

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat dan banyak bidang yang sudah menggunakan sistem yang terkomputerisasi, dan kelengkapan informasi sangat dibutuhkan untuk kemudahan informasi yang ingin didapat, terutama di sarana pariwisata, misalnya pada Taman Impian Jaya Ancol yang sekarang ini sejalan dengan perkembangan perusahaan yang semakin meningkat, merubah status menjadi PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. Perusahaan yang lebih dikenal lewat sarana hiburan ini membutuhkan layanan informasi yang dapat digunakan oleh setiap konsumennya untuk memudahkan mencari suatu lokasi, informasi atau pengumuman baru yang ada, fasilitas yang ada di PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk., serta untuk media massa yang ingin mencari informasi tentang perusahaan. Selain itu yang terpenting adalah untuk pengarsipan data eksternal perusahaan, contohnya sejarah perusahaan sejak berdiri hingga sekarang ini, sebab saat ini sebagian besar informasi tentang perusahaan yang ada tidak tersip dengan baik, sehingga dibutuhkan suatu wadah yang dapat menampung seluruh informasi tersebut.

Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang ingin disampaikan oleh perusahaan dapat menjadi lebih menarik melalui multimedia yang interaktif. Kemampuan multimedia untuk menyampaikan

informasi tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, suara, dan video.

PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. sendiri saat ini sudah memiliki media informasi berbentuk *website* yaitu www.ancol.com. Tapi sesuai *polling* yang dibuat oleh *website* tersebut, diketahui bahwa *user* masih merasa kurang puas dengan informasi yang didapatkan dari media informasi berbentuk *website* tersebut.

1.2 Ruang Lingkup

PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. memiliki produk perusahaan berupa sektor rekreasi, sektor resor, dan sektor perumahan. Ruang lingkup aplikasi berupa kios informasi berbasis multimedia ini dibatasi pada:

1. Perancangan aplikasi kios informasi yang menampilkan informasi tentang setiap sektor yang ada pada PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. dan informasi eksternal tentang perusahaan.
2. Penyajian gambar, teks, suara, video, dan animasi untuk mendukung tampilan aplikasi kios informasi
3. Pengumuman terbaru dari perusahaan yang ditampilkan secara lengkap dan terperinci.
4. Sejarah dan perkembangan PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. mulai dari awal berdirinya sampai sekarang.
5. Kuesioner hanya dibagikan kepada konsumen dan calon konsumen produk PT. Pembangunan Jaya Ancol Tbk. yang berdomisili di Jakarta.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk:

1. Menganalisa sistem yang sudah ada dan merancang suatu kios informasi berbasis multimedia untuk memberikan informasi secara visual pada penggunanya.
2. Menciptakan kios informasi yang menarik dari segi tampilan, mudah digunakan, dan memiliki navigasi yang jelas.
3. Membuat kios informasi yang memberikan informasi kepada konsumen mengenai produk-produk yang ditawarkan.

Sedangkan manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah untuk:

1. Tersedianya sebuah sarana informasi yang lengkap dan tepat yang memudahkan untuk mencari informasi tentang perusahaan.
2. Meningkatnya kualitas dan layanan informasi dengan peningkatan teknologi dan sumber daya manusia.
3. Terarsipnya data-data dengan baik.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Studi Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara membaca buku-buku referensi dan bahan-bahan online dari *internet* untuk memperoleh pengertian dan pengetahuan

yang berkaitan dengan topik permasalahan skripsi. Selain sumber-sumber yang telah disebutkan diatas penelitian ini juga memakai beberapa hasil karya tulis sebagai referensi bahan pembanding.

2. Metodologi Analisis Lapangan

Metodologi lapangan ini dilakukan dengan cara mengadakan survey, pengamatan, dan wawancara secara langsung dengan bagian-bagian yang ada dalam perusahaan yang terkait dengan penelitian ini. Dari perusahaan tersebut didapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam membuat kios informasi ini.

3. Metodologi Perancangan

Pada metode ini dilakukan perancangan dan pembuatan suatu kios informasi yang meliputi perancangan layar dan *output* yang dihasilkan, dan semua data dan informasi yang dibutuhkan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat dengan membagi tiap kelompok pembahasan menjadi bab dan sub bab yang akan dibahas secara terinci pada masing-masing bab. Berikut ini adalah susunan bab dan keterangan singkatnya:

Bab 1 : Pendahuluan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 : Landasan Teori

Bab ini berisi teori-teori yang digunakan sebagai landasan untuk penelitian penulisan skripsi, seperti segala dasar teori dari multimedia dan *software engineering* yang berhubungan dengan rekayasa piranti lunak, multimedia, dan teori lain yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

Bab 3 : Analisis Dan Perancangan

Pada bab ini dibahas tentang analisa kebutuhan sistem dan perancangan yang dibuat. Adapun perancangan yang dibuat antara lain berupa perancangan layar, perancangan database, perancangan ERD, dan spesifikasi proses.

Bab 4 : Implementasi Dan Evaluasi

Adapun pada bab ini dibahas tentang penerapan aplikasi dan evaluasi dari sistem yang berjalan. Adapun bab ini dibagi menjadi: hasil dan pembahasan dari aplikasi, evaluasi kelebihan dan kekurangan dari aplikasi yang kami buat, evaluasi hasil testing baik internal maupun eksternal, dan evaluasi Interaksi Manusia dan Komputer.

Bab 5 : Simpulan Dan Saran

Bab ini merupakan bab terakhir dari skripsi, berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan perancangan kios informasi pada perusahaan, serta saran-saran yang disampaikan sebagai bahan masukan bagi perusahaan.