

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE GIMBO ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Ruslan Efendi

10.01.2768

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE GIMBO ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma 3
pada program studi Teknik Informatika



disusun oleh

Ruslan Efendi

10.01.2768

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE GIMBO ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

Ruslan Efendi

10.01.2768

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 26 Mei 2016

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

NIK. 190302215

**PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE GIMBO ADVENTURE
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang disusun oleh

**Ruslan Efendi
10.01.2768**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105**

**Yuli Astuti, M.Kom.
NIK. 190302146**

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Diploma
Tanggal 31 Agustus 2016

KETUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 31 Agustus 2016



Ruslan Efendi
Ruslan Efendi
NIM 10.01.2768

MOTTO

Jadikanlah sabar dan salat sebagai penolongmu. Dan sesungguhnya demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu.

(QS 1:45)

Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baiknya Pelindung.

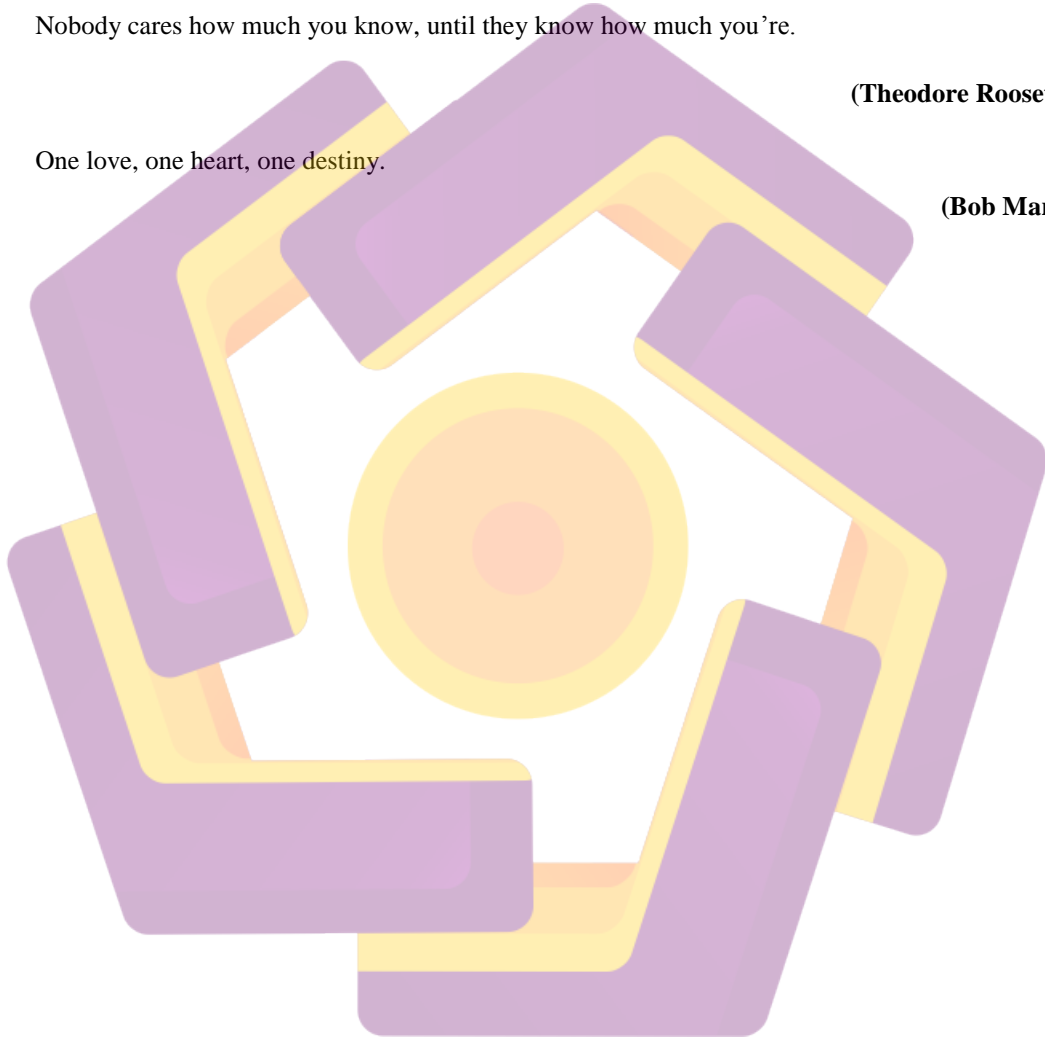
(QS 3:173)

Nobody cares how much you know, until they know how much you're.

(Theodore Roosevelt)

One love, one heart, one destiny.

(Bob Marley)



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademis untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGAKARTA. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua STMIK AMIKOM YOGAKARTA.
2. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak, ibu, dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan sehingga tugas akhir ini dapat selesai.
4. Kawan Wi-Studio khususnya Bram Pratowo, Kardilah Rohmat Hidayat, Kunto Adi Wicaksono, Muhammad Rizki Rijal, Lulus Sedyono, Gojes.
5. Anak-anak Kontrakan Sumatra 38,
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat kepada siapa saja yang membutuhkan.

Yogyakarta, 31 Agustus 2016

Ruslan Efendi

DAFTAR ISI

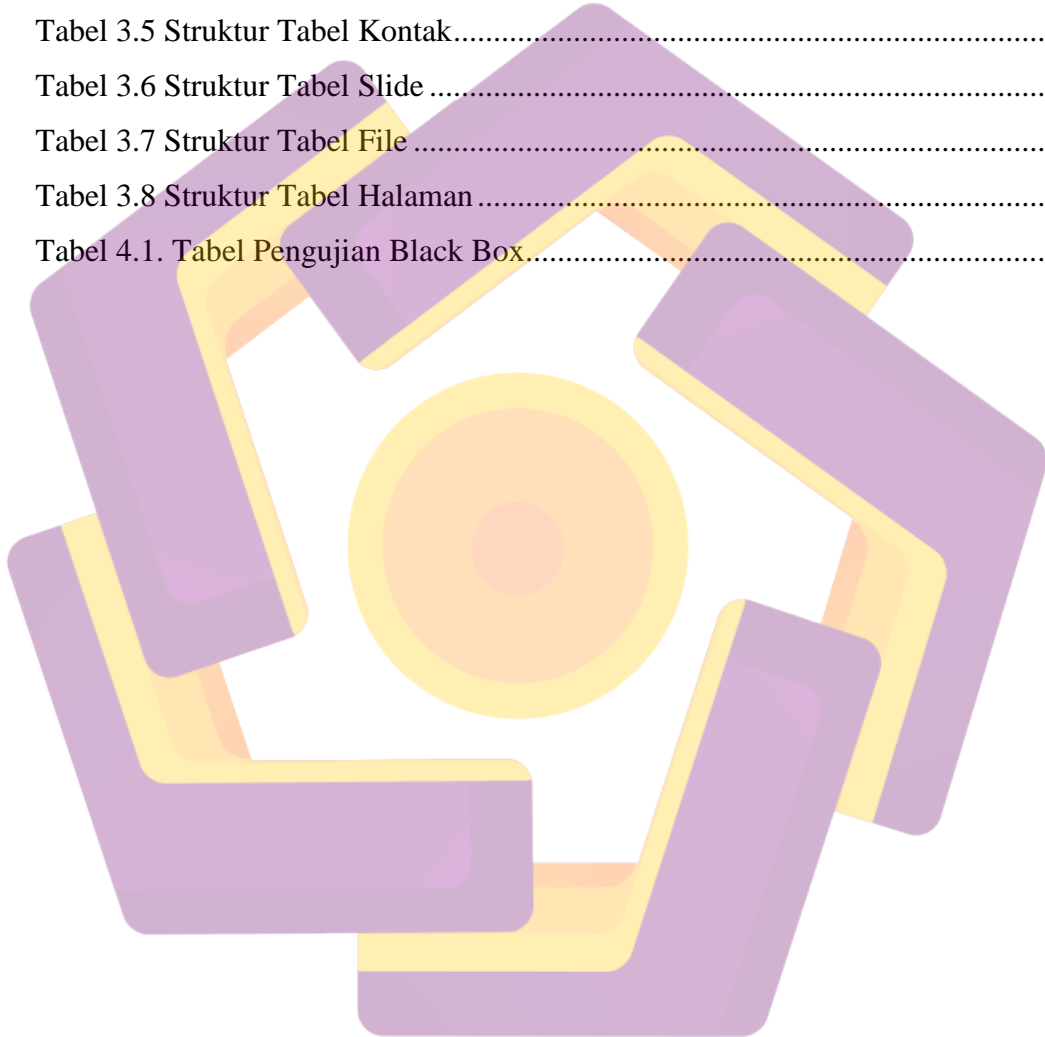
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Gambaran Umum	6
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi	6
2.2.2 Komponen Sistem Informasi	6
2.3 <i>System Development Life Cycle (SDLC)</i>	8
2.3.1 Metode Waterfall	8
2.4 Flowchart.....	10
2.5 Data Flow Diagram	11

2.6	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	14
2.7	Konsep Dasar Basis Data	14
2.8	Konsep Dasar Internet	17
2.8.1	Pengertian WWW	17
2.8.2	Unsur – Unsur Webiste	17
2.9	Perangkat Lunak yang Digunakan (Software)	20
2.9.1	Sistem Operasi	20
2.9.2	Netbeans	20
2.9.3	MySQL.....	24
2.9.4	Xampp.....	29
2.9.5	<i>DFD (Data Flow Diagram)</i>	30
2.10	<i>Server Side Scripting</i>	31
2.10.1	PHP	31
2.11	<i>Client Side Scripting</i>	31
2.11.1	HTML	31
2.11.2	JavaScript	33
2.11.3	CSS.....	34
BAB III Gambaran Umum.....		35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	35
3.1.2	Visi dan Misi	35
3.1.3	Peralatan Outdoor.....	36
3.2	Perancangan Sistem.....	39
3.2.1	Flowchart	39
3.2.2	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	39
3.2.3	Perancangan database.....	43
3.2.4	Struktur Tabel.....	45
3.2.5	Perancangan Tampilan Antar Muka (<i>Interface</i>)	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Implementasi	55
4.1.1	Pembuatan Database	55

4.1.2	Koneksi Database.....	59
4.2	Manual Program	61
4.2.1	Tampilan Halaman Admin.....	62
4.2.2	Halaman Manajemen User.....	63
4.2.3	Tampilan Menu Home	64
4.2.4	Tampilan Menu Produk.....	65
4.2.5	Tampilan Halaman Berita	65
4.2.6	Tampilan Menu Kontak	66
4.2.7	Halaman Kategori	67
4.2.8	Halaman Produk.....	67
4.2.9	Halaman Berita.....	68
4.2.10	Halaman Kontak.....	68
4.2.11	Halaman Slider.....	69
4.3	Pengujian Sistem	69
4.3.1	Pengujian Black Box.....	70
4.4	Pemeliharaan Sistem	73
4.4.1	Pemeliharaan Teknis	73
4.4.2	Pemeliharaan Data	74
BAB V PENUTUP.....		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA		77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Peralatan Outdoor	36
Tabel 3.2 Struktur Tabel Berita.....	45
Tabel 3.3 Struktur Tabel Kategori	45
Tabel 3.4 Struktur Tabel Admin	46
Tabel 3.5 Struktur Tabel Kontak.....	46
Tabel 3.6 Struktur Tabel Slide	47
Tabel 3.7 Struktur Tabel File	47
Tabel 3.8 Struktur Tabel Halaman	47
Tabel 4.1. Tabel Pengujian Black Box.....	70

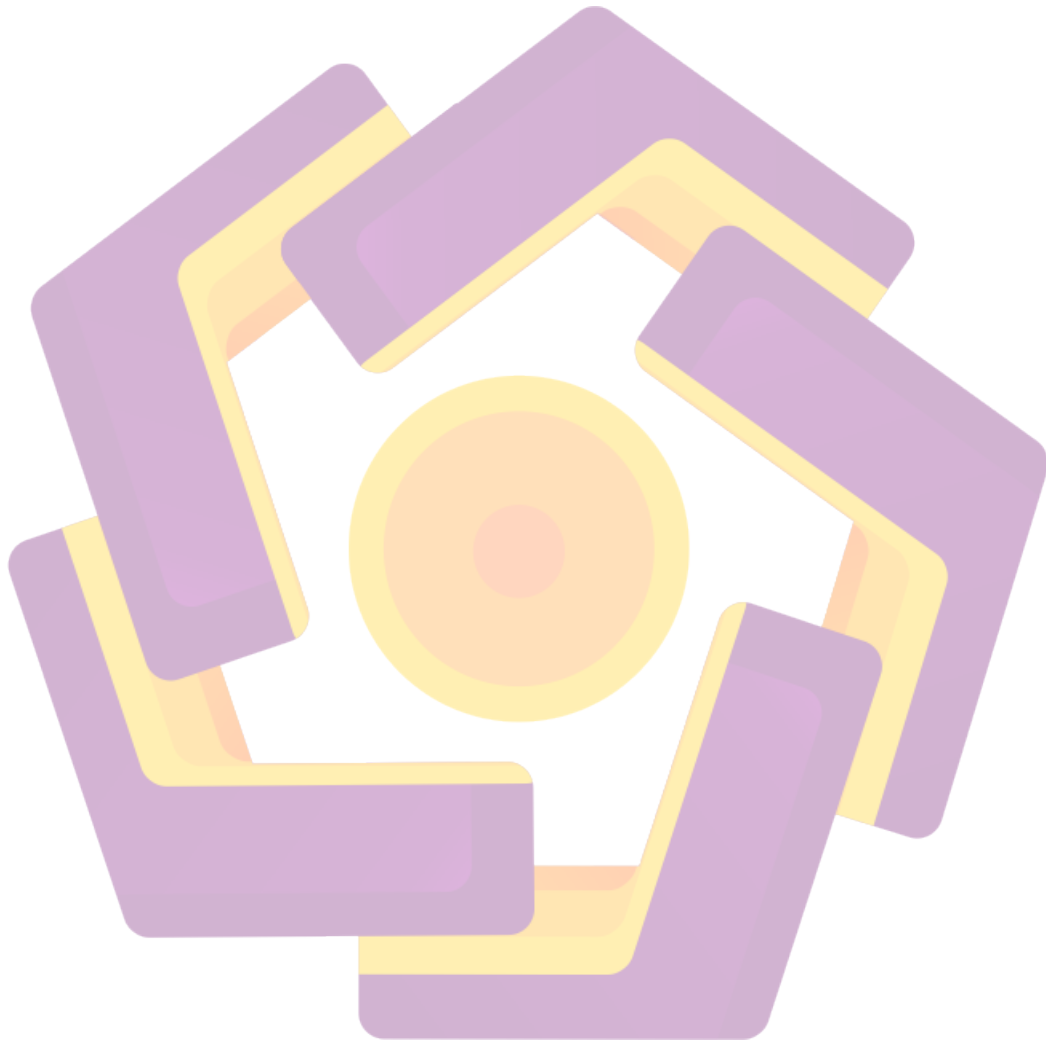


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Netbeans.....	21
Gambar 2.2 Tampilan Netbeans.....	22
Gambar 2.3 Tampilan Membuat New Project	22
Gambar 2.4 Tampilan untuk men-setting path penyimpanan	23
Gambar 2.5 Tampilan ketika Running Project.....	24
Gambar 2.6 Tampilan phpMyAdmin.....	25
Gambar 2.7 Tampilan MySQL Workbench.....	29
Gambar 2.8 Xampp Control Panel	30
Gambar 3.1 Rancangan Flowchart.....	39
Gambar 3.2 Rancangan DFD Level 0 web Media Promosi Gimbo Adventure....	40
Gambar 3.3 Rancangan DFD Level 1 Sistem Web Promosi Gimbo Adventure ...	40
Gambar 3.4 Rancangan DFD Level 2 Proses Data Admin.....	41
Gambar 3.5 DFD Level 2 Proses Data Kategori.....	41
Gambar 3.6 DFD Level 2 Proses Data Berita	41
Gambar 3.7 DFD Level 2 Proses Data Halaman	42
Gambar 3.8 DFD Level 2 Proses Data Slide	42
Gambar 3.9 DFD Level 2 Proses Data File	42
Gambar 3.10 DFD Level 2 Proses Data Kontak.....	43
Gambar 3.11 Entity Relationship Diagram (ERD).....	44
Gambar 3.12 Relasi Antar Table.....	44
Gambar 3.13 Perancangan Tampilan Homepage.....	48
Gambar 3.14 Perancangan Tampilan Home Admin	49
Gambar 3.15 Perancangan Tampilan Halaman Kategori.....	49
Gambar 3.16 Perancangan Tampilan tambah Kategori	50
Gambar 3.17 Perancangan Tampilan edit Kategori	50
Gambar 3.18 Perancangan Tampilan Halaman Produk	51
Gambar 3.19 Perancangan Tampilan Tambah Produk	51
Gambar 3.20 Perancangan Tampilan Halaman Admin Kontak.....	52
Gambar 3.21 Perancangan Tampilan Halaman Login	52
Gambar 3.22 Perancangan Tampilan Admin Slider	53

Gambar 3.23 Perancangan Tampilan Halaman Tambah Slider 53

Gambar 3.24 Perancangan Tampilan Halaman Edit Slider 54



INTISARI

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.

Metode klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari setiap tahap adalah input bagi tahap berikutnya. Metode ini telah diperoleh dari proses rekayasa lainnya dan menawarkan cara pembuatan perangkat lunak secara lebih nyata. Metode ini melibatkan tim SQA (Software Quality Assurance) dengan lima tahapan, dimana setiap tahapan selalu dilakukan verifikasi atau testing

Dari hasil pembuatan website Gimbo Adventure dan sebagai akhir dari laporan, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut. Aplikasi web merupakan salah satu media alternatif bagi Gimbo Adventure untuk memberikan informasi. Dengan adanya website ini, pengunjung dapat dengan mudah memperoleh informasi mengenai Gimbo Adventure dimana saja dan kapan saja tanpa harus datang langsung ke Gimbo Adventure.

Kata Kunci: company profile, gimbo adventure, out bond

ABSTRACT

Gimbo Adventure, is one of the retail outdoor equipment rental and tourism service providers located in Yogyakarta. The leased equipment for outdoor activities such as mountaineering, caving, and similar games outbound arena. Gimbo Adventure also opens tour guide on some mountain in Central Java as an example of volcanic and merbabu located close to Yogyakarta. Adventure Gimbo office addressed in Jl Candi Gebang Rt.06 Rw.44 Condong Catur Yogyakarta and while representatives can at any mountaineering base camp in Central Java.

The classical method is simple with a linear flow system. Outputdari each stage is the input for the next stage. This method has been obtained from other engineering process and offer a way of making software more tangible. This method involves a team of SQA (Software Quality Assurance) with five stages, where each stage is always carried out the verification or testing

From the results Gimbo Adventure website creation and as the end of the report, the author can draw the following conclusion Web applications is one of the alternative media for Gimbo Adventure to provide information. With this website, visitors can easily obtain information on Gimbo Adventure anywhere and anytime without having to come directly to Gimbo Adventure.

Keywords: *company profile, gimbo adventure, out bond*