

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indekos atau kos merupakan sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau hunian untuk ditinggali sementara waktu dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode tertentu. Biasanya hunian ini kebanyakan terletak berdekatan dengan lokasi perguruan tinggi, pabrik, perkantoran dan lain-lain. Bandung merupakan kota yang terdapat banyak perguruan tinggi unggulan yang menjadi daya tarik bagi para orang tua didaerah lain diseluruh Indonesia untuk menyekolahkan anak mereka.

Saat ini di kota Bandung, masih sulit memperoleh informasi tempat rumah dan sewa kos yang bersifat terkini dan lengkap . Cara yang biasa dilakukan masyarakat dalam mencari tempat kos secara manual yaitu misalnya, dengan bertanya kepada warga sekitar. Hal ini tentunya tidak efektif dan efisien. Sehingga diperlukan suatu sistem aplikasi pencarian tempat kos atau sewa rumah yang memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi yang diinginkan. Beberapa penelitian yang dilakukan sampai saat ini yang berkaitan dengan rancang bangun aplikasi pencarian tempat kos misalnya penelitian yang berjudul “Aplikasi Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos di Kota Bandung Berbasis Android”[1], dari penelitian ini sistem sudah memberikan informasi tentang tempat kos dan rute menuju tempat kos, tetapi belum memberikan informasi tempat yang akan dituju dan belum adanya sistem booking. Ada juga aplikasi yang sudah ada seperti Mamikos, pada aplikasi ini sudah memberikan informasi tempat yang dituju, namun belum adanya sistem bookingnya. Selain dua penelitian tersebut, ada penelitian yang berjudul “Sistem Pencarian dan Pemesanan Rumah Kos Menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG)” [2], pada penelitian ini aplikasi sudah memberikan informasi tentang tempat kos dan sudah memiliki sistem booking, tetapi belum menunjukkan rute terdekat untuk dituju. Pada penelitian Sandy Kosasi (2014)[3], sudah memiliki fitur list

kosan, info kosan dan lokasi pada map belum memiliki fitur booking dan memberikan jalur terdekat. Penelitian Feby Oktarista Andriawan (2016)[1], sudah memiliki fitur – fitur yang diinginkan tapi hanya belum memiliki fitur booking. Pada penelitian Didit Gunawan (2015)[4] dan Ariefah Rachmawati (2017)[5], sudah memiliki fitur list kosan, info kosan dan booking namun tidak ada fitur lokasi map dan pemberian jalur. Pada penelitian Anggraini Kusumaningrum (2016)[6], Hansen Dharma(2007) [7], Mohamad Adibhadiansyah(2016)[8] dan Harri Singgih Pratikto (2014)[2], fitur yang ada hanya list kosan dan info kosan. Pada penelitian Erna Daniati (2015)[9], isinya membahas tentang metode simple additive weighing. Pada penelitian Fitri Damayanti (2016)[10] sudah memiliki fitur yang diinginkan yang hanya befokus didaerah Bangkalan. Tabel I-1 menunjukkan perbandingan fitur dari penelitian yang sudah ada.

Tabel I-1 Perbandingan Penelitian

Penelitian	List Kosan	Info Kosan	Booking	Lokasi	Jalur
Sandy kosasi “APLIKASI SISTEM INFORMASI PENCARIAN TEMPAT KOS DI KOTA BANDUNG BERBASIS WEB”	✓	✓		✓	
Feby Oktarista Andriawan “APLIKASI SISTEM INFORMASI PENCARIAN TEMPAT KOS DI KOTA BANDUNG BERBASIS WEB”	✓	✓		✓	✓
Didit Gunawan “SISTEM INFORMASI SEWA RUMAH KOST DAN RUMAH	✓	✓	✓		

KONTRAKAN BERBASIS WEB DI SURAKARTA”					
Anggraini Kusumaningrum “PEMANFAATAN CLOUD COMPUTING PADA APLIKASI NGEKOST BERBASIS ANDROID”	✓	✓			
Fitri Damayanti “SISTEM INFORMASI RUMAH KOST BERBASIS WEB DAN GOOGLE MAPS API”	✓	✓	✓	✓	✓
Hansen Dharma “APLIKASI PENENTUAN PRIORITAS KRITERIA PEMILIHAN RUMAH KOST BERBASIS ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP)”	✓	✓			
Erna Daniati “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KOST DI SEKITAR KAMPUS UNP KEDIRI MENGGUNAKAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)”	✓				
Ariefah Rachmawati	✓	✓	✓		

“Membangun Informasi Layanan Umum Rumah Kos Melalui Aplikasi Berbasis Web”					
Mohamad Adibhadiansyah “PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KOS BERBASIS ANDROID”	✓	✓			
Harri Singgih Pratikto “SISTEM PENCARIAN DAN PEMESANAN RUMAH KOS MENGGUNAKAN SISTEM INFORMASI GEOGRAFI (SIG)”	✓	✓			
Aan Juliyanto “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PENCARIAN TEMPAT KOS BERBASIS WEB WILAYAH KOTA BANDUNG”	✓	✓	✓	✓	✓

Dari tabel I -1 menunjukan penelitian yang dilakukan bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat menampilkan list kosan, info kosan, lokasi jalur dan dapat melakukan booking.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari dibuatnya aplikasi ini yaitu memudahkan masyarakat mencari informasi seperti lokasi, kondisi tempat kos, biaya, memesan, data pemilik kos, fasilitas, dan dapat melihat jalur terdekat untuk di tempuh.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Agar pengguna dengan mudah mengetahui informasi tempat kost dan informasi lokasi tujuan tempat kost.
2. Memberikan media promosi untuk penyedia tempat kost.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pengambilan data tempat kos hanya berfokus pada wilayah Kota Bandung.
2. Sistem pembayaran pada aplikasi masih dilakukan secara manual.
3. Sistem dibangun dengan Google API.
4. Sistem ini tidak menggunakan sistem keputusan dengan arus jalan raya yang ada.

1.4 Metode Penelitian

Untuk memudahkan penelitian ini, diberlakukan sebuah metoda penelitian secara bertahap. Berikut adalah metode penelitian yang di gunakan pada peneitian ini:

1. Studi Pustaka
Metode pengumpulan data dengan mencari referensi, membaca, dan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah pada penelitian ini.
2. Perancangan
Membuat rancangan yang sesuai dengan spesifikasi yang telah didapat dari referensi yang didapat sebelumnya.
3. Implementasi
Melakukan implementasi dari perancangan yang sesuai dengan masalah dengan sistem yang akan dibangun.
4. Pengujian
Menguji sistem yang telah diimplementasi sebelumnya, serta mengambil data-data yang diperlukan untuk proses analisa dan kesimpulan.
5. Analisa dan Kesimpulan

Membuat sebuah laporan dari hasil rancangan, pembangunan sistem, serta menganalisa kerja sistem tersebut.

6. Kusioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Berdasarkan bentuk pertanyaannya, kuesioner dapat dikategorikan dalam dua jenis, yakni kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam mempermudah pembahasan dan pemahaman teori, serta dalam memberi gambaran mengenai skripsi ini, maka akan diuraikan sistematika penulisan skripsi ini.

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang masalah, masalah dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TEORI PENUNJANG

Menjelaskan teori – teori pendukung dalam pembangunan aplikasi ini.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan tentang gambaran umum sistem ini, dan juga penjelasan lain berupa diagram blok, pemodelan UML, *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, ERD, dan rancangan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas hasil yang didapat serta dari pengujian, serta analisa sistem dalam penelitian ini.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Memuat kesimpulan dari hasil pengujian yang didapat sebelumnya, serta memuat saran dalam pengembangan sistem ini lebih lanjut.