

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Jogjac3 (Community Creative Centre) adalah pusat kreatif rakyat yang menyediakan *Business Development Service* (*Coworking space, incubator, creative studio & MICE – meeting, incentive, convention exhibition*)

Sejak awal berdirinya hingga sampai saat ini Jogja Community Creative Centre mengedepankan pelayanan yang terbaik kepada para pelanggannya, salah satunya dalam hal penyediaan *Business Development Service*. Untuk mendapatkan informasi dalam pemesanan tempat, masih menggunakan cara pemesanan secara manual seperti mendatangi langsung ke kantor atau melalui telepon. Kadang tidak semua customer dalam keadaan bisa mendatangi kantor untuk melihat jadwal atau tempat yang tersedia. Apabila customer harus menggunakan telepon, terkadang terjadi antrian pada telepon, sehingga customer harus menunggu hingga bisa tersambung dengan operator pelayanan customer di kantor untuk mendapatkan informasi. Namun apabila tempat sudah penuh maka customer tidak akan mendapatkan tempat dan waktu yang diinginkan. Tentunya customer akan kecewa untuk mengecek tempat dan waktu yang tersedia dan melihat kapan ada jadwal yang bisa dipakai. Hal ini dapat membuang waktu, tenaga dan biaya bagi customer. Dengan adanya jaringan internet yang semakin luas dan teknologi web dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk pengorganisasian dan pemesanan secara *online* yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

Melihat permasalahan tersebut, untuk mempermudah customer dalam hal melihat jadwal kemudian memilih jadwal yang kosong maka dalam penelitian ini penyusun bermaksud mengembangkan dan membuat sistem yang mempermudah penyewa dalam mendapatkan informasi pemesanan. Jadi penyewa tidak perlu datang langsung ke kantor untuk melakukan pemesanan tempat. Selain itu, juga memungkinkan penyedia layanan untuk mengelola jadwal menjadi lebih mudah.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini untuk membuat aplikasi boking tempat berbasis web sehingga mempermudah penyewa dalam melakukan sewa tempat. Calon penyewa dapat mengetahui info jadwal sehingga dapat memudahkan karena dapat diakses secara *online*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana membangun sistem boking tempat yang mempermudah penyewa dalam memperoleh informasi tentang jadwal dan tempat yang tersedia dan bagaimana membuat suatu sistem berbasis web yang dapat membantu pemilik dalam mengelola informasi ketersediaan tempat?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka penyusun memberikan batasan masalah agar lebih terarah, dan sesuai dengan apa yang diharapkan, adapun batasan masalah hanya dibatasi pada masalah :

1. Pembuatan sistem boking tempat menggunakan Sublime Text 3, Xampp, MySQL dan framework Code Igniter.
2. Studi kasus ini dilaksanakan di Jogja Community Creative Centre.
3. Sistem yang akan diakses adalah sistem boking tempat, tidak membahas transaksi pembayaran.
4. Menyajikan data berupa tabel kalender kepada customer dan admin untuk mengetahui jadwal boking tempat.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan penyusun gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung ke Jogja Community Creative Centre untuk mendapatkan kondisi di lapangan.

2. Pustaka

Mengambil data dari e-journal atau e-book pada internet dan dari buku-buku perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA serta dari materi yang diperoleh penulis selama menempuh pembelajaran yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi Booking Tempat untuk mengembangkan website Jogja Community Creative Centre yang akan dibuat penyusun.

3. Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang telah dilakukan akan di analisis untuk mengetahui fitur-fitur apa saja yang harus ada dalam aplikasi yang akan dibuat.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini kebutuhan sistem seperti perangkat keras dan perangkat lunak ditentukan sesuai kebutuhan.

5. Implementasi

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan dalam penggunaan perangkat lunak termasuk juga untuk keperluan pengembangan, karena terkadang terdapat kekurangan atau memerlukan penambahan fitur baru.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan Tugas Akhir dapat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi latar belakang, tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan aplikasi dengan menggunakan PHP dan MySQL, berupa definisi-

definisi tentang aplikasi, PHP dan MySQL, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Berupa gambaran umum tentang obyek penelitian, hasil observasi / pengumpulan data, masalah yang terdapat pada obyek, dan gambaran umum proyek.

BAB IV IMPLEMENTASI

Berupa rancangan proyek, implementasi coding dan desain, serta evaluasi rancangan dan pengerjaan proyek.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penulisan Tugas Akhir. Terdapat kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, sesuai dengan data-data. Dan terdapat juga saran dari penyelesaian Tugas Akhir ini yang berfungsi bagi pengembang untuk melakukan Analisis lebih mendalam mengenai protokol yang dikemas.