



BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa belakangan ini dunia dimudahkan dengan adanya teknologi, dimana teknologi menjadi salah satu cara seseorang untuk mengetahui informasi, baik dari ekonomi, sosial, pendidikan serta dibidang lainya yang memberikan dampak baik untuk mengetahui sesuatu. Dengan adanya teknologi seseorang dapat mengetahui hal-hal apa saja yang belum diketahui. Oleh sebab itu penerapan teknologi informasi sangat bermanfaat dan juga sangat dibutuhkan oleh banyak orang. Salah satunya informasi mengenai kost-kostan.

Akhir – akhir ini usaha kost – kostan banyak kita temui di kota - kota besar salah satu nya adalah Kota Medan. Kost – kostan merupakan sebuah hunian yang dipergunakan oleh sebagian kelompok masyarakat sebagai tempat tinggal sementara atau sebuah hunian yang sengaja didirikan oleh pemilik untuk disewakan kepada beberapa orang dengan sistem pembayaran per hari, per bulan atau per tahun. (Renita Selviana, & Laili Dwi Utari 2019).

Kost-kostan merupakan salah satu bisnis properti yang memberikan omset cukup besar. Dengan demikian, maka tidak heran jika ada pajak kos-kosan yang diwajibkan bagi pelaku usaha jenis ini. Biasanya, usaha ini menysasar pada pendatang dari luar daerah yang memerlukan tempat tinggal dalam waktu yang tertentu. Pada prinsipnya fungsi kost - kostan merupakan :

(1) Sarana tempat tinggal sementara bagi mahasiswa yang pada umumnya berasal dari luar daerah selama masa studinya.

(2) Sarana tempat tinggal sementara bagi masyarakat umum yang bekerja di kantor atau yang tidak memiliki rumah tinggal agar berdekatan dengan lokasi kerja.

Medan Timur adalah salah satu dari 21 kecamatan yang berada di kota Medan, Sumatera Utara, Indonesia. Kecamatan Medan Timur berbatasan dengan Medan Deli di sebelah Utara, Medan Perjuangan di sebelah Timur, Medan Kota di sebelah Selatan, dan Medan Barat di sebelah Barat. Daerah Medan Timur sendiri memiliki beberapa tempat umum yang dimana orang – orang berasal dari luar daerah, seperti :

1. Kampus UMSU
2. Kampus UIN SU
3. Kampus HKBP NOMMENSEN
4. Centre Point
5. RSU Murni Teguh
6. RSU Pirngadi
7. Stasiun Kereta Api
8. Telkom Akses

Terkait tempat umum diatas maka banyak seseorang yang memanfaatkan untuk membuat usaha kost – kostan di lokasi titik strategis baik itu dikampus, kantor maupun rumah sakit. Disamping itu terdapat masalah yang dialami bagi pengguna kost-kostan dimana banyaknya pilihan yang menjadi pertimbangan baik

itu dari harga, jenis kost, fasilitas kost maupun lokasi kost tersebut. Selain itu kebanyakan yang menempati kost-kostan pada umumnya yang berasal dari daerah luar kota, yang tidak memiliki teman ataupun pengalamannya mengenai pengetahuannya terhadap daerah kota tersebut. Sehingga informasi yang di dapat tidak separuhnya diketahui oleh pencari kost-kostan.

Penelitian ini dilakukan agar memudahkan penggunanya dalam mencari kost-kostan yang sesuai dengan pertimbangan yang nantinya dipilih dengan memanfaatkan teknologi android sebagai medianya. Penelitian ini juga membantu para pemilik kost untuk mengenalkan usaha kostnya secara online, mudah dan efisien.

Maka dari itu sesuai uraian yang dipaparkan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul “ **Perancangan Aplikasi Penyediaan Kost Kostan Berbasis Android Pada Medan Timur** ”, hal tersebut juga didukung oleh keterkaitan dan pengetahuan penulis terhadap konsep kost – kostan di wilayah tersebut.

1.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya, dimana masalah harus dapat diselesaikan dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Belum adanya aplikasi dalam menemukan kost-kostan di wilayah Medan Timur.
2. Pencari kost-kostan masih sedikit mendapatkan informasi mengenai kost-kostan di wilayah Medan Timur.
3. Dalam pencarian kost-kostan membutuhkan waktu dalam pertimbangan harga, lokasi dan fasilitas yang disediakan pemilik kost.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi penyedia kost – kostan untuk memberi informasi kepada masyarakat agar mudah dalam pencarian kost pada wilayah Medan Timur ?
2. Bagaimana merancang aplikasi penyediaan kost-kostan yang dapat digunakan oleh pencari kost-kostan ?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi agar masyarakat dapat melakukan pemesanan dengan mudah ?

1.2.3. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang ada, maka penulis membuat batasan

masalah sebagai berikut :

1. Data input yang digunakan adalah data kost-kostan, harga, lokasi, *telephone*, serta *categories* (wanita, pria dan family).
2. Sistem akan dirancang dengan bahasa pemrograman *Flutter* dan *Laravel*.
3. Sistem akan dirancang dengan menggunakan *teks editor Visual Studio Code*.
4. Sistem akan dirancang menggunakan *database Xampp*.
5. Sistem akan dirancang dengan menggunakan desain *Unified Modelling Language (UML)*
6. Data inputan menghasilkan data harga, alamat, *telephone*, serta *categories* (wanita, pria dan family).

1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah aplikasi android yang bertujuan untuk memberikan informasi tentang kost di wilayah Medan Timur.
2. Memberikan sarana informasi berupa penyediaan kost-kostan di Medan Timur berbasis android.
3. Menghasilkan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan *teks editor Visual Studio Code*.

4. Menghasilkan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Flutter* dan *Laravel*
5. Menghasilkan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan *database Xampp*.

1.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan di kemukakan dari penanganan masalah yaitu :

1. Terciptanya suatu aplikasi informasi tentang kost – kostan di wilayah Medan Timur.
2. Terciptanya suatu aplikasi yang mudah di akses tanpa batasan waktu dan mudah digunakan melalui *mobile phone*.
3. Sebagai bahan masukan bagi pemilik kost-kostan di wilayah Medan Timur untuk memperkenalkan usaha kostannya.
4. Mempermudah pencari kost-kostan di wilayah Medan Timur dengan aplikasi yang ada di android.

1.4. Metodologi Penelitian

1.4.1. Metode Pengumpulan Data

Berisi langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Adapun metodologi dalam pengumpulan data adalah:

1. Obyek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan alternatif lain dalam media penyampaian informasi mengenai kost-kostan di wilayah Medan Timur.

2. Jenis Data

Dalam usaha mendapatkan data-data yang benar sehingga tercapai maksud dan tujuan penyusunan laporan data yang diperoleh digolongkan menjadi dua :

a. Data Primer

Adalah data yang cenderung selalu berkembang setiap waktu, sehingga dalam pengumpulannya data yang didapat bersifat *updated*. Ciri khas ini disebabkan karena sumber data primer adalah pihak yang memberi informasi secara langsung dan belum diolah.

b. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh dengan mengumpulkan terlebih dahulu dokumen yang sudah ada sebelumnya dan data penelitian sebelumnya yang sudah membahas mengenai pembahasan yang sama dalam penyelesaian masalah yang diperoleh dari jurnal dan *website* yang didalamnya terdapat teori yang relevan yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti saat ini.

3. Metode Pengumpulan Data

a. Wawancara (Interview)

Dalam hal ini peneliti pengumpulan data dengan melakukan wawancara untuk menemukan kebutuhan apa saja yang ingin dirancang dalam sistem. Tanya jawab dilakukan secara langsung dengan obyek pene

penelitian sehingga dapat memperoleh data yang diperlukan dari obyek penelitian itu sendiri.

b. Pengamatan (Observasi)

Peneliti melakukan pengamatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data dimana penelitian atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. dimaksudkan suatu cara pengambilan data melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang ada dilapangan.

c. Kepustakaan (Library Research)

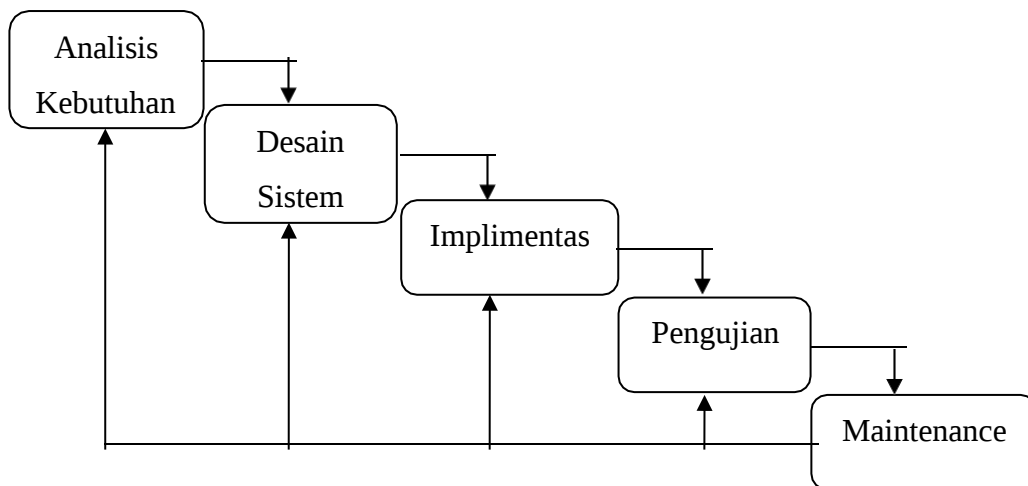
Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data dengan cara mempelajari buku-buku atau referensi yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Hal ini dimaksudkan untuk memberi landasan teori yang kuat melalui buku-buku atau literatur yang tersedia pada perpustakaan. Baik berupa bahan-bahan kuliah yang berkaitan pada penelitian ini.

d. Studi Literatur

Peneliti mempelajari tata cara dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Tata cara yang digunakan penelitian umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan juga jurnal-jurnal yang berhubungan dan berkaitan dengan studi pustaka yang peneliti lakukan dalam penulisan skripsi.

1.4.2. Metode Perancangan Sistem

Dalam pelaksanaan penelitian ini aktivitas yang dilakukan didalamnya yaitu mengadakan studi terhadap “ **Perancangan Aplikasi Penyediaan Kost Kostan Berbasis Android Pada Medan Timur** ” yang akan digunakan. Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berdasarkan observasi dan pengumpulan data, serta identifikasi masalah. Metode Pengembangan yang akan digunakan adalah metode *Waterfall* sebagai berikut :



Gambar I.1. Pembuatan Waterfall Diagram Prosedur Perancangan

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak (*software requirements analysis*) merupakan aktivitas awal dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Tahap analisis adalah tahapan pengumpulan kebutuhan – kebutuhan dari semua elemen sistem perangkat lunak yang akan di bangun. Data yang digunakan adalah data kost-kostan di wilayah Medan Timur beserta fasilitas, harga, lokasi dan nomor *handphone*.

2. Desain Sistem

Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan. Dimana diantaranya yaitu :

- a. *Unified Modelling Language (UML)*
- b. *Use Case Diagram*
- c. *Class Diagram.*
- d. *Sequence Diagram.*
- e. *Activity Diagram*

3. Implementasi

Implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Rancangan detail ditranslasikan ke dalam suatu bahasa pemrograman, proses translasi dilanjutkan apabila suatu kompiler menerima *source code* sebagai masukan dan menghasilkan *object code* yang akan diterjemahkan menjadi *machine code* . bahasa pemrograman adalah alat yang digunakan untuk komunikasi antara manusia dan komputer.

Semua sistem umum berhitung ini dirancang memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Dalam Implementasi penulisan dengan meggunakan pemrograman android yang berjalan di windows 10.

2. Analisa tentang penyediaan kost – kosten membutuhkan beberapa perangkat dalam proses pembangunan sistem yang terdiri dari komponen perangkat keras yang dibutuhkan oleh sistem adalah sebuah *PC* atau *laptop* dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

a. Perangkat Keras (*hardware*) minimum yang dibutuhkan meliputi:

- *Processor core i5.*
- *Memory : 4 GB, Harddisk 500 GB.*

b. Perangkat Lunak (*Software*) yang dibutuhkan meliputi :

- *Sistem Windows 10.*
- *Visual Studio Code.*
- *Flutter.*
- *Xampp.*
- *Laravel.*

c. Spesifikasi *smartphone* yang dibutuhkan meliputi :

- *Android 4.0 (Kitkat).*
- *RAM 2*

4. Pengujian

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses tersebut dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. Maintenance

Merupakan tahapan akhir dari metode *Waterfall* dimana perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

1.5. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam sisi keilmuan, adapun manfaat tersebut, yaitu :

1. Untuk mengetahui peran *software*, khususnya dalam pembuatan aplikasi informasi penyediaan kost-kostan pada Medan Timur.
2. Memberikan pengetahuan dan informasi tentang penyediaan kost-kostan pada Medan Timur yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
3. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teknologi serta memberikan kemudahan dalam pencarian tempat kost di wilayah Medan Timur.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan pada Perancangan Aplikasi Penyediaan Kost Kostan Berbasis Android Pada Medan Timur sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah dan ruang lingkup permasalahan yang terdiri dari :

Identifikasi , perumusan , batasan serta tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoriti serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun tinjauan pustaka yang diuraikan oleh penulis adalah : penjelasan mengenai aplikasi, informasi, materi tentang digunakan , serta metode konseptual yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk diagram UML yang mencakup analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup seluruh aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang hasil sistem yang dirancang beserta pembahasannya, kelebihan dan kekurangan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.