

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin terjangkau dan mudahnya internet di akses saat ini memudahkan orang untuk mendapat arus informasi yang berkembang semakin dinamis. Apalagi di permudah dengan perkembangan gadget yang semakin hari semakin canggih menjadikan orang mudah online untuk mencari suatu informasi yang dibutuhkannya.

Dengan semakin canggihnya alat untuk mengakses informasi dari internet ini, Sehingga menggerakkan para penggiat teknologi informasi untuk mencari rejeki dari internet ini berupa promosi produk, yang akan membanjiri media internet kedepannya. Untuk itu semua lini bisnis di dunia ini mau tidak mau harus bisa menyesuaikan dengan canggihnya teknologi informasi agar mau bersaing dengan para kompetitor.

Karena kemajuan teknologi informasi ini tidak lepas dari yang dinamakan situs website dimana didalamnya kita bisa mengakses informasi mengenai suatu hal yang ingin kita ketahui. Salah satu keunggulan website yaitu sebagai media informasi dan promosi yang sangat dahsyat bahkan bisa di bilang murah daripada kita menggunakan jasa iklan di Koran, radio atau televise.

Kampoeng Dolanan Pandes saat ini sudah semakin dikenal oleh masyarakat berkat liputan dari media cetak atau elektronik. Tetapi komunitas ini belum mempunyai laman situs website agar calon pengunjung dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat, fasilitas online saat ini yang ada baru media

social facebook. Untuk itu penulis sebagai salah satu anggota komunitas tergerak untuk mengangkatnya sebagai bahan skripsi. Dengan membuat website yang diharapkan agar orang bisa mengakses informasi dengan mudah.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada timbul permasalahan yang sering muncul dan dihadapi oleh pihak pelaku bisnis, berdasarkan masalah dan judul dari skripsi yang penulis buat, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana usaha outbond di kampoeng dolanan pandes ini mampu di kenal khalayak umum tidak hanya kalangan tertentu saja.
2. Bagaimana membangun situs website sebagai media promosi sekaligus memperkenalkan diri kepada seluruh Indonesia atau bahkan dunia.
3. System yang akan dibuat memudahkan pengunjung untuk berinteraksi baik langsung maupun tidak langsung

Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pelayanan. Maka dengan adanya penelitian untuk membuat website tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kampoeng dolanan pandes.

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, untuk mendapatkan suatu hal yang lebih baik dari keterbasan yang ada, maka permasalahan dibatasi pada kebutuhan aplikasi situs Kampoeng Dolanan Pandes. Batasan masalah lebih spesifik ditekankan pada:

1. Lingkup penelitian sebatas pada aktifitas dan informasi kampoeng dolanan pandes
2. Fitur yang tersedia terdiri dari:
 - a. Home
 - b. Tentang Kami
 - c. Informasi
 - d. Fasilitas
 - e. Pemesanan
 - f. Headline News
3. software yang digunakan antara lain, Adobe Dreamweaver, Adobe Photoshop, XAMPP, Mozilla Firefox.
4. Aplikasi yng dibuat berbasis web dinamis dimana kabar berita selalu uptodate selama ada kegiatan di kampoeng dolanan pandes.

Sebagai media informasi dan promosi tentu website mampu memberikan keunggulan di banding dengan media yang lain bagi pelaku bisnis yang mampu memanfaatkannya. Karena di dalam website ini akan ditampilkan segala produk untuk ditawarkan kepada konsumen, dan mereka mampu mengkasesnya secara realtime. Dan sebagai media promosi yang efektif pihak perusahaan tidak perlu banyak dana untuk mempromosikan dirinya.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud diadakannya penelitian ini adalah untuk membantu Kampoeng Dolanan Pandes dalam mempromosikan bidang usahanya yaitu outbond wisata

kreatif. Disamping itu peneliti berusaha menyelesaikan masalah tersebut secara sistemis. Sedangkan tujuan peneliti adalah:

1. sebagai salah satu syarat menyelesaikan jenjang STRATA 1 pada SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
2. Membuat aplikasi website untuk Kampoeng Dolanan Pandes sebagai media informasi.
3. Menerapkan sekaligus mempratikkan teori yang selama kuliah di dapat dari STMIK "AMIKOM" YOGYAKARTA.
4. Menganalisis kegiatan kampoeng dolanan pandes untuk diterapkan ke dalam system

1.5. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data yang dikumpulkan penulis dalam membangun aplikasi ini adalah:

1. Metode wawancara (Interview) Yaitu metode pengumpulan data dengan cara Tanya jawab secara langsung dengan staff Kampoeng Dolanan Pandes.
2. Metode Observasi Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan mengikuti secara langsung kegiatan operasioanal perusahaan terhadap obyek yang akan diteliti secara sistemis agar hasil yang diperoleh akurat.

3. Metode Dokumentasi Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Seperti umumnya laporan ilmiah, maka pada laporan tugas akhir ini meliputi:

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, dan pengumpulan data.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari system dan software yang digunakan dalam pengembangan aplikasi. Dan gambaran umum mengenai Kampoeng Dolanan Pandes.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN UMUM

Bab ini akan diuraikan dan di jelaskan mengenai analisi system yang terdiri dari analisi kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis kelayakan dan analisis biaya dan manfaat. Dan bagaiman merancang aplikasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai penerapan dari system yang akan diusulkan pada aplikasi ini.

BAB V KESIMPULAN

Kesimpulan dan saran dari hasil pengembangan aplikasi ini akan de jelaskan disini.