

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kos merupakan jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat tinggal untuk ditempati dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode tertentu (umumnya pembayaran pertahun). Kos sangat dibutuhkan oleh para pelajar khususnya mahasiswa yang jauh dari orang tua untuk tempat tinggalnya. Ada berbagai macam yang menjadi pertimbangan dalam memilih kos seperti jenis kosan, fasilitas yang didapatkan dan harga yang ditawarkan.

Dalam mengumpulkan informasi dan data dilakukan penyebaran koesioner kepada 60 responden yang respondennya adalah mahasiswa. Dalam survei yang dilakukan, sebanyak 56,7% menjawab perlunya sebuah aplikasi untuk mencari kos dan sebanyak 47,5% menjawab sangat perlu. Kemudian dalam pertanyaan fitur apa saja yang diinginkan dari sebuah aplikasi pencarian kos, sebanyak 75% menjawab informasi ketersediaan kamar, sebanyak 71,7% menjawab pemesanan secara daring dan sebanyak 50% dari 60 responden menjawab pembayaran secara daring.

Selama ini pencarian kos yang dilakukan oleh mahasiswa masih menggunakan metode lama, yaitu dengan mendatangi satu persatu kos yang ada untuk melihat fasilitas yang tersedia serta mengetahui harga sewa perkamarnya. Hal itu tentu sangat tidak efisien untuk dilakukan melihat padatnya aktivitas sebagai pelajar. Dengan demikian dirancanglah sebuah aplikasi pencarian kos di daerah universitas Telkom untuk mempermudah mahasiswa dalam mendapatkan informasi mengenai kos sehingga tidak perlu lagi mendatangi satu persatu kos yang ada. Aplikasi ini memiliki tiga fitur utama yaitu fitur pencarian, pemesanan dan pembayaran yang dapat mempermudah transaksi secara daring.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu :

1. Bagaimana menampilkan informasi kos di seputar Universitas Telkom?
2. Bagaimana melakukan pemesanan kamar kos secara daring?
3. Bagaimana memfasilitasi pembayaran kamar kos secara daring?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu :

1. Membangun aplikasi pencarian kos dengan fitur pencarian secara daring.
2. Membangun aplikasi pencarian kos dengan fitur pemesanan kamar kos.
3. Membangun aplikasi pencarian kos dengan fitur pembayaran daring.

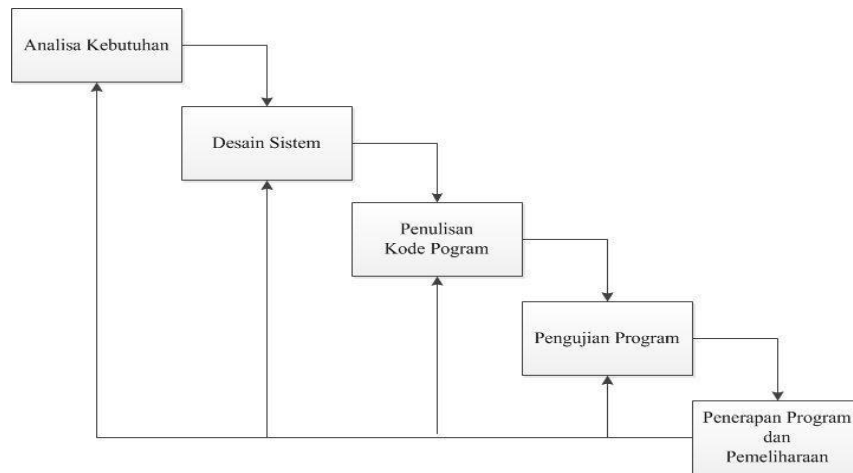
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masala pada pembuatan proyek akhir ini antara lain :

1. Aplikasi ini berbasis daring sehingga membutuhkan koneksi internet pada saat menggunakannya.
2. Aplikasi ini tidak menggunakan penentu lokasi (*Maps*).
3. Aplikasi ini menggunakan media Whatsapp untuk berkomunikasi antara pencari kos dan pemilik kos.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan poyek akhir ini menggunakan metode *waterfall* yaitu dengan melakukan pendekatan secara bertahap atau berurutan. Sehingga untuk sampai pada tahap berikutnya maka tahap sebelumnya harus diselesaikan terlebih dahulu.



Gambar 1. 1 Metode Pengerjaan

Adapun Tahapan-tahapan dalam metode *Waterfall* yaitu sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan kebutuhan dengan menyebarkan kuisisioner sehingga dengan informasi yang didapatkan dilakukan analisis sistem yang sedang berjalan. *Tools* yang digunakan pada tahap analisis sistem adalah BPMN.

2. Desain Sistem

Setelah mendapatkan data dan dianalisis sistem yang sedang berjalan selanjutnya melakukan melakukan tahapan desain, desain yang dilakukan adalah seperti desain basis data, desain tampilan, dan desain alur dari sistem yang akan dirancang. *Tools* yang digunakan pada tahap ini adalah Star UML, yEd, dan MocFlow.

3. Penulisan kode program

Pada tahap ini dilakukan pengubahan desain yang sudah dibuat kedalam kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang dilakukan adalah PHP dan *framework* yang digunakan adalah *codeigniter*. *Tools* yang digunakan untuk *script editor* adalah *sublime text 3* dan sistem manajemen basis data menggunakan MySQL.

4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan *testing* pada aplikasi yang sudah dibuat untuk menguji apakah sistem telah berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diinginkan.

Dilakukan testing menggunakan metode blackbox testing dan User Acceptance Test (UAT).

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Pada tahap ini dilakukan perawatan pada aplikasi yang sudah dibuat, dan melakukan pengembangan aplikasi termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan tabel pengerjaan laporan proyek akhir :

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	September 2020			Oktober 2020				November 2020				Desember 2020			
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan	■	■	■	■											
2	Desain Sistem					■	■	■	■	■	■	■				
3	Penulisan Kode Program							■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian Program													■	■	■
5	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■