

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada kemajuan zaman teknologi ini semua kegiatan didorong untuk bisa berhubungan dengan sebuah sistem salah satunya adalah usaha Indekos. Indekos atau biasa disebut rumah kos, kos-kosan adalah sebuah layanan jasa tempat tinggal yang disewakan untuk umum dalam bentuk sebuah kamar dan dilengkapi fasilitas. Indekos memiliki varian harga tergantung dari fasilitas yang disediakan oleh pemiliknya. Biasanya satu kamar kos yang disewakan ditempati oleh satu hingga dua orang dengan masa pembayaran sewa satu bulan atau dalam periode tertentu sesuai dengan yang telah disepakati.

Di Kota Kudus sendiri, jumlah jasa penyewaan Indekos sendiri sudah sangat banyak dan memiliki target pemasaran masing-masing mulai dari pelajar, mahasiswa, pekerja, dan keluarga. Setiap pendatang baru dari luar kota yang tiba di kota Kudus seringkali mencari informasi mengenai Indekos untuk keperluan tempat tinggal sementara di kota Kudus. Besarnya Kota Kudus sebagai salah satu kota industri yang memiliki banyak pabrik kecil hingga besar seperti: PT. Djarum, PR. Sukun. Selain itu, terdapat juga kampus ternama contohnya: Universitas Muria Kudus, STAIN Kudus, STIKES Muhammadiyah Kudus. Lalu ada juga pusat belanja atau mall seperti: ADA, dan Ramayana. Hal ini lah yang mendorong para pemilik usaha indekos untuk menyediakan jasa kamar guna sebagai tempat tinggal para calon penghuni kos.

Dengan banyaknya Indekos di Kota Kudus, seringkali masalah yang muncul adalah tentang sulitnya mencari Indekos yang sesuai dengan keinginan. Sebab para pencari khususnya orang yang baru dan belum pernah di Kudus kurang memiliki informasi tentang indekos di Kota kudus. Terdapat banyak faktor bagi para pencari dalam menemukan kos yang ideal seperti harga, jarak tempuh ke tempat yang diinginkan, dan fasilitas sehingga pencarian indekos perlu dilakukan secara berulang dengan proses yang masih manual dengan bertanya kepada masyarakat sekitar dan menelusuri lokasi sendiri. Lalu pemesanan kamar secara via telepon atau datang langsung ke tempat kos juga akan memakan banyak waktu, dan belum lagi apabila saat sudah menemukan Indekos yang ideal ternyata kamar yang

tersedia sudah full sehingga akan membuat para pencari kos sangat kesusahan dan perlu mengulang proses pencarian kembali.

Hal tersebut tentunya akan menyulitkan para pencari dan membuang banyak waktu untuk mencari indekos yang ideal bagi mereka. Kondisi ini juga dialami oleh para pemilik kos yang kesulitan dalam mendapatkan calon penghuni baru bagi kamarnya. Media promosi yang masih sebatas poster, lokasi indekos yang kurang dikenal oleh umum, dan juga sistem pembayaran secara manual dimana terkadang terdapat calon penghuni yang sudah setuju namun tidak memberikan uang muka sehingga membuat kamar kos yang telah dipesan menjadi kosong secara percuma dalam beberapa hari. Hal seperti itulah yang menjadikan pemilik indekos sulit memperoleh calon penghuni. Selain pembayaran uang muka, adanya keterlamabatan pembayaran saat jatuh tempo tentu akan merepotkan pemilik kos sebab uang yang seharusnya sudah diterima masih belum ada sehingga mengganggu urusan keuangan keluarga pemilik kos.

Dari banyaknya permasalahan yang telah diuraikan maka penulis menemukan sebuah solusi dengan mengembangkan sebuah sistem Portal yang memuat informasi mengenai indekos dari berbagai sumber lokasi. Portal sendiri adalah sebuah tempat layanan informasi secara online yang memuat dari berbagai sumber untuk bisa diakses secara umum. Pengembangan sistem ini juga telah disesuaikan dengan kebutuhan para pemilik usaha indekos dan para pencari saat ini dimana dalam sistem dilengkapi fitur notifikasi *Whatsapp* sebagai sarana aplikasi chatting yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk menerima berbagai pesan seperti pemberitahuan jatuh tempo pembayaran sewa. Selain itu dalam sistem ini juga akan dibuatkan sebuah paket APK sehingga dalam aksesnya para user bisa lebih leluasa dengan menggunakan smartphone. Pada sistem portal akan memuat berbagai informasi indekos seperti harga, fasilitas, ketersediaan kamar sehingga nantinya para pencari bisa memilih dan melakukan proses pemesanan kamar secara online untuk memudahkan transaksi pembayaran. Lalu untuk para pemilik kost juga dimudahkan dalam proses pelaporan data transaksi yang sebelumnya dilakukan secara manual dengan menuliskan di kertas sehingga memungkinkan laporan menjadi rusak dan hilang diubah menjadi pelaporan dan pengecekan secara online yang direkap dalam sebuah *database*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merumuskan masalah yaitu untuk merancang dan membangun sebuah portal sistem informasi tentang indekos, yang bisa memudahkan pemilik dan juga pencari untuk mendapatkan info, mengelola data indekos, serta pemesanan kamar indekos.

## 1.3. Batasan Masalah

Dalam sebuah permasalahan yang diangkat diperlukan sebuah pembatasan sehingga saat pembahasan masalah tidak melenceng dan berkembang terlalu jauh dari topik tujuan awalnya, oleh karena itu penulis melakukan pembatasan pada masalah yang diangkat berikut:

- a. Sistem yang dibuat digunakan untuk bisa memudahkan para calon pengguna dalam mencari informasi seputar indekos, dan juga membantu para pemilik indekos untuk memperluas informasi mengenai usaha kos mereka.
- b. Sistem ini dapat memperlihatkan informasi seputar indekos seperti fasilitas, alamat, lokasi pusat layanan contohnya pusat perbelanjaan, pusat Kesehatan, dan tempat ibadah, serta biaya yang harus dibayarkan sehingga bisa membantu konsumen dalam mencari kos yang ideal.
- c. Sistem ini menggunakan notifikasi WhatsApp sebagai informasi untuk tanda masuk kos, pengingat tagihan pembayaran sewa.
- d. Sistem yang dibuat berbasis website dan juga terdapat APK yang merupakan hasil convert dari website tersebut sehingga dalam mengembangkan sistem ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP.
- e. Pada perhitungan evaluasi kepuasan pelanggan menggunakan metode perhitungan CSI (*Customer Satisfaction Index*) dalam menentukan rating suatu indekos.
- f. Pencarian indekos didalam sistem bisa digunakan untuk semua wilayah namun dalam masalah yang diangkat dibatasi di wilayah Kota Kudus.
- g. Adanya *mapping* untuk lokasi indekos sehingga memudahkan para pencari kos untuk menentukan jalur perjalanan menuju lokasi.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan penelitian yang akan dilakukan yaitu membangun Sistem Portal Indekos yang dapat digunakan oleh para pencari untuk mendapatkan informasi dan menyewa kamar kos yang sesuai, Lalu unyuk memudahkan para pemilik kos untuk bisa memperluas informasi mengenai kos dan mengelola transaksi indekos mereka.

#### **1.5. Manfaat**

##### **1. Manfaat untuk Individu**

- a. Untuk melatih ilmu dan juga ketrampilan dari materi yang didapat selama perkuliahan sesuai dengan bidangnya.
- b. Kegiatan praktik langsung untuk menemukan solusi pada dunia nyata khususnya pada pada pencarian dan pengenalan indekos.

##### **2. Manfaat untuk Akademis**

- a. Untuk mengetahui pemahaman mahasiswa dari ilmu yang telah diajarkan.
- b. Mampu untuk menambah kajian bahasan tentang sistem informasi pada Universitas Muria Kudus
- c. Mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu materi baik secara teori maupun praktik

##### **3. Manfaat untuk Instansi**

- a. Dapat meningkatkan pendapatan dan juga popularitas dari usaha jasa Rumah Kos.
- b. Mempermudah dalam pengelolaan dan perekapan data dari para penghuni rumah kos.

##### **4. Manfaat untuk Masyarakat**

- a. Masyarakat bisa semakin mudah dan nyaman dalam menemukan info indekos yang sesuai.

#### **1.6. Metode Penelitian**

##### **1.6.1. Metode Pengumpulan Data**

Supaya memperoleh data yang tepat dan relevan, maka dalam penelitiannya penulis mengumpulkan data dengan cara sebagai berikut:

## 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh dari penelitian secara langsung ke tempat instansi terkait dengan proses pengumpulan data seperti:

### a. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara langsung bertanya pada pemilik indekos mengenai hal-hal apa saja terkait data penelitian seperti harga kos, lokasi kos, dan fasilitasnya.

### b. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi secara langsung ke tempat penelitian guna untuk keperluan pengumpulan data secara akurat dan asli.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu sumber data yang diperoleh dengan tidak langsung. Data ini sifatnya pendukung data primer seperti data dari buku, dokumentasi dan data literatur meliputi:

### a. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah proses dengan membaca buku, laporan, atau penelitian yang memiliki tema dan bahasan yang sama.

### b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan membaca sumber informasi literasi lainnya seperti internet sebagai pendukung data mengenai penelitian yang dilakukan.

### 1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)*, *System Development Life Cycle* adalah sebuah metode kerangka kerja untuk manajemen proyek secara terstruktur dengan beberapa fase-fase. SDLC sendiri juga terdiri dari beberapa tahap-tahap yang dijelaskan dibawah ini.

#### 1. Tahapan Perencanaan Sistem (*Planning*)

Di tahap pertama ini, penulis akan memulai untuk mengidentifikasi dan menentukan masalah yang akan diselesaikan nantinya. Dengan

mengumpulkan seluruh informasi yang dibutuhkan untuk pelaksanaan proses nantinya dalam pengembangan sistem nanti. Setelah itu selanjutnya juga penulis memulai untuk merencanakan gambaran dari sistem yang nantinya akan dibuat.

## **2. Tahapan Analisis Sistem (*Analysis*)**

Di tahap ini, penulis akan memulai untuk menganalisa sistem yang nantinya akan dikembangkan. Hasil analisis ini akan berupa kelebihan dan kekurangan sistem, fungsi sistem, hingga pembaharuan yang mungkin nanti dapat diterapkan.

## **3. Tahapan Desain Sistem (*Design*)**

Berikutnya ditahapan desain sistem, penulis akan memulai untuk merancang tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembangunan sistem ini nantinya. Hal-hal tersebut seperti tentang bagaimana tampilan sistem itu mudah untuk dipahami, software untuk menjalankan sistem tersebut, dan Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk membangun sistem ini.

## **4. Tahap Developen Sistem (*Development*)**

Di tahap selanjutnya ini, penulis akan memulai untuk membangun sistem sesuai dengan rencana yang telah dibuat sebelumnya. Pembangunan sistem ini adalah mulai dari penulisan coding hingga bagaimana sistem ini nantinya bisa berjalan. Tahap ini adalah tahap terpanjang dalam proses untuk pengembangan software disini.

## **5. Tahap Uji Coba Sistem (*Testing*)**

Sesudah sistem selesai dikembangkan, Maka tahap selanjutnya adalah sistem harus melalui pengujian sebelum digunakan secara publik nanti. Tahap uji coba diperlukan untuk mengetahui apakah sistem sudah optimal atau masih terdapat kesalahan (*bug*). Bila memang ada, maka hal tersebut perlu dibenahi agar nantinya sistem bisa dalam kondisi sempurna untuk digunakan nanti.

## **6. Tahap Implementasi Sistem (*Implementation*)**

Di tahap ini, sistem sudah selesai dibuat, diuji coba, dan dipastikan dapat bekerja optimal. Setelah semua dirasa selsesai akhirnya tinggal dilakukan implementasi dan pemeliharaan oleh pengguna. Dengan begitu maka bisa

dikatakan sistem sudah siap untuk bekerja dan digunakan oleh para pengguna.

## **7. Tahap Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)**

Tahap terakhir ialah Pemeliharaan sistem. Pemeliharaan sangat penting untuk memastikan sistem bekerja dengan optimal setiap saat. Sistem yang telah dibuat harus terus dipantau untuk memastikan agar tetap berjalan sempurna dan tak ada masalah dikemudian hari.

### **1.6.3. Metode Perancangan Sistem**

Menurut (Munawar, 2005) Dalam bukunya *Pemodelan Visual dengan UML (Unified Modeling Language)*. UML adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi obyek. Sebab UML menyediakan Bahasa pemodelan visual yang mungkin bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dan memudahkan untuk dimengerti dan saling berbagi dengan rancangan yang lain.

Pada UML sendiri terdapat beberapa jenis diagram yang saling berhubungan untuk model perancangan sebuah sistem yaitu:

#### **1. Use Case Diagram**

*Use case* digunakan untuk menunjukkan aktor apa saja yang bekerja dalam sebuah *case* sistem tersebut sehingga tahu hak siapa saja yang menggerakkan *case* tersebut.

#### **2. Class Diagram**

*Class Diagram* berguna untuk menggambarkan struktur sistem dengan kelas-kelas terdefinisi yang membaginya.

#### **3. Sequence Diagram**

*Sequence diagram* digunakan untuk menggambarkan perilaku pada sebuah skenario. Diagram ini menunjukkan sejumlah contoh obyek dan *message* (pesan) yang diletakan diantara obyek-obyek ini di dalam *use case*.

#### **4. Activity Diagram**

*Activity diagram* digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas proses dalam banyak kasus. Diagram ini mempunyai peran sama dengan *flowchart*, tetapi perbedaannya dengan. *flowchart* adalah diagram ini bisa mendukung perilaku parallel.

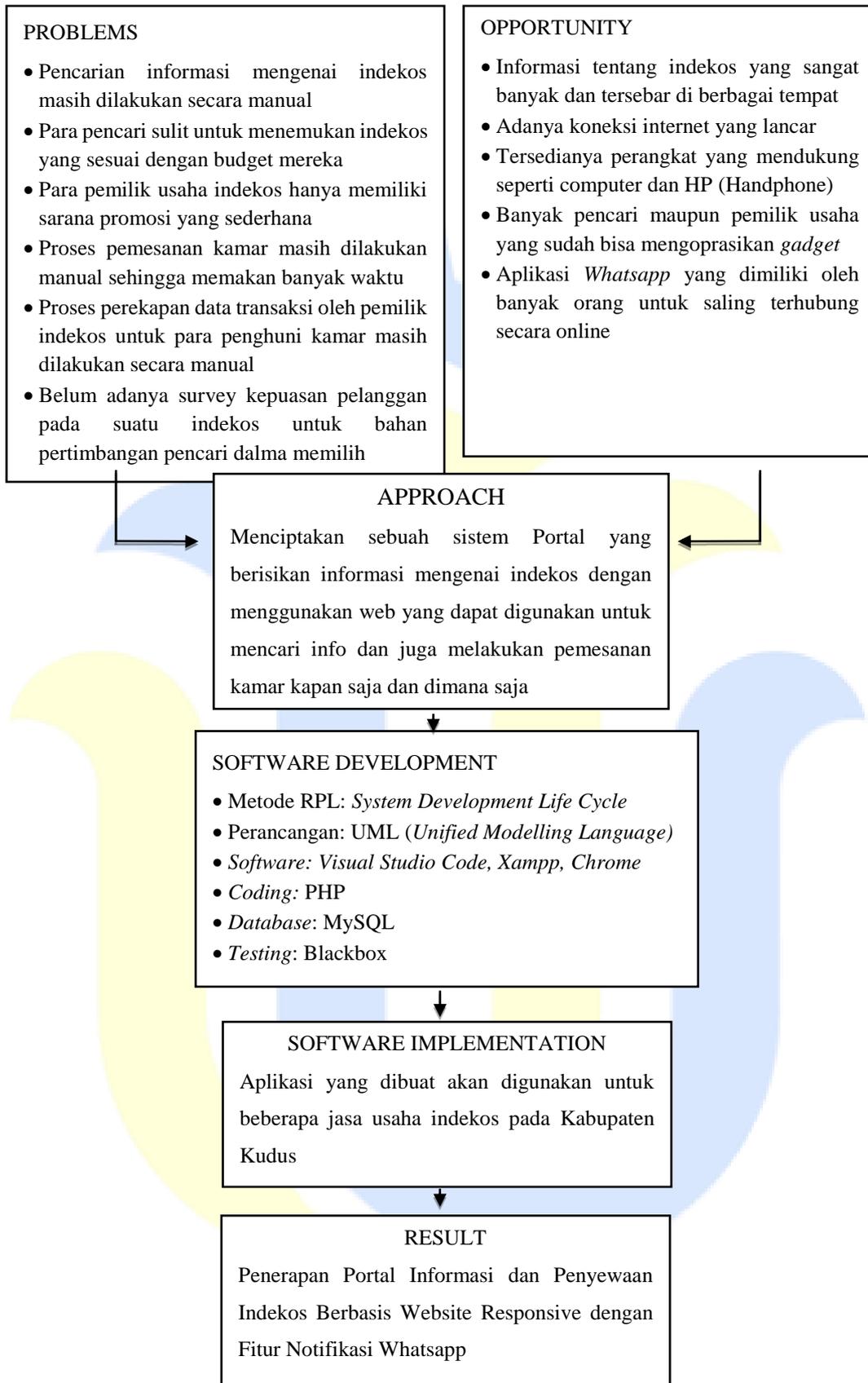
## **5. Statechart Diagram**

*Statechart diagram* digunakan untuk mendeskripsikan secara gambar status yang dilakukan oleh sistem pada tiap proses yang terjadi.

### **1.7. Kerangka Pemikiran**

Adapun kerangka pemikiran yang akan dilakukan dalam pembuatan Portal Informasi dan Penyewaan Indekos Berbasis Website Responsive dengan Fitur Notifikasi *Whatsapp* sebagai berikut:





**Gambar 1. 1 Kerangka pemikiran**