

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar. Informasi secara tidak langsung merupakan suatu kewajiban yang harus dimiliki oleh setiap orang. Hal ini ditandai dengan perkembangan teknologi di bidang informasi dan komunikasi yang begitu pesat. Perkembangan dunia teknologi beberapa tahun terakhir maju dengan pesat baik pada perangkat keras maupun pada perangkat lunak. Penggunaan *mobile* tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang baru. Seiring dengan kemajuan teknologi tersebut, dituntut adanya peran serta *mobile* dalam kemajuan teknologi tersebut, khususnya di dalam penyajian suatu informasi, karena saat ini kebutuhan masyarakat terhadap suatu informasi sangat besar. Termasuk dalam kebutuhan masyarakat akan informasi rumah singgah ataupun yang biasa disebut dengan *kost*. Salah satu caranya adalah dengan menyediakan teknologi yang mempunyai diperlukan perpindahan makna KKN menjadi komunikasi, kolaborasi dan *networking* (Deni Erlansyah, 2019).

*Kost* merupakan salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tempat tinggal sementara yang terdiri dari beberapa kamar dan setiap kamar memiliki beberapa fasilitas yang ditawarkan atau disediakan dan juga mempunyai harga yang telah ditentukan oleh pemilik *kost* sedangkan lama waktu penyewaan ditentukan sendiri oleh seorang penyewa kamar. Pemilik *kost* dalam hal mempromosikan *kost* masih menggunakan brosur, pamflet. Dibutuhkan banyak waktu melakukan promosi dalam bentuk brosur atau pamflet. Tempat promosi juga terbatas hanya di tempat dimana lembaran brosur atau pamphlet itu diletakan atau diberikan dan biasanya dekat dengan *kost* itu sendiri sehingga orang di luar daerah tersebut akan kesulitan mendapatkan informasi mengenai *kost* tersebut.

Saat ini masih sangat sulit untuk mendapatkan informasi yang lebih detail dan terfokus mengenai tempat penyewa, terutama melalui Android. Untuk mengatasi masalah ini, sebuah aplikasi diharapkan dapat memudahkan mereka untuk melacak tanpa melihat langsung. Sebuah sistem informasi tentang rumah *kost* yang dapat memudahkan para pencari *kost* dan pemilik *kost*. Baik itu deskripsi *kost*, kelengkapan *kost*, maupun daftar harga per kamar dan tipe *kost*, maka diusulkan untuk membangun aplikasi *mobile* pada sistem operasi *android* tentang *kost*.

Sistem ini dibuat untuk memudahkan pencari *kost* dalam mengamati *kost* tersebut, melihat data ketersediaan *kost* yang bisa di pesan atau belum terisi, dan keberadaan *smartphone* sangat membantu pengguna dalam mendapatkan informasi dan memenuhi berbagai kebutuhan lebih banyak, dengan cepat tanpa masalah. Hal ini juga dapat membantu mengkonfirmasi pesanan yang telah dilakukan oleh pencari *kost* melalui sistem dan dapat membantu pemilik *kost* dalam melakukan perawatan *kost* dalam hal kontrol status *kost* melalui sistem secara langsung. Aplikasi ini juga akan memberikan panduan secara keseluruhan serta menunjukkan jalan atau *route* antara posisi pencari dengan *kost*.

Dengan latar belakang tersebut, untuk menganalisis sejauh mana sistem informasi *kost* berbasis *Android* dalam mengolah informasi *kost*, fasilitas *kost*, serta daftar harga per kamar yang dikontraskan, maka diusulkan dibangun sistem informasi rumah *kost*. Untuk membangun sistem ini akan menggunakan bahasa pemrograman *Dart (Flutter)* dan basis data *MySQL* dan memanfaatkan *Google Maps API* untuk menampilkan peta lokasi *kost*. Dengan menggunakan metode *mobile-D*, yang merupakan metode pengembangan perangkat lunak khusus dirancang untuk aplikasi *mobile*. Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini penulis membuat judul **“Aplikasi *Mobile Android* Pencarian *Kost* Di Kota Palembang Dengan Metode *Mobile-D*”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi pencarian lokasi *kost* dengan kriteria pencarian di kota Palembang berbasis *mobile*.

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka masalah dapat dibatasi agar dapat mencapai tujuan yang tepat dan mengingat keterbatasan kapasitas penulis, maka batasan masalah dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Kota yang dijadikan objek penelitian adalah Kota Palembang.
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh pengguna *Smartphone Android* minimal *Android v4.4(Kitkat)*.
3. *Software* yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah *Android Studio* dan *Google Map API*.
4. Pengguna harus mengaktifkan jaringan *network* dan *GPS smartphone* dikarenakan aplikasi ini terhubung dengan *network* dan *GPS*.

## 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi perangkat bergerak berbasis *Android* untuk mencari informasi dan lokasi penyewaan *kost* yang berada di kota Palembang.

### **1.4.2. Manfaat Penelitian**

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut:

1. Pengguna bisa mengetahui titik-titik lokasi tempat *kost* yang berada didekatnya dan mereka bisa mencari rute ketempat *kost* tersebut.
2. Promosi *kost* menjadi lebih mudah tanpa harus mengeluarkan banyak biaya.
3. Mempermudah dalam pencarian dan pemesanan *kost*.
4. Memberikan rekomendasi *kost* terbaik, dihitung dari total rating yang telah diisi member.

## **1.5. Metodologi Penelitian**

### **1.5.1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Palembang. Sedangkan Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember 2019 sampai bulan Agustus 2020.

### **1.5.2. Alat Dan Bahan**

Untuk membuat sistem informasi *kost*, alat dan bahan yang digunakan meliputi *hardware*, *software* serta bahan-bahan penunjang lainnya.

#### **1.5.2.1 Perangkat Keras (*Hardware*)**

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan sistem adalah laptop dengan spesifikasi berikut:

- a. Laptop Asus Core i5
- b. RAM 12 GB
- c. *Hardisk* 1 TB
- d. *Printer* HP Deskjet 4515
- e. *Flashdisk* 16 GB

#### **1.5.2.2 Perangkat Lunak (*Software*)**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem:

- a. *Windows 10 Pro* sebagai *operating* sistem.
- b. *Ms-word* 2019 untuk penulisan skripsi ini.

- c. *Android Studio* sebagai editor perancangan
- d. *Dart/flutter* sebagai *Framework* Aplikasi
- e. *Xampp* sebagai *web server*
- f. *PHP* sebagai Bahasa pemrograman

### 1.5.3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya [Error! Reference source not found.].

### 1.5.4. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Wawancara

Dalam Metode ini penulis mengumpulkan data penelitian dengan bertanya langsung kepada pemilik *kost* dan pencari *kost*.

- b. Observasi

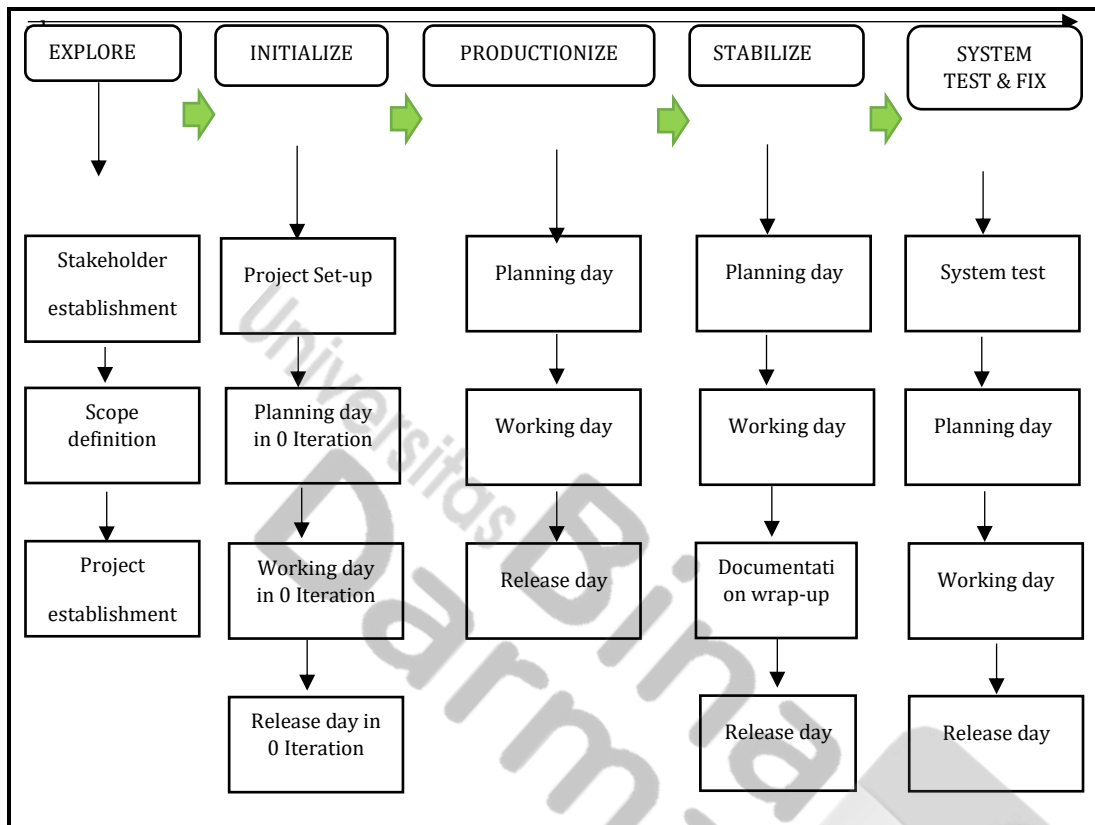
Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung ke tempat *kost* untuk memperoleh data-data yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti.

- c. Dokumentasi

Metode ini dilakukan dengan cara mendokumentasikan setiap tempat *kost*, yang berbentuk foto, dan dilakukan disetiap tempat *kost* di Kota Palembang.

### 1.5.5. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Mobile-D*. Tahapan yang ada pada *mobile-D* dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1.1.** Tahapan Metode *Mobile-D*

Sumber: [Error! Reference source not found.]

Dari gambar diatas *Mobile-D* jelas metodologi yang paling rinci untuk tujuan tersebut, memiliki spesifikasi yang komprehensif untuk setiap fase dan tahap, dan untuk tugas-tugas yang terkait [Error! Reference source not found.]. Metode pengembangan aplikasi *Mobile-D* [Error! Reference source not found.] terdiri dari tahapan berikut:

- 1) Mengeksplorasi, mengatur dan mengumpulkan proyek yang akan ditangani. Tahap ini menggambarkan isu-isu dasar kemajuan sistem, termasuk arsitektur produk, proses pengembangan dan lingkungan pengembangan.
- 2) Menginisialisasi, mempersiapkan dan periksa semua masalah dasar yang sedang dikembangkan yang menentukan keberhasilan proyek. Menjelang akhir tahap ini diharapkan semua aset siap untuk mulai membangun sistem.

- 3) *Productionize*, melaksanakan semua persyaratan praktis pada produk dengan menjalankan siklus kemajuan berulang dan bertingkat.
- 4) *Stabilize*, menggabungkan sub-sistem yang telah dibangun menjadi satu produk dengan menjalankan siklus kemajuan yang berulang dan bertingkat.
- 5) Sistem menguji dan memperbaiki, menguji dan memperbaiki sistem. Hasil pengujian akan digunakan sebagai kritik bagi tim pengembang untuk memperbaiki kekurangan sistem.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Pada Penulisan skripsi ini penulis memakai sistematika sebagai berikut:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, instrumen dan bahan yang diperlukan dalam melakukan penelitian, metode yang digunakan dalam penelitian dan sistematika penyusunan.

### **BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini memuat tentang teori-teori umum atau dasar yang berhubungan dengan topik dalam penulisan skripsi yang dijadikan sebagai referensi untuk memahami informasi yang ada dan terkait dengan penyusunan skripsi tentang teori-teori pendukung serta gambaran informasi *kost* menggunakan metode Mobile-D (Studi kasus kota Palembang).

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis dan perancangan desain sistem informasi *kost* yang disesuaikan dengan tahapan pengembangan.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan pembahasan dari sistem informasi *kost* menggunakan metode *Mobile-D*.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini adalah bab penutup yang memberikan kesimpulan yang didapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan beserta saran-saran yang berhubungan dengan penelitian.

