

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Padatnya aktifitas di daerah perkotaan, seringkali sering membuat masyarakatnya merasakan stress ataupun kepenatan, sehingga mereka membutuhkan hiburan ataupun tempat yang nyaman dimana mereka dapat menghilangkan kepenatan. Hal yang biasanya dilakukan oleh masyarakat adalah menyewa *villa* didaerah yang tenang. Namun, hal ini merupakan masalah lain bagi masyarakat yang ingin menyewa *villa*, karena waktu akhir pekan atau hari libur tiba, banyak *villa* yang sudah dipesan, dan mereka harus mencari satu per satu *villa* mana yang masih bisa dipesan. Hal ini membutuhkan biaya dan tenaga yang lebih untuk mencari *villa* yang belum dipesan dan sesuai dengan keinginan.

Selain itu, banyak sekali orang-orang yang mempunyai *villa*, tetapi jarang melakukan promosi untuk *villa-villa* miliknya. Sehingga hal ini mempersulit masyarakat yang ingin menyewa *villa* dan tidak dapat meningkatkan pendapatan bagi orang-orang yang memiliki *villa* tersebut.

Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menyatukan kebutuhan masyarakat yang ingin menyewa *villa* maupun orang-orang pemilik *villa*. Salah satu media yang efektif digunakan adalah *website*, karena banyak masyarakat yang terhubung atau menggunakan layanan internet, dimana sebagian besar masyarakat menggunakan layanan internet untuk mengunjungi *website-website* tertentu, baik untuk melakukan transaksi ataupun bersosialisasi dengan pengguna internet lainnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka muncul pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun situs *e-marketplace* untuk persewaan *villa* dengan menggunakan SMARTY dan jQuery?
2. Bagaimana proses transaksi antara penyewa dan pemberi sewa?

1.3. Batasan Masalah

Mengingat besarnya ruang lingkup sistem permasalahan maka akan diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Situs ini dibangun menggunakan SMARTY dan jQuery.
2. Transaksi yang dilakukan antara penyewa dan pemberi sewa *villa* menggunakan transfer antar rekening bank.

1.4. Tujuan penelitian

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah membangun situs *e-marketplace* untuk persewaan *villa* dengan menggunakan SMARTY dan jQuery dimana proses transaksi pembayaran dilakukan transfer antar rekening bank.

1.5. Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari sumber pustaka yang mendukung dalam pembentukan sistem yang akan dibuat melalui buku dan artikel yang terkait.

2. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Analisis dilakukan dengan evaluasi fungsional dan behavioral perangkat lunak. Hasil dari analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis

3. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antar muka dan deskripsi data. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

4. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman PHP. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap eksekusi.

5. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam Tugas Akhir ini dipergunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab Pendahuluan ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai dasar teori yang mendukung dan digunakan dalam pengembangan sistem ini.

BAB 3 : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini berisi analisis dan desain sistem yang akan dibuat.

BAB 4 : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penerapan dan pembahasan hasil pengujian sistem yang dirancang.

BAB 5 : KESIMPULAN dan SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari hasil implementasi sistem dan saran-saran yang dapat membantu pengembangan program di masa mendatang.

