

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gimbo Adventure, merupakan salah satu tempat retail penyewaan alat-alat outdoor dan juga penyedia jasa pariwisata yang terletak di Yogyakarta. Peralatan yang disewakan untuk kegiatan outdoor seperti mountaineering, caving, dan sejenis permainan arena outbond. Gimbo Adventure juga membuka tour guide di beberapa gunung di Jawa Tengah seperti contohnya gunung merapi dan merbabu yang terletak dekat dengan Yogyakarta. Kantor Gimbo Adventure beralamatkan di Jln Candi Gebang RT.06 Rw.44 Condong Catur Yogyakarta dan sedangkan perwakilan dapat di setiap basecamp pendakian gunung di Jawa Tengah.

Gimbo Adventure terus berupaya memperbaiki manajemennya untuk meningkatkan pengunjung yang datang dan menikmati arena Outdoor yang disediakan oleh pihak Gimbo. Upaya yang telah dilakukan adalah dengan memanfaatkan komputer dalam melakukan pendataan data atau informasi. Permasalahan yang sering terjadi pada Gimbo Adventure diantaranya bahwasanya pihak Gimbo Adventure kurang memaksimalkan media informasi dan promosi tentang paket wisata yg ada untuk masyarakat luas. Meskipun saat ini Gimbo Adventure sudah mempunyai website, namun website tersebut masih statis, sehingga pihak Gimbo Adventure masih kerepotan dalam pengolahan data, bahkan sering kali mengalami kesalahan fatal dalam melakukan perekapan atau pendataan informasi.

Permasalahan yang dipaparkan di atas merupakan beberapa permasalahan yang sering dijumpai atau yang timbul dari pihak Gimbo Adventure sendiri. Berdasarkan masalah yang terjadi mendorong penulis untuk membantu menyelesaikan masalah yang terjadi di Gimbo Adventure, maka akan dibuat "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE GIMBO ADVENTURE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas penulis menerangkan untuk menyelesaikan rumusan yaitu Perancangan dan pembuatan website company profile untuk Gimbo Adventure sebagai media informasi pariwisata dan promosi ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek-aspek yang dibutuhkan dalam membangun suatu aplikasi sistem informasi maka diperlukan batasan-batasan yang jelas dalam membangun aplikasi ini, guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- a. Pembuatan website company profile Gimbo Adventure.
- b. Pengolahan Info berita dan acara Gimbo Adventure.
- c. Barang yang di sewakan tidak sampai di upload ke website.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian bagi "Gimbo Adventure":

- a. Membantu Gimbo Adventure dalam mempromosikan product jasa yang dimiliki kepada masyarakat.

- b. Membantu masyarakat dalam memperoleh informasi tentang Gimbo Adventure.

1.5 Metode Penelitian

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, metode yang dipergunakan untuk memperoleh data-data antaralain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

- a. Pengamatan/Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau mensurvey langsung guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam rancangan membangun aplikasi tersebut.

- b. Wawancara & Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara tatap muka langsung dengan pihak Kejaksaan dan melakukan wawancara guna menanyakan hal yang diperlukan guna melengkapi kebutuhan-kebutuhan dalam membangun aplikasi tersebut. Dan melakukan pencatatan langsung guna menjadi data asli yang nantinya akan menjadi patokan.

- c. Kepustakaan

Metode pengumpulan data guna mencari referensi – referensi yang terkait dengan permasalahan, dapat dengan cara membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman terhadap skripsi ini, maka pembahasan dibagi dalam beberapa bab sesuai dengan pokok permasalahan, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan uraian mengenai tinjauan pustaka yang menjelaskan tentang penelitian dengan tema yang sama guna dijadikan sebagai refrensi penulis dan teori- teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diambil penulis. Teori- teori ini diambil dari literatur- literature, dokumentasi, serta informasi dari berbagai pihak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang obyek penelitian, analisis masalah, solusi yang diberikan, analisis kebutuhan, dan rancangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan mengenai yang penulis lakukan, dalam pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di obyek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA