

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, banyak *customer* yang menginginkan hunian yang nyaman dan sesuai dengan desain yang mereka impikan. Namun nyatanya, tidak jarang mereka menghadapi kesulitan dalam menemukan penyedia jasa yang tepat dalam proses Pembangunan rumah. masalah ini berujung pada hasil akhir yang tidak sesuai dengan ekspektasi *customer*, seperti desain yang tidak sesuai, *overbudget*, dan kualitas pengerjaan yang buruk. Hal ini sering berakhir pada kekecewaan karena anggaran yang dikeluarkan menyebabkan kerugian secara finansial.

Kendala tersebut dapat terjadi karena sebagian besar *customer* masih mencari penyedia jasa dengan cara konvensional atau hanya mengandalkan informasi dari mulut ke mulut dari kerabat atau teman. Tidak sedikit calon *customer* yang kesulitan dalam menilai apakah penyedia jasa yang dipilih mempunyai pengalaman dan keahlian yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Menurut data yang kami kumpulkan dari kuesioner dengan rentang usia responden 25-52 tahun, dapat disimpulkan bahwa empat puluh (40) persen calon *customer* mengeluhkan bahwa informasi tentang portofolio dan kompetensi penyedia jasa masih kurang jelas, dan dua puluh (20) persen calon *customer* mengeluhkan bahwa hasil desain tidak sesuai dengan harapan. Hal tersebut menyatakan bahwa penyedia jasa dengan kompetensi di bidang desain rumah masih sulit ditemukan.

Berdasarkan masalah tersebut, dibangunlah aplikasi Bangun.In yang dirancang untuk mempermudah *customer* dalam memilih dan berkonsultasi dengan penyedia jasa melalui fitur pencarian berbasis desain rumah dan anggaran, penyaringan hasil, serta profil preferensi desain. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengalaman *customer* dengan mengurangi resiko ketidaksesuaian desain dan memastikan proses pemilihan penyedia jasa yang lebih efisien dan sesuai dengan keinginan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana platform ini dapat membantu *customer* mencari penyedia jasa untuk mendesain rumah yang sesuai dengan keinginan dan anggaran mereka?
2. Apa langkah yang dapat diambil untuk membantu *customer* mencari penyedia jasa yang sesuai dengan keinginan mereka?

3. Bagaimana mengevaluasi efektivitas modul dalam meningkatkan efisiensi pencarian furnitur?

1.3 Tujuan

1. Membangun platform untuk pemesanan penyedia jasa sesuai kebutuhan dan anggaran pelanggan dengan jaminan kualitas.
2. Menyediakan profil penyedia jasa terverifikasi dengan portofolio proyek dan ulasan pelanggan.
3. Menyediakan fitur konsultasi *real-time* dan manajemen jadwal untuk efisiensi pengguna.

1.4 Cakupan Pengerjaan

Cakupan pengerjaan untuk mencapai tujuan dari proyek ini yaitu:

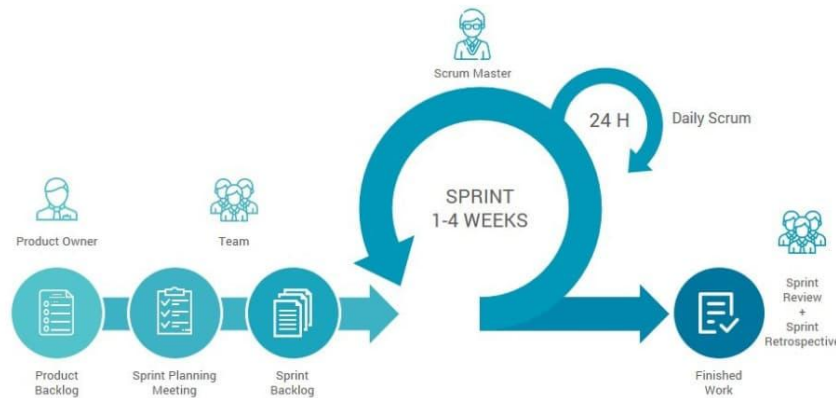
1. Membangun aplikasi yang intuitif dan responsif. Fitur dari aplikasi yang dibangun meliputi upload portofolio agar pengguna merasa yakin dalam memilih penyedia jasa, pencarian penyedia jasa yang berpengalaman, dan menghadirkan fitur *chat* untuk memudahkan komunikasi dan pemantauan progres pembangunan rumahnya.
2. Mengumpulkan data kebutuhan dan kesulitan pengguna dan penyedia jasa. Data yang dikumpulkan berupa mengapa pengguna kesulitan mencari penyedia jasa dan mengapa penyedia jasa kesulitan untuk mencari jangkauan pasar. Data tersebut nantinya akan membantu aplikasi ini agar mengatasi permasalahan dari kedua pihak.
3. Platform ini hanya mensimulasikan pembelian furnitur, bukan menggambarkan situasi pembelian yang sebenarnya.
4. Tidak melakukan pembahasan terkait *non-functional features*, dimana modul ini hanya membahas fitur-fitur fungsionalnya saja.

1.5 Tahapan Pengerjaan

Tahapan pengerjaan Aplikasi Bangun.In ini menggunakan metodologi *Scrum*. Metodologi tersebut merupakan *framework* yang dirancang untuk mengelola proyek-proyek rumit, khususnya dalam pengembangan perangkat lunak. *Scrum* mendorong keterbukaan, pemeriksaan, dan penyesuaian untuk menghasilkan output berkualitas tinggi secara efisien [2]. Berikut adalah gambaran dan penjelasan tahapan dari metodologi *Scrum*:

THE SCRUM PROCESS

Scrum Methodology



Gambar 1. 1 Metodologi Scrum (diadopsi dari <https://interqualitybg.com>)

1. **Product Vision**

Pemilik produk mendefinisikan visi untuk produk yang ingin dibuat.

2. **Product Backlog**

Penyusunan prioritas daftar sumber daya yang akan dibuat berdasarkan visi dari pemilik produk.

3. **Sprint Planning**

Pemilihan tugas dari Product Backlog, dan menentukan tujuan untuk *Sprint* yang akan dilakukan.

4. **Sprint Backlog**

Pembagian tugas antar tim, dan menetapkan tujuan spesifik untuk tiap siklusnya.

5. **Daily Meetings**

Melakukan rapat harian singkat (sekitar 15 menit) untuk melacak kemajuan proyek.

6. **Sprint Review**

Para *stakeholders*, termasuk pengguna dan tim proyek melakukan pemeriksaan dan analisa produk, serta memberikan umpan balik di tiap akhir siklus *Sprint*.

7. **Sprint Retrospective**

Tahap terakhir ini melibatkan seluruh tim untuk mengevaluasi *Sprint* sebelumnya untuk menemukan perbaikan dan mencapai hasil yang lebih optimal pada tahap selanjutnya.