

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kebutuhan akan tempat tinggal seperti asrama, kos dan kontrakan sangat diperlukan bagi para pendatang seperti mahasiswa, pelajar serta pekerja khususnya di Bandar Lampung yang merupakan salah satu wilayah terdapat mahasiswa, pelajar dan pekerja dengan penduduk rata-rata adalah pendatang. Para pendatang yang ingin menetap sementara di kota Bandar Lampung biasanya menghadapi kendala seperti tidak mengetahui wilayah, atau tidak memiliki rekan yang dapat menunjukkan asrama, kos dan kontrakan menjadi tempat tinggal sementara oleh mahasiswa, pelajar maupun pekerja (Hari Singgih dkk., 2014).

Kemudahan sebuah pekerjaan tidak luput dari peran teknologi informasi, dengan penerapan yang modern semua pekerjaan dapat dengan mudah diselesaikan hingga proses pencarian data. Adanya peningkatan kebutuhan sistem informasi di hampir semua kebutuhan, termasuk sektor persewaan tempat tinggal. Hal ini di dukung oleh perkembangan dunia teknologi informasi, yang mau tidak mau membuat setiap kegiatan atau informasi harus melakukan peninjauan pekerjaan dengan memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Pemanfaatan teknologi sudah seharusnya dilakukan untuk mempertahankan persaingan bisnis maupun meningkatkan pendapatan perusahaan dengan layanan yang diberikan kepada penggunanya. (Selviana Renita & Dwi Utari Laili, 2019).

Penerapan teknologi dapat dilakukan pada proses pencarian suatu informasi seperti informasi mengenai tempat tinggal yaitu asrama, kos dan kontrakan. Kemudahan memperoleh informasi rumah kos merupakan salah satu tuntutan di kota Bandar Lampung, terutama bagi para pendatang mahasiswa, pelajar

serta pekerja yang membutuhkan tempat tinggal sementara (Hari Singgih ,Surya dkk., 2014).

Untuk memudahkan proses pencarian informasi harga sewa penginapan yang akan disewa maka dibutuhkan layanan pembandingan harga dan *rating*. Setiap kali konsumen menyewa, mereka sering menghadapi situasi di mana mereka tidak dapat memutuskan penginapan mana yang akan disewa karena mereka tidak memiliki informasi yang lengkap , sehingga menghambat proses penyewaan dan menyebabkan kurangnya daya saing bisnis. layanan ini adalah sebuah program komputer berbentuk *website* yang memungkinkan konsumen untuk melakukan pencarian dan membandingkan harga penginapan secara online. (Sharipuddin, 2014).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada pemilik asrama, kos dan kontrakan masih terdapat kekurangan yaitu dalam proses pencarian asrama, kos dan kontakn masih dilakukan dengan cara datang ke lokasi masing-masing tempat yang diketahui melalui media sosial, hal tersebut dapat menimbulkan kerugian biaya operasional, waktu dan tenaga sehingga perlu adanya pengembangan sistem yang dapat mempermudah proses pencarian asrama, kos dan kontrakan.

Masalah berikutnya yaitu dapat dilihat dari hasil *quisioner* kepada konsumen pada proses pencarian asrama, kos dan kontrakan dirasa sulit dan informasi mengenai harga dan fasilitas tidak dapat diperoleh secara detail. Informasi harga sewa yang menjadi kendala berikutnya adalah ketidak sesuaian harga yang diinginkan sehingga fasilitas dan harga masih belum cocok bagi pengguna, maka sangat diperlukan pengembangan aplikasi pencarian asrama, kos dan kontrakan

yang dapat diakses secara *online*, sehingga mampu memberikan informasi detail tentang gambaran asrama, kos serta kontrakan dan membantu pemilik kost mempromosikan tempat asrama, kos dan kontrakan secara *online* (Dwi Yunita Hilda, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka dibuatlah suatu sistem informasi aplikasi pencarian asrama, kos dan kontrakan yang dilakukan secara *online* yang dapat melihat perbandingan harga dan *rating* pengguna serta bertujuan untuk mempermudah menyampaikan informasi mengenai asrama, kos dan kontrakan di wilayah Bandar Lampung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah, bagaimana membangun aplikasi pencarian asrama, kos dan kontrakan dengan perbandingan harga dan *rating* pengguna di wilayah Bandar Lampung berbasis *website*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Tidak menyediakan fasilitas *booking* dalam aplikasi hanya melalui media telepon dan tidak ada transaksi untuk *booking*.
2. Aplikasi pencarian asrama, kos dan kontrakan hanya berfokus untuk area Bandar Lampung dan yang terdapat banyak universitas atau perguruan tinggi di Bandar Lampung.
3. Membandingkan penginapan dapat dipilih maksimal hanya 3 tempat penginapan yang dipilih oleh pencari dan membandingkan hanya menampilkan informasi mengenai harga, *rating*, lokasi, dan fasilitas.

4. Tidak menyediakan fasilitas yang dapat mencari otomatis penginapan yang terbaik.
5. Informasi yang tersedia di *website* tidak selalu terbaru dikarenakan data penginapan diperbarui oleh pemilik penginapan.
6. Untuk komunikasi langsung ke pemilik penginapan *website* ini tidak menyediakan, tetapi memberikan kontak pemilik yang dapat dihubungi via *whatsapp*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi pencarian asrama, kos dan kontrakan dengan perbandingan harga dan *rating* pengguna di wilayah Bandar Lampung berbasis *website*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai salah satu pendukung layanan dalam mendapatkan informasi berbagai fasilitas, harga serta dapat melihat *rating* asrama, kos dan kontrakan tanpa harus datang ke lokasi karena dilakukan secara *online* dengan menggunakan *web*.

#### **1.6 Tahapan Penelitian**

Tahapan penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

1. Perencanaan meliputi *user story*, pengumpulan data, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional.
2. Perancangan meliputi *use case* diagram, *activity* diagram, *class* diagram, dan *interface*.
3. Pengkodean Penerapan ke koding program.

4. Pengujian Pengujian sistem dan hasil.

### 1.7 Sistematis Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan adalah sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dan sistematis penulisan.
2. BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.
3. BAB III Analisis dan Rancangan Sistem meliputi kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional sistem. Rancangan sistem meliputi rancangan arsitektur sistem, rancangan proses, rancangan prosedural, rancangan data, dan rancangan *user interface*.
4. BAB IV Implementasi menguraikan tentang implementasi sistem secara detail sesuai dengan rancangan.
5. BAB V Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan hasil pengujian sistem.
6. BAB VI Kesimpulan dan Saran berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.
7. Daftar Pustaka
8. Lampiran