

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah kost merupakan bisnis yang cukup menjanjikan, terlebih jika berada di lingkungan kampus ataupun perkantoran. Hal utama dalam menentukan bagus atau tidaknya bisnis kostan ini adalah lokasi yang menjadi penentu dalam pengambilan harga. Lokasi yang strategis biasanya berada di lingkungan kampus (Universitas) atau perkantoran. Banyak orang yang berkuliah bahkan bekerja di luar kota asalnya dan mereka membutuhkan tempat tinggal sementara tersebut.

Kota Bandung area seputar kampus Universitas Kristen Maranatha menjadi tempat yang cukup strategis untuk memulai bisnis rumah kost, dikarenakan dekatnya dengan sebuah kampus dan daerah perkantoran. Latar belakang tersebut yang memberikan inspirasi penulis membuat solusi untuk mempermudah calon pencari kost mencari tempat tinggal sementara atau rumah kost, yaitu dengan media komunikasi yang terintegrasi dengan internet yang dapat memfasilitasi calon pencari kost dan pihak pemilik kost untuk berbagi informasi mengenai tempat kost secara mudah.

Hal yang sulit dilakukan oleh para pencari kost, yang pada umumnya berasal dari luar kota adalah mereka belum tau lokasi-lokasi rumah kost di daerah yang akan mereka singgahi, para pencari kost akan kesulitan untuk mencari tempat yang tepat, untuk tempat tinggal sementara mereka dan jika para pencari kost belum memiliki tempat tinggal sementara mereka, tetapi mereka sudah berada di daerah yang akan mereka singgahi, para pencari kost akan kesulitan untuk memilih tempat kost yang sesuai dengan keinginan mereka, hal ini berpengaruh karena para pencari kost tidak akan tahu bahwa ada rumah kost baru yang bisa ditempati.

Hal yang sulit dilakukan oleh pemilik kost, sulitnya mempromosikan rumah kost yang baru dibuat, khususnya bagi para pemilik kost yang baru merintis pertama kalinya dalam bisnis rumah kost ini. Dengan adanya sistem ini dapat membantu pemilik kost dalam mempromosikan rumah kostnya melalui internet, agar proses promosi dapat berjalan maksimal.

Sebagai sarana informasi, *website* mempunyai peran yang sangat penting dalam pemasaran rumah kost. Maka dari itu, penulis akan membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* untuk mengelola dan menyediakan informasi yang membantu calon pencari kost melihat kamar kost yang tersedia, fasilitas yang ada dalam kamar kost, rincian harga, serta terdapat alamat yang lengkap dan informasi pemilik kostannya dan juga membantu pemilik kost untuk mempromosikan rumah kost mereka secara transparan. Tujuannya tidak lain adalah untuk mempermudah dan dapat memberi gambaran rumah kost tersebut untuk calon pencari kost yang akan memesan. Untuk itu penulis mengambil judul **“Sistem Informasi Promosi, Pencarian, dan Pemesanan Kost Di Area Seputar Universitas Kristen Maranatha Berbasis Website”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Bagaimana membuat sistem informasi kost berbasis *website* yang dapat membantu konsumen untuk melakukan pencarian, pemesanan kamar kost secara *online*?
2. Bagaimana membantu pemilik kost untuk melakukan pengelolaan kost, mempromosikan rumah kost, membuat *report* yang dibutuhkan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Membuat sistem informasi kost berbasis *website* yang dapat membantu konsumen untuk melakukan pencarian, pemesanan kamar kost secara *online*.
2. Membantu pemilik kost dalam melakukan pengelolaan kost, mempromosikan rumah kost, membuat laporan yang dibutuhkan.

1.4 Ruang Lingkup

Berikut merupakan ruang lingkup kajian dalam pengerjaan tugas akhir ini, yang dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Software

Untuk pembuatan aplikasi *website* ini, maka akan menggunakan perangkat lunak diantaranya:

1. Bahasa *scripting* : HTML, PHP, *Bootstrap*
2. Editor pemograman : *Macromedia Dreamweaver 8*, *notepad++*
3. *Web Server* : XAMPP, MySQL

1.4.2 Hardware

Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan agar aplikasi dapat berjalan dengan baik:

1. *Processor* 1.3 GHz atau lebih
2. RAM minimal 1 GB
3. HDD minimal 512 MIB
4. VGA minimal 256 MB

1.4.3 Aplikasi

1. Aplikasi *website* ini dapat berjalan pada sistem operasi:
 - a. *Windows* : XP, *Vista*, *Windows 7*, 8, 8.1
2. Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka masalah tersebut dapat dibatasi agar mencapai sasaran yang tepat dan karena keterbatasan penulis, adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Lokasi yang dijadikan obyek penelitian adalah area seputar Universitas Kristen Maranatha kota Bandung.
 - b. *Website* ini terdiri dari tiga *User Interface*, yaitu untuk pengelola *website* (*admin*), pemilik kost, dan pengguna.
 - c. *Website* ini hanya memberikan informasi mengenai kosten dan pemesanan kamar kost.
 - d. Pada saat pemesanan, setelah calon pencari kost berhasil melakukan pemesanan (*booking*) kamar yang diinginkan, calon pencari kost harus secepatnya melakukan konfirmasi terhadap pengelola *website*, jika calon pencari kost tidak melakukan konfirmasi maka pemesanan dinyatakan gugur.
 - e. Terdapat informasi ketersediaan kamar yang masih kosong, data kamar yang ter-*booking* dan terisi tidak akan muncul pada halaman *website*.

3. Aplikasi ini dibangun dilihat dari kebutuhan pengguna, dapat dikelompokkan menjadi 3 level pengguna yang akan memanfaatkan sistem ini, yaitu:

a. *Administrator*

Administrator merupakan level tertinggi yang dapat mengakses seluruh bagian dari sistem. Admin mempunyai hak penuh untuk melihat, menambah, mengubah, maupun menghapus data atau informasi yang ada di sistem informasi ini.

b. Pemilik Kost

Pemilik Kost memiliki peran untuk mempromosikan rumah kost, mulai dari menginput data kost hingga data kamar yang ada pada kost mereka. Informasi kost dan kamar yang sudah diinputkan baru akan terpublikasikan jika sudah menerima *approval* dari *administrator*.

c. *User/member*

User/member adalah bagian dari penduduk ataupun masyarakat yang berhak untuk mengetahui informasi dan berhak untuk menjadi member dalam *website* tersebut. Karena untuk bisa memesan kamar *user* harus menjadi member terlebih dahulu.

1.5 Sumber Data

Sumber data penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *website* ini didapat dari:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer didapat dengan cara wawancara secara langsung dengan pihak yang memiliki proyek.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder didapat dari buku penunjang, referensi, sumber informasi tertulis, dan situs – situs internet lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB 1. Pendahuluan

Bab ini digunakan untuk menjelaskan :

1.1 Latar Belakang

Alasan – alasan yang melatarbelakangi pembuatan laporan Tugas Akhir tentang pembuatan sistem rumah kost ini.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan – rumusan masalah yang tercipta dalam pembuatan aplikasi rumah kost ini.

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dibuatnya aplikasi *website* rumah kost ini.

1.4 Ruang Lingkup

Pembahasan – pembahasan dan batasan yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi *website* rumah kost ini.

1.5 Sumber Data

Data – data yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi *website* rumah kost ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika dalam pembuatan laporan Tugas Akhir tentang pembuatan sistem rumah kost ini.

BAB 2. Kajian Teori

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori – teori yang berkaitan dengan pembuatan sistem dan mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB 3. Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, pembuatan sistem, ERD, Konversi ERD ke tabel, *Use-case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4. Hasil Penelitian

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

BAB 5. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.

Daftar Pustaka

Bagian yang berisi tentang daftar sumber – sumber informasi yang digunakan untuk mendukung pembuatan proyek.

