

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin cepat membuat segala sesuatu serba instan, tidak terkecuali pada rumah kost. Mobile smartphone sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan yang serba cepat tersebut karena dapat dibawa ke mana pun dan kapan pun. Aplikasi dirancang untuk pengguna mobile smartphone dengan basis Android dan mempermudah pengguna melakukan penyewaan pada rumah kost dengan cepat dan dapat diakses di mana saja dengan menggunakan koneksi internet[1].

Permasalahan mencari rumah kos bagi orang-orang menjadi masalah klasik. Hal ini terjadi karena tidak tersedianya informasi yang cukup, saat ini pencarian rumah kost masih menggunakan sistem door to door [2]. Rumah kost ibu Yuli merupakan usaha milik pribadi yang menyediakan jasa penyewaan kamar atau kos beralamat Jl. Sumedang Gg Ikhlas, Kota Pangkal Pinang, Bangka Belitung.

Dalam pengelolaan dan pemasaran jasa ini terdapat beberapa masalah yang dialami oleh kos ini yaitu, kesulitan bagi calon penyewa untuk mencari informasi dan melakukan reservasi karena mengharuskan datang langsung ketempat atau menggunakan layanan telepon seperti Whatsapp untuk melakukan reservasi sehingga calon penyewa harus mengeluarkan waktu dan biaya lebih, Pengelola membutuhkan waktu lama untuk melakukan pencarian data seperti data penyewa untuk kebutuhan reservasi, data pembayaran sewa kamar, pengarsipan data transaksi pengelolaan yang sering menumpuk dan hilang[3].

Rata-rata manusia sudah menggunakan internet dalam kehidupannya. Internet memudahkan permasalahan manusia[4]. Bukan hanya mudah di gunakan, aplikasi-aplikasi yang ada sangat memudahkan konsumen internet untuk memperoleh data/informasi yang di inginkan. Informasi tentunya bermacam-macam, salah satunya adalah untuk para mahasiswa yang akan menjalani studi tour ataupun menjalani kuliah ditempat yang jauh dari tempat tinggal[1]. Untuk itu jelas

pada saat tersebut membuat mahasiswa tersebut harus segera mencari tempat tinggal sementara untuk dijadikan domisili mereka sampai studi selesai.

Rumah kos atau sering juga disebut dengan kos-kosan merupakan salah satu kebutuhan bagi para mahasiswa yang sedang menempuh ilmu di daerah lain dari luar kampung halaman, dan rumah kos merupakan kebutuhan utama[3]. Pada umumnya mahasiswa yang memiliki prekonomian tinggi akan tinggal di sebuah apartemen, guest house atau hotel, namun bagi mahasiswa yang memiliki kondisi ekonomi menengah kebawah, biasanya akan tinggal di sebuah kamar tinggal yang biasanya di sebut dengan rumah kos, atau sering juga di sebut dengan kos-kosan

Perjanjian sewa-menyewa rumah kos merupakan salah satu contoh perjanjian kontrak yang timbul dari asas kebebasan berkontrak yang sering kita jumpai, namun biasanya perjanjian sewa-menyewa rumah kos dilakukan secara lisan[5].

1.2 Rumusan Masalah

Masalah pada penelitian ini dirumuskan

1. Bagaimana membuat aplikasi sewa kamar kost ibu Yuli berbasis Android?
2. Bagaimana cara memberikan kemudahan kepada penyewa untuk mendapatkan yang lengkap?
3. Bagaimana memanfaatkan sistem sewa kamar kost bagi kalangan pelajar?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kos ini hanya untuk penyewa yang belum pernah berkeluarga
2. Aplikasi ini hanya ditujukan berkaitan dengan penyewaan kos
3. Aplikasi dapat dijalankan di android versi 5.0 keatas
4. Aplikasi ini hanya untuk ponsel

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi yang mendukung proses penyewaan pada kos ibu Yuli Dapat membantu meminimalisir kesalahan

dalam pembuatan laporan dan membantu dalam penyimpanan data pengelolaan, serta memudahkan pihak pengelola dalam aktivitas pengelolaan kost. Dapat membantu meminimalisir kesalahan dalam pembuatan laporan dan membantu dalam penyimpanan data pengelolaan, serta memudahkan pihak pengelola dalam aktivitas pengelolaan kos.

1.5 Sistematika Penulisan

Pembahasan skripsi ini dibagi dalam bab per bab untuk mempermudah dalam pembahasan sistem. Tiap bab masih merupakan satu kesatuan, dengan beberapa perincian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan juga sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan diuraikan konsep serta model yang berhubungan dengan permasalahan penelitian yang diambil oleh penulis. Teori-teori tersebut didapat berdasarkan literatur-literatur, informasi dari internet, dan juga informasi lainnya yang akan dipergunakan dalam rangkaian dan analisa tiap komponen.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III berisi tentang metode pengembangan perangkat lunak, proses-proses model prototype, metode pengembangan sistem, dan sumber-sumber data yang terkait dengan bidang kajian.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab IV berisi tentang penjelasan mengenai permasalahan yang ada dan cara penyelesaiannya, analisa system perancangan, Use Case diagram, Sequence diagram, Class diagram, serta rancangan dan tampilan layar aplikasi.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas tentang kesimpulan dari penjelasan aplikasi yang dibuat serta saran-saran dari keseluruhan rangkaian.

