

Universitas Esa Unggul

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Saat ini banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu kegiatan proses bisnis. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dapat digunakan dalam pemesanan kamar kos untuk menjalankan bisnis penyewaan kamar kos. Dengan adanya sistem informasi maka proses pemesanan kamar kos dapat membantu mahasiswa dalam mencari tempat kos terdekat dengan kampus.

Pada saat ini proses pemesanan kamar kos dilakukan dengan cara datang langsung ke lokasi untuk memesan kamar kos. Dalam proses ini masih memiliki keterbatasan bagi calon pemesan karena kurangnya informasi terkait mencari lokasi kos terdekat, informasi mengenai harga dan fasilitas yang dimiliki pemilik kos. Hal ini membantu mahasiswa merasa sulit untuk mencari tempat kos sesuai dengan keinginan. Pemilik memasarkan kamar kos dengan membagikan brosur dan memberikan informasi tentang ketersediaan kamar kepada masyarakat sekitar secara lisan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diajukan proposal tugas akhir yang berjudul “Pembangunan sistem informasi pemesanan kamar kos berbasis *website*”. Dengan sistem tersebut mahasiswa khususnya tidak lagi kesulitan mencari tempat kos yang terdekat dengan kampus. dan mahasiswa dapat melakukan reservasi dengan membayar uang muka sebagai tanda bukti pemesanan.

Sistem pemesanan kamar kos dikelola dengan satu admin yang berperan sebagai pengelola data kamar kos sistem ini dapat menampilkan beberapa pilihan tentang jenis kamar, fasilitas yang tersedia dengan adanya sistem pencarian lokasi terdekat dan dapat melakukan pemesanan melalui sistem.

1.2. Identifikasi Masalah

Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mahasiswa mendapatkan sumber informasi untuk mencari suatu tempat kos yang terdekat dengan kampus tertentu untuk menunjang kebutuhan mahasiswa?
2. Bagaimana mengetahui informasi ketersediaan kamar kos ?
3. Bagaimana merancang suatu sistem informasi untuk pemesanan kamar kos?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang lokasi tempat kos terdekat dengan kampus.
2. Memberikan informasi mengenai ketersediaan kamar kos.
3. Melakukan perancangan sistem pemesanan kamar kos.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Sistem dapat memberikan informasi tentang tempat kos lokasi kos.
2. Sistem pemesanan kamar kos yang dapat memberikan informasi mengenai ketersediaan kamar kos.
3. Sistem dapat melakukan perancangan sistem pemesanan kamar kos.

1.5. Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah disusun pada penelitian, sebagai berikut :

1. *Website* ini hanya dapat mencari tempat kos terdekat di Universitas Esa Unggul dan Universitas Bina Nusantara
2. Dibatasi pada proses pemesanan kamar kos.
3. Pembuatan *website* menggunakan bahasa program PHP dan database MySQL.
4. Pembuatan *website* ini menggunakan aplikasi *Dreamweaver CS6*.
5. Pengaksesan *website* hanya dapat dilakukan oleh mahasiswa dan pemilik yang sudah melakukan registrasi.
6. Memperbarui atau mengubah data yang hanya dapat dilakukan oleh administrator.

1.6. Metodologi Penelitian

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *extreme programming* sebagai berikut :

1.6.1. Metode Studi kepustakaan

Metode ini merupakan cara yang dilakukan dengan mencari informasi berdasarkan teoritis atau tinjauan pustaka sebagai bahan penunjang dalam penyusunan dibutuhkan untuk penulisan tugas akhir dengan cara membaca dan mamahami berbagai literatur, buku, jurnal maupun bahan kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

1.6.2. Metode Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan pihak – pihak yang terlibat diantaranya dengan pemilik kos-kosan sekitar Universitas Esa Unggul dan

Universitas Bina Nusantara, untuk mendapatkan ide membangun sistem yang sesuai kebutuhan.

1.6.3. Perancangan Sistem Aplikasi

Dalam tahap perancangan system aplikasi menggunakan metode *extreme programming* ada beberapa *rules* yang harus diikuti diantaranya :

a. Tahap *Planning*

Tahap ini merupakan suatu proses perencanaan yang bertujuan untuk memahami proses bisnis yang ada serta memahami kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk membuat suatu sistem usulan yang baru. Dalam proses perencanaan melibatkan beberapa hal diantaranya :

- Membuat daftar kebutuhan user yang menjelaskan tentang setiap fitur yang dibutuhkan oleh pengguna aplikasi.
- Memperkirakan waktu yang dibutuhkan dalam proses *writing and editing code*.
- Membuat rencana *release* aplikasi yang menjelaskan jadwal dari project yang dikerjakan.

b. Tahap *Designing*

Tahap ini bertujuan memberikan bagaimana gambar dengan menggunakan designing termasuk didalamnya adalah :

- *Design* harus sesederhana mungkin. *Design* harus sedemikian rupa sehingga hanya melayani kebutuhan saat ini.
- Penamaan yang konsisten yang mengikuti proses bisnis yang sebelumnya digunakan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik.

c. Tahap *Writing and Editing Code*

Beberapa tahapan dalam proses *writing and editing* :

- Sebelum memulai pembuatan aplikasi membuat daftar test yang sesuai dengan *requirement* dan meminta pengguna memberikan *feedback* segera.
- *Writing and editing code* harus menggunakan standard sehingga lebih mudah dipahami dan diadaptasi.
- Semua dokumen harus ditinjau secara berurutan dan berkala.
- Proses harus dilakukan sesuai *timeline* tidak ada *overtime*.
- *Tahap Testing*

d. Tahapan *testing* harus mengikuti aturan berikut :

Pada tahap ini dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap sistem yang di rancang terkait secara fungsional dengan dokumen sebelumnya.

- Setiap proses yang berhubungan harus ditest agar kebutuhan dan kegunaan dapat di selesaikan.
- pengujian tambahan untuk mengetahui kekurangan yang ada.

e. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan tugas akhir Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Esa Unggul.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan landasan teori yang melandasi teori-teori pengembangan sistem informasi.

BAB III GAMBARAN UMUM

ada bab ini memberikan penjelasan dan gambaran secara umum pada

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan dari implementasi yang telah dibangun.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan pada penelitian yang dilakukan dan harapan saran dari pembaca.

