

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dijelaskan setiap latar belakang masalah, rumusan masalah, dan tujuan dibuatnya *website* ini. Dalam bab ini juga akan dijelaskan ruang lingkup dan sumber-sumber data dibuatnya laporan dan aplikasi *website* ini.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat segalanya menjadi lebih canggih. Dalam penerapannya teknologi memang dibutuhkan untuk mempermudah dan mengefisienkan waktu, tenaga dan biaya. Dalam aspek pendidikan sangat dibutuhkan bantuan teknologi, salah satunya adalah dalam memberikan informasi.

Seiring berkembangnya pendidikan, maka sangat diperlukan perolehan informasi secara cepat dan akurat. Terlebih informasi mengenai tempat tinggal sementara atau yang sering disebut kost. Karena begitu berkembangnya pendidikan, maka calon pelajar pun banyak yang melanjutkan pendidikan di kota-kota besar. Namun dalam prosesnya banyak masalah yang terjadi, diantaranya adalah jauhnya tempat tinggal dengan tempat pendidikan yang dituju sehingga memerlukan biaya, waktu dan tenaga untuk melakukan survey lokasi untuk mencari kost.

Informasi mengenai kost memang sangat diperlukan untuk dapat menghemat biaya, waktu dan tenaga. Selain itu, para calon pelajar atau mahasiswa masih belum memiliki bayangan lokasi yang akan disurvei serta lingkungan yang ada didalamnya.

Dari sisi pengelola kost juga sangat membutuhkan informasi sebagai bahan promosi kost mereka. Dalam hal ini pengelola kost kesulitan mempromosikan kost mereka secara luas dalam hal fasilitas, biaya, dan lokasi. Serta sulitnya manajemen dan pemantauan pembayaran kost perbulan serta penghitungan denda jika penghuni kost melakukan pembayaran diluar tempo yang sudah ditetapkan.

Dalam penerapannya para pengelola kost kurang mengetahui perilaku setiap calon penghuni kost dari tahun ke tahunnya, sehingga menyebabkan kurangnya peminat kost.

Dengan adanya sistem berbasis *online* diharapkan mampu memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Selain untuk mengefisienkan biaya, waktu dan tenaga bagi para calon pelajar, dapat berguna juga sebagai bahan promosi dan manajemen keuangan pengelola kost serta dapat memberikan prediksi perilaku calon penghuni kost setiap tahunnya.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat *website* yang dapat mengelola dan memberikan informasi mengenai kost secara cepat dan tepat?
2. Bagaimana membuat *website* yang dapat menyediakan prediksi perilaku calon penghuni kost dengan metode *prediction behaviour*?
3. Bagaimana membuat *website* yang dapat menyediakan informasi sebagai bahan promosi kost bagi pihak pengelola kost?
4. Bagaimana membuat *website* yang dapat membantu memantau keuangan bagi pihak pengelola kost?
5. Bagaimana membuat *website* yang dapat memberikan kemudahan transaksi pembayaran kost?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan penulis dalam membuat *website* ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat *website* yang dapat mengelola setiap informasi yang lengkap mengenai kost.
2. Membuat *website* yang dapat menyediakan prediksi perilaku calon penghuni kost dengan metode *prediction behaviour*.

3. Membuat *website* yang dapat menyediakan informasi sebagai bahan promosi kost bagi pihak pengelola kost.
4. Membuat *website* yang dapat membantu manajemen dan memantau keuangan bagi pihak pengelola kost.
5. Membuat *website* yang dapat memberikan kemudahan transaksi pembayaran kost.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Pembuatan *website* ini memiliki tiga batasan dalam ruang lingkungnya, yaitu:

1.4.1 Batasan Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan berdasarkan kebutuhan minimum yang harus terpenuhi antara lain:

- *Processor* dengan kecepatan minimal 1.2Ghz.
- *RAM* minimal 1 Gb.
- *Mouse*, *Keyboard* dan *Monitor* sebagai peralatan antarmuka.
- Perangkat *Mobile Phone* untuk pengaksesan via *Mobile*

1.4.2 Batasan Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau *software* yang dibutuhkan yang harus terpenuhi adalah sebagai berikut:

- *IIS 8* sebagai *web server*.
- *ASP.NET* sebagai bahasa pemrograman.
- *SQLSERVER*, untuk pengembangan dalam pembuatan *database*.
- *Browser*, hasil terbaik menggunakan *Google Chrome*.

1.4.3 Batasan Aplikasi

Website yang akan dihasilkan dapat mengelola setiap informasi secara lengkap mengenai kost yang akan tersimpan secara digital dalam *database*, sehingga para pelajar atau mahasiswa tidak perlu melakukan

survey langsung ke lokasi untuk menyewa kost selain itu pihak pengelola kost dapat mempromosikan kostnya.

Website ini juga dilengkapi dengan sebuah fitur rekomendasi berdasarkan lokasi , harga dan fasilitas yang berfungsi untuk mempermudah pelajar atau mahasiswa mendapatkan kost yang terbaik.

Terdapat *login* yang dapat dibuat oleh pengguna *website*. Pengguna hanya dapat memesan kost jika memiliki akun. Ada 4 macam pengguna diantaranya pengunjung , admin , member dan pengelola kost.

Halaman admin hanya dapat diakses oleh *admin* saja. Pada halaman *admin* dapat melakukan *view*, *create* , *update* dan *delete* pada setiap data yang ada seperti data kost , fasilitas , lokasi , pengguna dan pengelola kost.

Halaman *member* hanya dapat diakses oleh *member* saja. Pada halaman *member*, *member* dapat melihat , mencari dan memesan kost pada informasi yang sudah ada.

Halaman pengelola kost hanya dapat diakses oleh pengelola kost. Pada halaman pengelola kost, pengelola dapat mendaftarkan kost beserta fasilitas , harga dan lokasinya selain itu pengelola kost juga dapat melihat *report* pembayaran.

Halaman pengunjung dapat diakses oleh semua pengguna, pada halaman ini tersedia informasi kost dan rekomendasi kost sesuai dengan keinginan pengguna.

Setiap pemesanan kost akan dicatat dan dijadikan acuan dalam melakukan prediksi rekomendasi kost. Sehingga dari data tersebut dapat dilihat pola pemesanan kost pengguna. Sehingga *website* dapat menampilkan rekomendasi mengenai informasi kost secara terperinci.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data primer dan sekunder. Data primer tersebut diperoleh dengan metode survey serta meminta data-data yang dibutuhkan kepada pihak terkait seperti data kost dan fasilitas kost yang ada. Data sekunder diperoleh dari buku dan internet bagai mana

penerapan metode *Commercial Concentration* dan *Prediction Behaviour* dalam sistem terkonsentrasi pada teknologi.

1.6 Sistematika Penyajian

Berikut ini adalah sistematika penyajian dalam pembuatan laporan tugas akhir ini:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang terjadi karena mahal biaya dan banyaknya waktu yang terbuang untuk mencari kost beserta rancangan pembuatan *website* yang bertujuan untuk mempermudah pencarian informasi kost secara terperinci.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini akan menjelaskan setiap teori-teori yang berkaitan dan mendukung dalam pembuatan *website* ini seperti apa itu *ASP*, *SQLSERVER*, *Prediction Behaviour* dan lainnya.

BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan *kinerja website* dan menampilkannya dalam bentuk *flow chart*, *ERD (Entity Relationship Diagram)* dan *UI (User Interface)*.

BAB 4 HASIL PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil penelitian dari *website* yang akan digunakan dengan contoh tampilan pengoperasian dengan lengkap.

BAB 5 PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini menjelaskan pengujian *website* dalam hal memasukan data dan menguji kontroling yang dilakukan oleh *website* dan melihat hasil yang dikeluarkan.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan dari *website* yang sudah dibuat dan saran yang masuk.



BAB 2. KAJIAN TEORI

Berikut ini adalah kajian setiap teori dari *website* yang di rancang oleh penulis.

2.1 E-Commerce

E-commerce yang disingkat menjadi *electronic commerce* ini sedang marak di dunia teknologi dan bisnis karena pengaruhnya yang besar dalam dunia pemasaran.

Menurut Bandyo [3], *e-commerce* adalah proses melakukan kegiatan bisnis melalui jaringan internet. Memanfaatkan fitur-fitur yang ada di internet untuk mengubah proses bisnis yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan yang kompetitif.

E-commerce merupakan suatu strategi memasarkan barang dengan cara yang lebih mudah dan cepat dengan mencakup wilayah yang besar seperti dalam suatu daerah, wilayah, atau negara, bahkan dunia. Dalam memanfaatkan internet yang menyebar ke seluruh dunia, maka peluang untuk menerapkan bisnis sangatlah efisien [4].

2.2 Prediction Behaviour

Jorge Cardola [4] menjelaskan bahwa *behavior prediction* membantu departemen pemasaran menentukan apa yang pelanggan cenderung lakukan di masa depan dengan menggunakan pemodelan yang canggih dan teknik data mining. *Behavior prediction* menggunakan histori pelanggan untuk meramalkan perilaku masa depan. Analisis ini meliputi beberapa variasi yaitu:

1. *Propensity-to-buy-analysis*

Propensity-to-buy-analysis merupakan analisis untuk memahami produk yang pelanggan tertentu cenderung akan beli.