

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi media informasi yang mengalami transformasi cepat membuat penyaluran informasi mulai meninggalkan cara pemberitahuan mengenai *event* dan atau promosi secara konvensional berbentuk kertas untuk beralih menggunakan media digital, yaitu salah satunya dengan *digital signage* menggunakan perantara media *Android tv*. *Digital signage* adalah suatu media atau alat yang dapat meneruskan informasi secara *real time*. Isi dari *digital signage* dapat berbentuk teks *event*, *slideshow*, dan gambar. [1]

Pertumbuhan terhadap perubahan teknologi informasi yang selalu dinamis membuat para pelaku usaha harus bisa beradaptasi dan mengubah cara pemberian informasi kepada para penyelenggara event maupun bisnis yang memerlukan ruangan dan atau media sebagai informasi terkait apa yang akan diselenggarakan dan apa saja yang sedang *available*. Dengan kata lain bahwa *digital signage* memiliki sisi positif, yaitu mengefisienkan waktu untuk melakukan revisi dan atau menampilkan informasi yang *up to date* pada sisi *client*, serta dapat diubah melalui media komputer mana saja yang memiliki autentikasi admin sehingga dapat dilakukan *remote* baik menggunakan komputer secara langsung ataupun menggunakan aplikasi pihak ketiga seperti *any desk* dan *rust desk*. [2]

Gambar pada *digital signage* dari berbagai sumber berbeda secara bersamaan pada satu waktu seperti siaran, sinyal kabel atau satelit dan dicampur dalam satu ruangan. Sementara itu, layarnya berisi grafik, data, animasi, dan lainnya melalui kiriman sinyal video dari komputer atau server, baik dalam jarak dekat atau jauh. Salah satu keunggulan dari papan reklame digital atau *digital signage* adalah fleksibilitasnya yang luar biasa dan tidak dapat dihentikan. Informasi yang ada dapat dikirim ke administrator untuk diatur pada TV secara real-time yang berisikan konten, tanda-tanda digital berpotensi mewakili konten *virtual* serta konten yang kurang lebih abstrak dan terlokalisasi untuk penyimpanannya. Dalam hal ini dapat menghindari kejahatan *phising* data dari pihak luar organisasi [3]. *Digital signage* dapat dijumpai hampir di seluruh spot tempat umum. Sehingga baik secara langsung maupun tidak langsung, masyarakat terbiasa hidup berdampingan dengan teknologi untuk melihat kondisi sekitar [4].

Digital signage masuk kedalam kategori sektor berkembang, yang dimana masih belum banyak pelaku usaha yang menerapkan secara komersial. *Digital signage* ini sendiri dapat diterapkan pada berbagai macam lini usaha, Seperti iklan promosi, keuangan, kesehatan, dan usaha lainnya. Dengan adanya *digital signage* mampu meningkatkan *user experience* dan mengurangi kesalahpahaman mengenai ruangan yang akan digunakan oleh panitia maupun para tamu peserta [5]. Dalam hal ini menciptakan peluang bagi Hotel Harper untuk menggunakan *Digital signage* sebagai perantara informasi yang dapat mendukung kegiatan. Baik itu kegiatan yang bersifat *private* seperti meeting room maupun kegiatan yang bersifat publik.

Berdasarkan realita di lapangan, Properti Hotel Harper Banjarmasin ini memiliki 3 ruangan *meeting* dan 1 ruangan *ballroom* yang dimana terdapat 2 hingga 3 acara atau *meeting* sekaligus di 1 ruangan di 1 hari yang sama hanya berbeda jam dan durasi pemakaian ruangan. Sehingga dalam hal ini terdapat masalah pada saat ada acara dadakan yang mengharuskan menggunakan ruangan pada saat tersedia, maka tim *Banquet Event Order* itu harus sesegera mungkin untuk menayangkan nama topik dan nama penyelenggara di depan ruangan acara, maupun di lobby area lift. Agar para peserta dan penyelenggara mengetahui letak acara mereka yang ingin digelar. Oleh karena jumlah peserta yang banyak, tidak mungkin untuk hanya mengandalkan para kru *banquet event* maupun kru divisi lain di lapangan karena jumlah yang terbatas. Sehingga di depan masing-masing ruangan harus ada media yang digunakan semaksimal mungkin, yaitu berbentuk *digital signage event name* di semua ruangan. Diantaranya ruangan *meeting*, *ballroom*, *lobby lantai 1* serta lift tamu dengan menggunakan media *android tv*. Dengan demikian, maka media tersebut harus bisa mengakomodir jadwal beserta *title event* tersebut secara *realtime* dan *up to date* sebagai media informasi bagi para tamu. Terdapat kendala yaitu pada awal beroperasinya Hotel Harper ini, masih harus menyesuaikan *budget* agar *cost* bisa seminimal mungkin. Sedangkan untuk menampilkan *digital signage* pada saat *opening ceremony* masih menggunakan *USB drive* yang memerlukan kru untuk memasangnya di masing-masing *Android TV* tersebut. Sehingga apabila terdapat kesalahan data *event* yang dimasukkan atau perubahan data yang mengharuskan untuk segera diperbaharui untuk ditampilkan, tidak dapat secara *realtime* karena harus menunggu kru untuk mencabut dan memberikannya ke bagian *banquet event* yang menangani. Properti masih tergolong baru dalam hal operasional, sehingga terdapat beberapa permasalahan yang harus menjadi *concern* bersama. Seperti kekurangan sumber daya manusia yang berpengalaman dibidangnya karena beberapa masih dalam tahap training, harus mengikuti SOP *pre-opening* yang ketat

untuk menjadi tolak ukur keberhasilan suatu tim dalam menangani masalah yang terjadi.

Pada awal beroperasinya Hotel Harper ini, masih harus menyesuaikan budget agar *cost expense* dapat efisien. Sedangkan untuk menampilkan *digital signage* pada saat opening ceremony masih menggunakan perantara *USB drive* yang memerlukan kru untuk memasang USB Drive di Android TV tersebut. Sehingga apabila terdapat kesalahan data atau perubahan data yang mengharuskan untuk segera diperbaharui untuk ditampilkan, tidak dapat secara *realtime*. Selain itu, Fasilitas masih tergolong baru yang mana harus dilakukan *Test Commissioning*, apakah dapat *reliable* selama *hotel operation* dan mampu memberikan kesan kepada para peserta *event* maupun penginap. Dalam mengatasi permasalahan yang ada saat ini, solusinya adalah membuat suatu aplikasi *mobile android* sederhana yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman flutter yang terhubung dengan *dashboard* berbentuk *website* admin untuk melakukan pembaruan data *event* maupun promosi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari magang adalah sebagai berikut.

1. Menuangkan ilmu dan kemampuan yang diperoleh selama studi.
2. Memperoleh pengalaman untuk bekerja.
3. Meningkatkan kemampuan serta ilmu dalam bekerja di bidang Informatika.
4. Mendapatkan ilmu pengetahuan mengenai kondisi pekerjaan secara langsung, nyata dan alur kerja pada bisnis perhotelan.

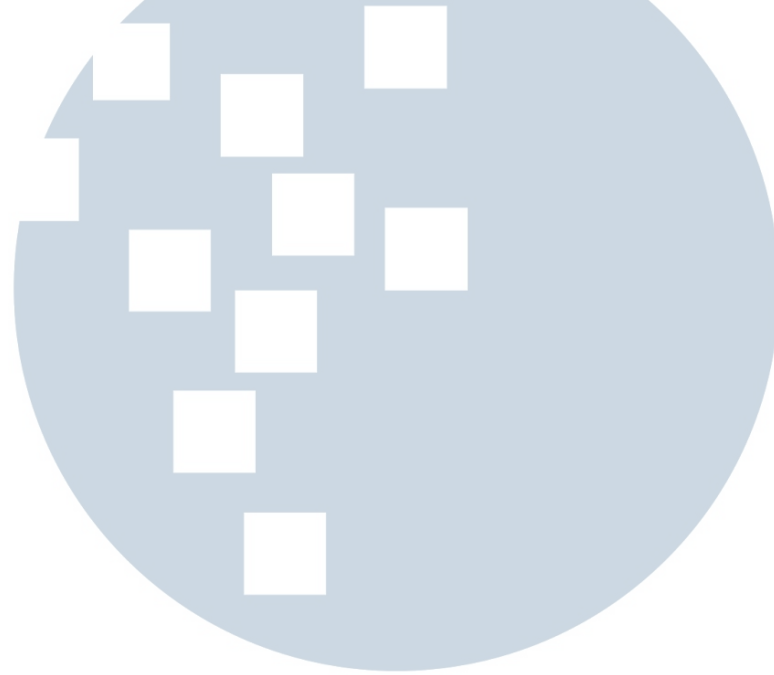
Tujuan dari magang adalah sebagai berikut.

1. Melakukan *Research and Development* terkait *Digital Signage* untuk diaplikasikan pada Hotel Harper Banjarmasin dengan membuat aplikasi untuk media client Android tv dan melakukan integrasi dengan website sebagai *backend* halaman admin untuk melakukan *edit content* maupun *scheduling event* yang sedang berjalan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan dari tanggal 1 Agustus 2023 hingga 1 Desember 2023. Kerja magang dilakukan secara WFO (*offline*) ke kantor Hotel Harper

Banjarmasin yang beralamat di Jl. S. Parman No.175, Belitung Utara, Kec. Banjarmasin Barat, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123. Kerja magang dilakukan setiap hari kerja (Senin-Jumat) pada pukul 08.00 hingga 18.00, dengan jam istirahat pada pukul 12.00-13.00. Kerja magang ini tidak termasuk tanggal merah.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA