BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa tahun belakangan ini, dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Tak dapat dipungkiri, kemajuan itu membawa dampak yang krusial bagi perkembangan dunia informasi dan komputer. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan layanan yang cepat dan akurat akan informasi, maka komputer pun mengalami perkembangan sehingga memungkinkan untuk dioperasikan secara maksimal guna mempermudah pekerjaan manusia.

Salah satu peranan besar komputer adalah untuk mempermudah berbagai macam pekerjaan dengan cara mengganti cara-cara konvensional seperti papan informasi menjadi sebuah kios informasi yang berbasis komputer.

Kios informasi berfungsi sebagai media untuk menyediakan informasi kepada pengguna, dan berfungsi dalam memberikan pelayanan sehingga bisa mengurangi antrian yang terjadi.

Dengan kios informasi, informasi bisa ditampilkan dalam wujud yang menarik, dan mudah diakses, serta sangat membantu pengguna dalam kemudahan mencari informasi. Di sisi lain, pengubahan informasi juga mudah dilakukan karena terhubung dengan jaringan sehingga database dapat di-update di tempat yang lain.

Dengan kata lain, dengan data yang terkomputerisasi, sangat banyak waktu dan tenaga yang dapat dihemat.

World Wide Web Institute (3WI) sebagai sebuah lembaga pelatihan yang bergerak di bidang teknik informatika menyadari pentingnya hal tersebut.

Adapun 3WI merupakan produk dari *World Wide Web Institute International Ltd*, yang didirikan pada tahun 1994 di Geneva, Switzerland oleh PMS,SA, sebuah *group* dengan berbagai bisnis. Dengan mengandalkan jaringan pemasaran yang sudah ada, 3WI telah berkembang ke India, Bangladesh, Malaysia, dan Indonesia. Sejak tahun 2004, 3WI merencanakan untuk mengembangkan ke Asia Tenggara, Timur Tengah, Eropa, dan Amerika.

Di Indonesia, 3WI memiliki beberapa cabang, yaitu di Jakarta, Bandung, Surabaya, dan Bali. Cabang 3WI di Jakarta adalah *The Jakarta Executive Training Center*, yang terletak di World Trade Center lt. 12, jl. Jend. Sudirman Kav. 29-31.

Adapun permasalahan yang terjadi di 3WI adalah antrian yang terjadi karena perbandingan jumlah *customer service* yang terbatas sementara jumlah murid, calon murid, dan masyarakat umum yang membutuhkan informasi dan pelayanan cukup banyak. *Customer service* juga memberikan pelayanan melalui akses line telepon. Melihat permasalahan-permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu media baru untuk membantu *customer service* memberikan pelayanan, sekaligus media tersebut juga harus bisa memberikan informasi yang lengkap tentang 3WI dan kegiatan pelatihan yang diadakan oleh 3WI. Media tersebut adalah kios informasi.

Dengan alasan-alasan tersebut diatas, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian skripsi dengan judul "Analisis dan Perancangan Kios Informasi pada 3WI (World Wide Web Institute) Berbasis Multimedia".

1.2 Ruang Lingkup

Dalam penyusunan skripsi ini, penulisan dibatasi pada :

a. Pembuatan perangkat lunak (*software*) sebuah kios informasi untuk perusahaan;
b. Analisis, perancangan dan implementasi kios informasi berisikan beberapa informasi berikut, yaitu : informasi mengenai institut tersebut secara keseluruhan (sejarah, visi dan misi, fasilitas dan layanan, prestasi, dan kemitraan), program-program kelas yang ditawarkan (*course catalog*), jadwal-jadwal kelas, pertanyaan-pertanyaan umum atau FAQ's (*Frequently Asked Questions*), informasi-informasi terkini (*news and events*), serta pemesanan kelas secara *online*;
c. Pengembangan perangkat lunak untuk sebuah kios informasi yang menarik dan interaktif serta mudah dimengerti dan digunakan oleh pengguna (*user friendly*);
d. Skripsi ini tidak membahas mengenai pemasangan jaringan–jaringan dan permasalahan yang berkaitan dengan kabel, dan pemasangan perangkat keras (*touch screen)*;
e. Skripsi ini tidak membahas tentang keamanan (*security*) dalam internet.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Pada subbab ini akan dibahas mengenai tujuan dan manfaat skripsi.

1.3.1 Tujuan

Skripsi ini bertujuan untuk :

a. Merancang sebuah papan informasi elektronik yang *user friendly* dengan memanfaatkan kemampuan multimedia dan internet untuk menyajikan informasi

secara lebih interaktif, atraktif dan efisien serta terhubung antara satu kios informasi dengan yang lainnya;

b. Meriset sejauh mana antusiasme dan ketertarikkan masyarakat serta pengetahuan masyarakat akan kios informasi.

1.3.2 Manfaat

Sedangkan manfaat dari kios informasi ini adalah sebagai berikut :

a. Cara penyampaian informasi menjadi lebih menarik dan variatif;
b. Dengan sistem navigasi yang interaktif, pembaca lebih mudah menemukan informasi yang dicari;
c. Sebagai pengenalan teknologi informasi bagi pelanggan;
d. Dengan kios informasi elektronik, lebih mudah melakukan perubahan (*update*).
e. Dengan berbasis *online*, memungkinkan terbentuknya informasi yang saling berhubungan antara satu kios informasi dengan yang lainnya sehingga perubahan (*update*) informasi bisa dilakukan sekaligus pada semua kios informasi.

1.4 Metodologi

Metode pengembangan aplikasi ini akan menggunakan studi pustaka, metode analisis, dan metode perancangan, sebagai berikut :

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan membaca literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas. Hasilnya berupa informasi yang bersifat teori dan merupakan pedoman dalam melakukan analisis dan perancangan kios informasi ini.

b. Metode Analisis

Pengumpulan data dilakukan dengan survei ke tempat yang mendukung pembuatan kios informasi ini, dengan alat bantu kuesioner dan wawancara.

c. Metode Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan pembuatan hierarki menu, diagram transisi keadaan (STD), basis data dan rancangan layar.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika yang akan digunakan dalam penulisan skripsi terdiri dari lima bab sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab satu ini berisi mengenai hal-hal umum tentang penulisan ini, yaitu latar belakang, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, metodologi yang digunakan serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Dalam bab 2 ini akan menjelaskan tentang teori-teori dasar dan umum yang menjadi landasan dan panduan dalam penulisan ini. Teori- teori yang digunakan antara lain : teori Sistem Multimedia, teori Interaksi Manusia dan Komputer, teori Rekayasa Piranti Lunak, teori Basis Data, teori Kios Informasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab 3 ini berisi informasi-informasi dan data awal yang dibutuhkan untuk memberikan gambaran secara keseluruhan terhadap kios informasi

yang diusulkan. Selanjutnya pembahasan data-data yang telah berhasil dikumpulkan berhubungan dengan pokok permasalahan. Hasil analisis juga dibahas untuk dijadikan sebagai basis pengukuran terhadap kinerja perancangan kios informasi tersebut.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab 4 akan memberikan penjelasan mengenai implementasi kios informasi yang diusulkan, kendala-kendala yang dihadapi, dan kelebihan serta kekurangan dari kios informasi tersebut.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 5 ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari uraian bab-bab sebelumnya dan beberapa saran.