmansyah)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Illahi Robbi atas segala berkah dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Hotel”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Diploma III Sekolah Tinggi Komputer Bandung. Dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bantuan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Eddy Suryanto Soegoto, MSc. selaku Direktur Sekolah Tinggi Komputer Bandung.
2. Bapak Ir. Bambang Siswoyo, selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Ir. Moedjatmiko, MT. selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan laporan Tugas Akhir.
4. Bapak General Manager Hotel Hyatt Regency Bandung.
5. Seluruh Dosen dan segenap karyawan Sekolah Tinggi Komputer Bandung.
6. Ibunda, Ayahanda dan Keluarga tercinta yang terus-menerus memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupaun materil serta do`a yang tak kunjung putus kepada penulis selama mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Komputer Bandung.
7. Reni Pujiastuti, atas bantuan dan dorongannya.

8. Bapak Oban Mustopa, sebagai Manager Produksi Jaring Multimedia Interaktif.
9. Irwan Syah Singgih, yang telah memberikan dorongan dan pengertian dalam penyelesaian karya tulis ini.
10. Anak-anak Teknik Informatika IGI / STKB terutama kepada anak-anak Jaring Multimedia Interaktif.
11. Semua yang telah memberikan bantuan dan dorongan atas terselesaikannya Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa pada laporan ini banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang disampaikan bagi penulis merupakan masukan yang sangat berharga. Akhir kata penulis menyampaikan terima kasih.

Bandung, September 2000

Penulis

ABSTRAK

Hotel merupakan salah satu jenis akomodasi komersial. Sebagai salah satu perusahaan yang menyediakan pelayanan dan penginapan, hotel merupakan suatu industri yang memerlukan sumber dana dan sumber daya manusia, serta dalam pengelolaannya harus dikelola secara profesional. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi telah banyak pengaruhnya terhadap laju pertumbuhan kehidupan pada dewasa ini. 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. Untuk itu didalam menyajikan informasi harus lebih atraktif supaya dapat mudah dicerna, contoh penyajian informasi yang atraktif adalah dengan menggunakan sistem informasi multimedia.

Pada perancangan program multimedia ditentukan bagaimana proses alir program dari awal hingga akhir program. Setelah mengumpulkan data dan dianalisis maka selanjutnya melakukan perancangan program. Pada tahap perancangan ini digambarkan dengan diagram konteks dan diagram alir data. Data-data yang diambil dijadikan acuan model interaktif dalam perancangan program sistem informasi yang dibuat.

Pembuatan program multimedia ini berhasil membuat sistem informasi multimedia interaktif yang dalam penyajiannya sangat berguna bagi pemberian informasi pada *front office* hotel. Program disajikan lewat audio dan video (gambar, suara, musik dan animasi video) yang disajikan atraktif supaya informasi bisa mudah dicerna oleh pengguna informasi.

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan I.....	i
Lembar Pengesahan II.....	ii
KataPengantar	iii
Abstrak	v
Daftar Isi.....	vi
Daftar Gambar.....	x
BAB I Pendahuluan.....	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Maksud dan Tujuan.....	I-3
1.3 Permasalahan.....	I-3
1.4 Metodologi.....	I-4
1.5 Sistematika Penulisan.....	I-5
BAB II Tinjauan Pustaka.....	II-1
2.1 Multimedia Interaktif.....	II-1
2.2 Elemen-Element Multimedia.....	II-3
2.2.1 Teks (narasi).....	II-4
2.2.2 Gambar (<i>Still Image</i> /Citra).....	II-4
2.2.3 Suara (<i>sound</i>).....	II-5
2.2.4 Video.....	II-5
2.3 Software dan Hardware penunjang multimedia.....	II-6
2.3.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	II-7
2.3.1.1 Sistem Operasi Windows 98.....	II-7

2.3.1.2 Macromedia Director.....	II-8
2.3.1.3 Macromedia Flash.....	II-9
2.3.1.4 Adobe Photoshop.....	II-10
2.3.1.5 Adobe Premiere.....	II-10
2.3.1.6 Corel Draw.....	II-11
2.3.1.7 Animator GIF.....	II-12
2.3.1.8 Sound Forge.....	II-13
2.3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	II-14
2.3.2.1 Prosesor.....	II-15
2.3.2.2 Memori Utama.....	II-15
2.3.2.3 Harddisk.....	II-16
2.3.2.4 Monitor.....	II-17
2.3.2.5 Video Card.....	II-18
2.3.2.6 CD ROM Drive.....	II-19
2.3.2.7 Sound Card.....	II-20
2.3.2.8 keyboard.....	II-20
2.3.2.9 Mouse.....	II-20
2.3.2.10 Microphone (mike) dan Speaker Active.....	II-21
2.3.2.11 Scanner.....	II-21
2.4 Perangkat Lunak Multimedia.....	II-21
2.5 Teknik presentasi.....	II-26
BAB III Analisis dan Perancangan.....	III-1
3.1 Analisis.....	III-1
3.2 Perancangan.....	III-1



3.2.1 Diagram Konteks.....	III-2
3.2.2 Diagram Aliran Data.....	III-3
3.2.3 Spesifikasi.....	III-9
BAB IV Pemrograman Multimedia.....	IV-1
4.1 Software dan Hardware yang digunakan.....	IV-1
4.2 Pemrograman Multimedia.....	IV-2
4.2.1 Proses Scanning.....	IV-2
4.2.2 Pengolahan Suara.....	IV-3
4.2.3 Pengolahan Gambar.....	IV-4
4.2.4 Pengolahan Video.....	IV-6
4.2.5 Pemrograman.....	IV-6
BAB V Pengujian dan Analisa Hasil Uji.....	V-1
5.1 Pengujian.....	V-1
5.1.1 Pengujian pembukaan program.....	V-2
5.1.2 Pengujian animasi film program.....	V-2
5.1.3 Pengujian menu utama program.....	V-2
5.1.4 Pengujian tombol-tombol program.....	V-3
5.1.5 Pengujian penutupan program.....	V-3
5.2 Analisa hasil uji.....	V-4
5.2.1 Analisa terhadap pengujian pembukaan program.....	V-4
5.2.2 Analisa terhadap pengujian animasi film program.....	V-4
5.2.3 Analisa terhadap pengujian menu utama program.....	V-4
5.2.4 Analisa terhadap pengujian tombol-tombol program.....	V-4
5.2.5 Analisa terhadap pengujian penutupan program.....	V-5

BAB VI Kesimpulan dan Saran.....	VI-1
6.1 Kesimpulan.....	VI-1
6.2 Saran.....	VI-1

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Windows 98.....	II-8
Gambar 2.2 Logo software Macromedia Director 7.0.....	II-9
Gambar 2.3 Logo software Macromedia Flash.....	II-9
Gambar 2.4 Logo software Adobe Photoshop 5.5.....	II-10
Gambar 2.5 Logo software Adobe Premiere 5.1.....	II-11
Gambar 2.6 Logo software Corel Draw 8.0.....	II-12
Gambar 2.7 Logo software Animator GIF.....	II-13
Gambar 2.8 Logo software Sound Forge.....	II-14
Gambar 2.9 Tampilan utama macromedia Director 7.0.....	II-22
Gambar 2.10 Menu Bar.....	II-23
Gambar 2.11 Tool Bar.....	II-23
Gambar 2.11 Stage.....	II-25
Gambar 2.13 Cast Member.....	II-26
Gambar 2.14 Score Window.....	II-26
Gambar 2.15 Teknik Presentasi.....	II-27
Gambar 3.1 diagram konteks.....	III-2
Gambar 3.2 diagram alir data.....	III-3
Gambar 3.3 diagram alir data pembukaan.....	III-3
Gambar 3.4 diagram alir data PHJ.....	III-4
Gambar 3.5 diagram alir data PHB.....	III-5
Gambar 3.6 diagram alir data PHY.....	III-6
Gambar 3.7 diagram alir data PHS.....	III-6

Gambar 3.8 diagram alir data PHBL.....	III-7
Gambar 3.9 diagram alir data penutupan.....	III-8
Gambar 4.1 proses editing suara dan musik latar.....	IV-4
Gambar 4.2 proses editing gambar.....	IV-5
Gambar 4.3 pengolahan film.....	IV-6
Gambar 4.4 import file.....	IV-7
Gambar 4.5 menarik ke Score Windows.....	IV-8
Gambar 4.6 mendesain tampilan.....	IV-9
Gambar 4.7 mengisi perintah pada behavior.....	IV-10
Gambar 4.8 menu library pallete.....	IV-11
Gambar 4.9 tombol kembali keanimasi film.....	IV-11
Gambar 4.10 tombol pada menu utama.....	IV-12
Gambar 4.11 tombol link Internet.....	IV-13
Gambar 4.12 tombol keluar.....	IV-14