

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi terkini sangatlah dibutuhkan oleh banyak orang dan akses pencarian yang mudah sangatlah bermanfaat dalam membantu orang dalam menemukan informasi yang diinginkannya. Internet sudah menjadi kebutuhan saat ini dan website menjadi media untuk menyediakan informasi yang bermanfaat. Kemudahan dan cepat dalam mengakses menjadi salah satu kelebihan penggunaan internet di masa kini, ditambah lagi semakin banyaknya penggunaan *smart phone* dan *gadget* yang dimanapun orang dapat menggunakannya untuk mengakses media di internet.

Universitas adalah tempat di mana banyak orang masuk di dalamnya untuk melanjutkan studi mereka di tingkat yang lebih lanjut lagi. Banyak orang datang dari banyak daerah untuk menimba ilmu di dalamnya. Selain untuk menimba ilmu orang-orang juga membutuhkan tempat di mana mereka dapat dengan cepat tiba di universitas tanpa terhalang lebih banyak halangan di jalanan seperti jarak yang jauh, macet, transportasi, dan lain-lain. Untuk mencari tempat tinggal tersebut membuat orang harus melakukan *survey* ke tempat tinggal yang disewakan (kos) satu per satu tanpa mengetahui perkiraan biaya, gambaran kamar yang disewakan, dan orang yang dapat dihubungi lebih lanjut. Jika ada orang yang berasal dari luar kota yang ingin menimba ilmu di universitas dan tidak mengetahui di mana saja tempat yang bisa disewakan untuk tinggal (kos) membuat mereka harus datang terlebih dahulu ke kota di mana universitas berada dan harus banyak bertanya dan mengandalkan rekan-rekan yang ada di kota yang sama.

Dengan masalah yang ada maka akan dibuat sebuah aplikasi berbasis *website* sehingga banyak orang dapat mengaksesnya melalui internet dengan mudah. Aplikasi ini mempermudah pengguna untuk mencari kos yang dapat disewakan dan memberikan informasi kepada pengguna tersebut yang berisi gambaran kamar, fasilitas yang disediakan, dan lokasi kos

tersebut. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan orang dapat dengan mudah mencari tempat kos yang cocok dan mendekati kebutuhan dan keinginannya.

Selain itu dengan sistem iklan di dalam aplikasi ini mempermudah pemilik kos untuk mengiklankan tempat kos agar dengan mudah dicari oleh penyewa. Pemilik kos juga dapat mengatur ketersediaan kamar yang ditampilkan pada *web* sehingga penyewa dapat melihat ketersediaan kamar yang ada dan dapat menghubungi pemilik kos jika ingin menyewanya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada maka dapat ditemukan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana pengunjung dapat mendapatkan informasi yang diinginkan dari layanan web pencarian kos yang ada?
2. Bagaimana pemilik dapat menjalankan bisnisnya sebagai pemilik kos dengan lebih mudah untuk mengiklankan kos yang dimilikinya?
3. Bagaimana pengunjung ada dapat memilih kos yang mendekati kebutuhannya?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka dihasilkan tujuan pembahasan, yaitu:

1. Membuat aplikasi untuk pencarian kos secara online yang mana aplikasi ini menampilkan informasi kos tersebut.
2. Membuat aplikasi yang berfungsi juga untuk mengiklankan kos yang dimiliki oleh pemilik kos.
3. Membuat aplikasi yang memberikan rekomendasi dari pengelompokan / *filter* yang ada.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ruang lingkup kajian yang ada di dalam Tugas Akhir ini:

- Perangkat keras:
 - Komputer
- Perangkat lunak:
 - *Web Browser*
 - Microsoft Windows XP
 - PHP MyAdmin untuk basis data
- Batasan Aplikasi:
 - Pengunjung / *user*
 - Pemilik kos
 - Admin web

1.5 Sumber Data

- a. Data primer:
 - Data diambil dari hasil survey dan wawancara kepada pemilik kos
- b. Data sekunder:
 - Materi perkuliahan seputar web

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data, sistematika penyajian dan waktu dan tempat penelitian.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan judul Kerja Praktek.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Aplikasi

Bab ini menjelaskan tentang analisis aplikasi dan perancangannya. Meliputi proses bisnis + *Flowchart*, *Entity*

Relation Diagram (ERD), Data Flow Diagram, PSPEC, Kamus Data, dan Perancangan Sketsa User Interface.

BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan aplikasi yang dijalankan dengan contoh penggunaan berupa tampilan pengoperasian aplikasi tersebut.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini berisi pembahasan dan uji coba hasil aplikasi yang dilakukan.

BAB 6. Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari perancangan aplikasi. Untuk dapat meningkatkan atau memperbaiki hasil akhir diberikan saran yang berguna untuk memperbaiki kelemahan aplikasi ini.