

BAB I

PERSYARATAN PRODUK

I.1. Latar Belakang Masalah

Kost 11A adalah sebuah rumah kost yang bergerak pada bidang usaha jasa penyewaan kamar. Kost 11A ditujukan untuk semua orang yang ingin menyewa kamar dalam waktu yang cukup lama. Jumlah kamar yang tersedia pada kost 11A ini berjumlah 23 Kamar, yaitu:

- Lantai 1 (kamar khusus) berjumlah 7 kamar, dimana masing-masing kamar pada lantai tersebut terdapat kamar mandi untuk setiap kamar.
- Sedangkan pada lantai 2 dan lantai 3 (kamar biasa), masing-masingnya mempunyai jumlah 8 kamar, dimana pada lantai 2 dan lantai 3 tidak terdapat kamar mandi pada setiap kamar.

Dalam menentukan biaya harga sewa pada setiap kamarnya, tidak dilihat dari ukuran besar kamar (setiap kamar mempunyai ukuran besar kamar yang sama) atau letak kamar pada setiap lantai, melainkan dari fasilitas yang terdapat pada kamar. Lantai 1 mempunyai harga sewa yang lebih tinggi, dikarenakan mempunyai kamar mandi pada setiap kamarnya; Sedangkan pada lantai 2 dan lantai 3 mempunyai harga sewa yang sama.

Kost 11A ini mempunyai pengaruh lingkungan dari luar seperti kost-kost lain pada umumnya. Banyaknya tindakan pencurian yang sering terjadi dengan cara berpura-pura untuk melihat kost sebagai calon penghuni menjadi alasan utama untuk dibuatnya suatu sistem yang dapat mencegah tindakan tersebut. Melalui sistem ini calon penghuni dapat melihat gambaran suasana kost dan kamar kost serta dapat melakukan pemesanan kamar yang diinginkan secara lebih efisien dan efektif melalui Internet tanpa harus datang ke tempat kost, serta aman bagi pemilik kost.

Dalam proyek tugas akhir ini akan dibangun sistem yang mengedepankan peranan aliran sitem informasi dan komunikasi pada suatu Kost 11A, guna mendukung fasilitas pemesanan kamar pada kost tersebut, serta mengurangi kesulitan menghitung biaya kost dan dapat membantu komunikasi antar penghuni kost.

I.2. Perumusan Masalah

Dari penjelasan di atas ditemukan beberapa masalah yaitu:

- Bagaimana mempermudah pemilik kost dalam memasarkan kost secara aman, efisien, dan efektif secara *online* ?
- Bagaimana calon penghuni dapat melakukan pemesanan kamar secara mudah dan cepat ?
- Bagaimana mempermudah admin dalam melakukan peng-*inputan* pembayaran kost pada setiap penghuni, serta dapat melihat dan menyimpan bukti pembayaran tersebut dalam laporan pembayaran ?
- Bagaimana membuat komunikasi antar sesama penghuni dan admin bisa lebih mudah dan akrab ?

I.3. Tujuan Pembuatan Sistem dalam Proyek Tugas Akhir

Tujuan pembuatan sistem aplikasi database pada Kost 11A ini adalah untuk memudahkan bagi pemilik dalam mengorganisasikan keseluruhan data baik calon penghuni maupun penghuni kost yang ada; Yaitu :

- Adanya pemesanan kamar secara *online* yang dapat diisi oleh calon penghuni pada form pemesanan yang telah disediakan.
- Adanya penambahan data penghuni baru, pengubahan data penghuni, dan hapus data penghuni.
- Terdapat *user name dan password* sebagai login yang dapat membedakan *user* sebagai admin dan penghuni.
- Dapat menampilkan data calon penghuni yang telah memesan kamar.
- Dapat menunjukkan atau menampilkan data-data dari keseluruhan penghuni kost yang ada serta dapat menampilkan daftar laporan penghuni yang telah pindah atau keluar dari kost.
- Adanya sistem tempat peng-*inputan* pembayaran kost beserta laporan pembayaran.
- Terdapat forum yang berfungsi untuk mempermudah komunikasi antar keseluruhan penghuni kost.

I.4. Pembatasan Masalah

Dalam perwujudan aplikasi pada produk ini dibatasi oleh beberapa masalah, yaitu:

- Secara Sistem :

Sistem ini digunakan secara *online*. Batasan aplikasi yang dibuat adalah adanya sistem pemesanan kamar, pembayaran kost, tampilan data-data penghuni kost, pencatatan calon penghuni serta forum komunikasi.

- Software :

Operating System yang dapat digunakan untuk menjalankan produk ini adalah *Window 98 / ME / 2000 / XP Professional*. *Web Browser* yang digunakan adalah *Internet Explorer*. Program yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah *Microsoft SQL Server 2000* dan *Macromedia Dreamweaver 8*.

- Hardware :

Dalam pembuatan aplikasi produk ini piranti *hardware* yang digunakan adalah *Pentium III 1,13 Ghz, Memory 512 MB DDR, Harddisk 60 GB*. Untuk piranti *hardware* pada *server* menggunakan *Pentium IV 3,2 Ghz, Memory 1024 MB DDR, Harddisk 80 GB*. Sedangkan piranti *hardware* pada *client* menggunakan *Pentium III 800 Mhz, Memory 256 MB DDR, Hardisk 40 GB*.