

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan pada Aplikasi Reservasi Kamar Kos Berbasis Web.

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan sistem informasi sekarang ini mengakibatkan banyaknya inovasi penyediaan jasa yang memberikan pelayanannya melalui suatu sistem informasi. Menurut Hasugian (2016), Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktifitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan mengelola. Sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan (menangkap, transmisi, menyimpan, mengambil, memanipulasi, dan menampilkan) informasi.

Perkembangan sistem informasi ini membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor penyediaan jasa. Sistem informasi telah menjadi solusi utama dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelayanan, terutama dalam bidang bisnis yang berbasis penyewaan, seperti kos-kosan. Kata “Kos” merupakan turunan dari frasa Bahasa Belanda yaitu “In de kos” yang secara harfiah berarti ‘makan di dalam’. Namun bila frasa tersebut dijabarkan lebih lanjut berarti “tinggal dan ikut makan” didalam rumah tempat menumpang tinggal khalayak atau dapat menyingkatnya menjadi “kos” saja. Terdapat banyak tempat kos yang berlokasi di perkotaan ataupun pedesaan, namun tidak banyak para pengusaha yang menggunakan aplikasi komputer dalam mengelola bisnis tersebut (Assholikin & Wanda, 2020).

Salah satu rumah kos di Kota Semarang adalah Kos Giraldi. Beralamat di Jalan Puspowarno XII/13, RT.06, RW.04 memiliki letak yang strategis karena berdekatan dengan beberapa universitas dan perkantoran. Kos ini berjarak 1,7 kilometer dari Universitas Dian Nuswantoro, 1,8 kilometer dari Stikes Telogorejo, dan 200 meter dari Astraworld Contact Center. Namun, lokasi kos yang strategis belum menjamin bahwa kos ini selalu terisi. Salah satu penyebab utamanya adalah sistem promosi yang masih dilakukan secara manual atau

hanya melalui telepon. Hal ini mengurangi minat dari pencari kos yang berada dari luar kota Semarang karena kesulitan untuk melihat foto maupun dokumentasi dari kamar kos, sehingga diperlukan foto atau dokumentasi untuk mempermudah calon penghuni kos menemukan tempat tinggal yang nyaman dengan fasilitas yang sesuai kebutuhan. Akibatnya, Kos Giraldi kalah bersaing dengan rumah kos lain yang telah memanfaatkan media sosial dan iklan online untuk mempromosikan properti mereka. Sehingga sampai saat ini kos Giraldi masih memiliki banyak kamar yang tidak terisi penuh. Hal ini sangat disayangkan karena kos Giraldi merupakan rumah kos dengan bangunan baru yang dikemas dengan model minimalis dan tertata rapi dengan fasilitas lengkap seperti kamar mandi dalam, ruang tamu, tempat parkir yang luas dan dapur yang nyaman.

Tidak hanya memiliki permasalahan pada bidang pemasaran saja, kos Giraldi memiliki permasalahan pada sistem pembayaran. Proses pembayaran yang diterapkan oleh kos Giraldi adalah pembayaran yang bersifat manual. Pemilik kos akan meminta secara langsung kepada masing-masing penghuni kamar kos Giraldi, hal ini menyebabkan timbulnya masalah karena penghuni kos belum tentu berada ditempat kos saat dilakukan penagihan. Selain itu, penggunaan buku untuk pencatatan tagihan membuat proses rekap data menjadi kurang akurat dan memerlukan waktu lebih lama oleh pemilik kos. Masyarakat dan pemerintah Kota Semarang saat ini tengah mengikuti program yang dilaksanakan oleh pemerintah yaitu sistem pembayaran non tunai. Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) merupakan program Pemerintah Indonesia sebagai syarat menjadi negara maju. GNNT dapat dilakukan dengan menggunakan transfer melalui kartu debit maupun *e-money* (Marginingsih & Sari, 2019).

Untuk menangani beberapa permasalahan tersebut, penulis mencoba membuat aplikasi reservasi kamar kos berbasis web. Dalam proses pengembangan sistem informasi perangkat lunak memerlukan suatu pendekatan agar dapat berjalan secara sistematis. *ICONIX Process* merupakan salah satu metode dalam pengembangan perangkat lunak yang minimalis dan berfokus untuk menghilangkan ambiguitas antara *use case* dan kode sumber (Rosenberg & Stephens, 2019). Metode ini memiliki beberapa tahapan, dimulai dari mendefinisikan kebutuhan fungsional, memodelkan domain, menentukan *use case*, melakukan analisis robustness, menentukan *sequence diagram*, memperbarui domain model menjadi class diagram, hingga implementasi dan pengujian kode. Dari penjelasan di atas memberikan landasan dalam pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *ICONIX Process*.

ICONIX *Process* dipilih sebagai metode pengembangan perangkat lunak untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat memantau ketersediaan kamar kos secara *real time*. Dengan demikian, aplikasi ini mendukung dan mampu memberikan solusi untuk permasalahan yang ada yaitu proses pencatatan transaksi, pembayaran dan reservasi. Dengan menerapkan teknologi berbasis website, aplikasi ini dapat diakses secara fleksibel, memberikan kemudahan bagi pemilik kos, calon penghuni kos dan penghuni kos untuk mengakses informasi terkait ketersediaan kamar dan pembayaran kapan saja dan di mana saja.

Sebuah teknologi informasi berbasis web merupakan sebuah teknologi yang dapat memberikan informasi bisnis yang dimiliki seseorang kepada pengguna lainnya meskipun terpisah oleh ruang dan waktu. Metode ini merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang terstruktur mencakup analisis kebutuhan, desain, dan implementasi dengan bantuan diagram UML, seperti *use case*, *domain model*, dan *sequence diagram*. Dengan metode ini, pengembangan aplikasi diharapkan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang, dapat di rumuskan permasalahannya yaitu “Bagaimana pembuatan aplikasi reservasi kamar kos Giraldi berbasis *web* menggunakan metode *ICONIX Process*”.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi reservasi kamar kos Giraldi berbasis *web* menggunakan metode *ICONIX Process*.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat yang akan dicapai dalam pembuatan aplikasi reservasi kamar kos adalah

1. Memberikan kemudahan bagi calon penghuni kos dalam mencari dan memesan kamar kos secara efisien melalui informasi yang tersedia secara *real-time*.

2. Membantu pemilik kos dalam mengelola data calon penghuni kos, ketersediaan kamar, dan transaksi pembayaran secara digital sehingga mengurangi kesalahan administrasi. Selain itu, dengan menggunakan metode *ICONIX Process*, pembuatan aplikasi dilakukan secara terstruktur dan sesuai kebutuhan pengguna sehingga menghasilkan sistem yang lebih optimal dan mudah digunakan.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian skripsi ini diperlukan adanya ruang lingkup agar skripsi yang dilakukan lebih terarah dan mencapai sasaran yang diharapkan. Ruang lingkup dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi reservasi kamar kos Giraldi berbasis web yang dibuat memiliki beberapa fitur yaitu pengelolaan data kamar kos, pemesanan kamar kos, pembayaran rutin kamar kos, informasi tentang kamar kos dan pencatatan transaksi.
2. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *framework* laravel.
3. Aplikasi yang dibuat memiliki 3 *user* yaitu pemilik kos, calon penghuni kos dan penghuni kos.
4. Pengujian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan *black box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan pembahasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Reservasi Kamar Kos Giraldi Berbasis Web Menggunakan Metode *ICONIX Process*”.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan pembahasan mengenai studi literatur dan landasan teori yang disitasi dan diimplementasikan oleh penulis dalam tugas akhir ini yaitu pengertian *ICONIX Process*, *User Interface (UI)*, *Unified Modelling*

Language (UML), teknologi perangkat lunak, dan pengujian perangkat lunak.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan pembahasan mengenai metode dan langkah-langkah yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *ICONIX Process*. Metode ini terdiri atas tahap *requirement, requirements review, analysis/preliminary design, preliminary design review, detailed design, critical design review*, dan *implementation*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pembahasan mengenai hasil implementasi aplikasi reservasi kamar kos menggunakan metode *ICONIX Process*. Keluaran dari hasil dan pembahasan ini adalah hasil wawancara, hasil analisis proses bisnis, kebutuhan fungsional, *domain modeling, behavioral requirements, robustness diagram, updated domain model, sequence diagram, class diagram*, lingkungan implementasi, implementasi source code, implementasi antarmuka, lingkungan pengujian, rencana pengujian, dan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari uraian yang telah dijabarkan pada bab-bab sebelumnya dan saran untuk penelitian lebih lanjut.