

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman modern ini, perkembangan teknologi semakin meningkat dengan pesat. Segala jenis informasi mudah didapatkan melalui internet, contohnya melalui penggunaan *website* atau situs *web* yang digunakan sebagai sumber berbagai informasi. Dengan *website* yang bagus dan berkualitas maka pengguna yang menjumpai atau melihat *website* tersebut akan lebih mudah untuk mendapat informasi yang diinginkan. Selain sebagai sumber informasi, *website* juga dapat menjadi salah satu wadah penting untuk melakukan transaksi jual beli barang maupun jasa. Melalui *website marketplace* penjual dan pembeli memiliki wadah untuk melakukan transaksi serta dapat melihat barang atau jasa yang ditawarkan melalui informasi gambar maupun tulisan [1][2].

Dengan menggunakan *marketplace* pemasaran suatu barang atau jasa dapat lebih mudah, contohnya dibidang *event organizer*. *Event organizer* (EO) adalah penyedia jasa penyelenggara sebuah acara, seperti acara ulang tahun atau pernikahan. Pada saat ini, PT. Evesia Karya Indonesia sedang membentuk projek *startup* baru yaitu *marketplace* penyediaan jasa *event organizer* bernama "Rumah EO". PT. Evesia Karya Indonesia sendiri merupakan perusahaan yang berfokus pada bidang TI dan baru berdiri pada 28 Januari 2021. Rumah EO dibentuk PT. Evesia Karya Indonesia dengan tujuan untuk memberikan wadah untuk para penyedia jasa *event organizer* untuk menawarkan jasa yang dimiliki serta memberikan wadah untuk para pengguna jasa *event organizer* untuk mendapatkan informasi mengenai jasa-jasa yang tersedia. Agar *marketplace* Rumah EO dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, PT. Evesia Karya Indonesia menginginkan untuk Rumah EO dikembangkan berbasis *web* [3].

Berdasarkan masalah ini, solusi yang dapat dilakukan adalah dengan membangun suatu *marketplace* penyedia jasa *event organizer* berbasis *web* yang dapat menjadi wadah penjual untuk menawarkan jasa yang dimiliki dan

wadah untuk pembeli melihat tawaran jasa *event organizer* yang tersedia. Pengembangan *website* ini akan menggunakan *framework* PHP yaitu “Laravel” untuk *backend web* dan Javascript yaitu “Nuxt.js” untuk *frontend web*. Laravel merupakan *framework* berbasis Bahasa pemrograman PHP, *framework* ini mampu untuk menghasilkan hasil pengembangan aplikasi *web* yang baik dan mudah dimengerti untuk *developer* tanpa kehilangan fungsionalitas utamanya. Nuxt.js adalah *framework* menggunakan bahasa pemrograman Javascript dan digunakan untuk membuat Universal VueJS Application. Untuk meningkatkan kualitas antarmuka, Nuxt.js ini ditambahkan dengan *library* Vuetify. Untuk penyimpanan basis data menggunakan My SQL, My SQL merupakan basis data SQL *open source* yang populer digunakan [4][5].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi *marketplace* penyediaan jasa *event organizer* berbasis *web* menggunakan *framework* PHP yaitu “Laravel” untuk *backend web* dan Javascript yaitu “Nuxt.js” untuk *frontend web*?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, maka didapatkan batasan penelitian yaitu pengembangan *marketplace* penyediaan jasa *event organizer* (Rumah EO) diterapkan hanya berbasis *web*.

1.4. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah, maka didapatkan tujuan penelitian yaitu membangun situs *marketplace* penyediaan jasa *event organizer* (Rumah EO) untuk PT. Evesia Karya Indonesia.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan situs penyediaan jasa *event organizer* (Rumah EO) berbasis *web* adalah sebagai berikut [6][7]:

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini, Penulis mencari, membaca, dan mempelajari referensi jurnal, buku-buku teks, tesis, dan skripsi yang relevan dengan penelitian ini. Tahap ini berguna untuk meningkatkan pemahaman Penulis mengenai penggunaan *framework* yang ada seperti Laravel dan Nuxt.js.

2. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, Penulis melakukan analisis mengenai kebutuhan sistem. Hasil analisis ini seperti *Use Case* dan ERD mengenai program. Pada tahap ini juga Penulis melakukan wawancara pada pihak perusahaan Evesia Karya Indonesia untuk mendapatkan data dan informasi untuk membuat analisis kebutuhan sistem.

3. Perancangan

Pada tahap ini, Penulis melakukan proses perancangan sistem. Perancangan ini meliputi perancangan data, perancangan arsitektur, dan perancangan antarmuka.

4. Implementasi

Pada tahap ini, dilakukan implementasi analisis dan perancangan ke dalam bentuk program dengan pengkodean. Hasil dari tahap ini adalah suatu perangkat lunak.

5. Pengujian

Pada tahap ini, dilakukan pengujian pada sistem yang sudah dibangun. Pengujian ini bertujuan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak yang ada sudah berjalan dengan baik atau belum.

Berikut merupakan tabel jadwal penelitian :

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Febuari 2022		Maret 2022				April 2022				Mei 2022			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Studi Pustaka														
2.	Analisis Kebutuhan Sistem														
3.	Perancangan														
4.	Implementasi														
5.	Pengujian														

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir (TA) sebagai berikut :

1. BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dari Tugas Akhir (TA).

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas penelitian-penelitian yang memiliki kesamaan sehingga dapat digunakan sebagai pembandingan dengan program yang akan Penulis bangun.

3. BAB III Landasan Teori

Pada bab ini membahas mengenai dasar teori-teori yang akan digunakan sebagai pedoman dalam membangun sistem Tugas Akhir (TA).

4. BAB IV Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini membahas analisis dan perancangan sistem yang berisi mengenai analisis sistem, lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka, dan perancangan.

5. BAB V Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada bab ini membahas mengenai penerapan sistem dan pengujian sistem.

6. BAB VI Penutup

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh selama pembuatan Tugas Akhir(TA).

7. Daftar Pustaka

Daftar Pustaka berisi tentang pustaka-pustaka yang digunakan Peneliti dalam penelitian ini.

8. Lampiran

Lampiran adalah bagian yang berisi mengenai lampiran pendukung yang digunakan dalam penelitian ini.