

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah kost atau yang sering disebut dengan kos-kosan merupakan kebutuhan bagi para mahasiswa yang ingin menempuh ilmu di daerah lain yang jauh dari tempat asal mereka. Harga rumah kos atau kos-kosan dapat dibidang cukup cocok untuk kalangan mahasiswa, karena fasilitas yang terbatas dan ruangan kamar yang hanya cukup untuk 1 orang.

Angka pertumbuhan jumlah rumah kos bertambah setiap tahunnya, di Jakarta Barat tercatat 1531 rumah kos pada tahun 2012, 1554 pada tahun 2013, 1560 pada tahun 2014 (data, 2016). Angka pertumbuhan jumlah rumah kos tersebut membuktikan bahwa rumah kos sangat dibutuhkan bagi mahasiswa atau pegawai yang menetap di Jakarta.

Namun terkadang mahasiswa mempunyai berbagai kebutuhan unik dalam pemilihan rumah kos yang cocok. Mahasiswa banyak mencari rumah kos yang sesuai dengan kriteria-kriteria mereka, contohnya dengan mencari rumah kos yang sesuai harganya dengan budget mahasiswa, fasilitas yang memadai, lingkungan yang bersih, dan mudah diakses.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dalam mencari informasi sudah menjadi sangat mudah, hanya dengan menggunakan media internet yaitu jaringan fisik yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Saat ini hampir semua orang terutama orang yang tinggal di kota-kota besar sudah menggunakan internet. Dengan praktisnya akses internet, saat ini internet sudah menjadi suatu kebiasaan bagi kalangan orang yang ingin mencari suatu informasi secara cepat.

Dengan adanya internet, peluang untuk melakukan pemasaran dan penyebaran informasi untuk suatu bisnis akan semakin mudah. Selain untuk kebutuhan kuliah mahasiswa, rumah kos atau kos-kosan juga biasanya disewa oleh pegawai, atau orang yang sedang berlibur, dan pencarian rumah kos kebanyakan masih menggunakan *door to door system* dengan artian dari mulut ke mulut. Maka dari itu akan susah bagi mahasiswa untuk karena tidak dapat melihat langsung bentuk bangunan rumah kos, lama perjalanan menuju lokasi rumah kos, dan terlebih lagi rumah kost yang sudah didatangi dan dilihat tidak sesuai dengan harapan.

Dalam kasus tersebut diperlukan media yang mudah digunakan yaitu *Mobile Application*. Di dalam *Mobile Application* dapat berisikan mengenai informasi mengenai rumah kos, mulai dari foto bangunan, kamar kos, alamat lengkap, biaya penyewaan, dan lain-lain. Selain itu dengan adanya *Mobile Application* ini, pemilik kos dipermudah dalam memasarkan rumah kosnya, dan mahasiswa yang ingin menyewa kos juga dapat dengan mudah memilih rumah kos yang cocok dengan mereka. Selain itu mahasiswa juga dapat langsung menghubungi pemilik kosnya melalui aplikasi ini atau dengan melihat *contact information* mengenai pemilik kosnya. Tiap rumah kos memiliki *rating* atau penilaian masing-masing dari para mahasiswa yang tinggal di rumah kost tersebut.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

- Mengidentifikasi model bisnis yang tepat untuk bisnis pencarian dan penyewaan rumah kos berbasis online.
- Mengidentifikasi perilaku dari pelanggan terhadap aplikasi.
- Merancang sistem informasi penyewaan rumah kos berbasis *mobile application*.
- Membuat *mobile application* yang mempertemukan pemilik rumah kost dengan mahasiswa yang ingin menyewa.
- Memberikan informasi mengenai kos sekitar kampus.

1.2.2 Manfaat

- Mempermudah mahasiswa mencari rumah kos dan mendapatkan informasi mengenai rumah kost yang ingin disewa. Tanpa harus menanyakan secara langsung atau tatap muka, dan tidak memakan waktu juga.
- Mempermudah pemilik rumah kos dengan memasarkan kosnya melalui aplikasi dan dapat diakses kapanpun, siapapun, dan dimanapun.
- Hasil analisa dan perancangan ini akan membantu masyarakat khususnya mahasiswa untuk mencari rumah kos.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang Lingkup dalam penelitian ini meliputi orang-orang khususnya mahasiswa yang mengalami kesulitan ketika mencari kos. Terlebihnya rumah kost yang terletak disekitar universitas, dikarenakan banyaknya peminat rumah kost yang terletak dekat dari universitas. Dengan adanya aplikasi ini, dapat membantu mahasiswa untuk mencari rumah kos yang cocok dengan lokasi dan harga yang diinginkan dan dapat membantu mereka mempermudah proses *booking* melalui aplikasi kami atau dengan langsung menghubungi pemilik rumah kos.

Analisa bisnis yang dilakukan dalam perancangan ini menggunakan:

- *Business Model Canvas*
 1. *Value Proposition*
 2. *Customer Segment*
 3. *Key Partner*
 4. *Key Activities*
 5. *Key Resources*
 6. *Customer Relationship*
 7. *Marketing Channel*
 8. *Cost Structure*
 9. *Revenue Stream*

Penelitian ini terbatas pada analisa dan pembuatan prototype dari aplikasi, dan tidak sampai ke tahap implementasi.

1.4 Metodologi

1.4.1 Metode pengembangan

Metode yang digunakan untuk pengembangan berupa:

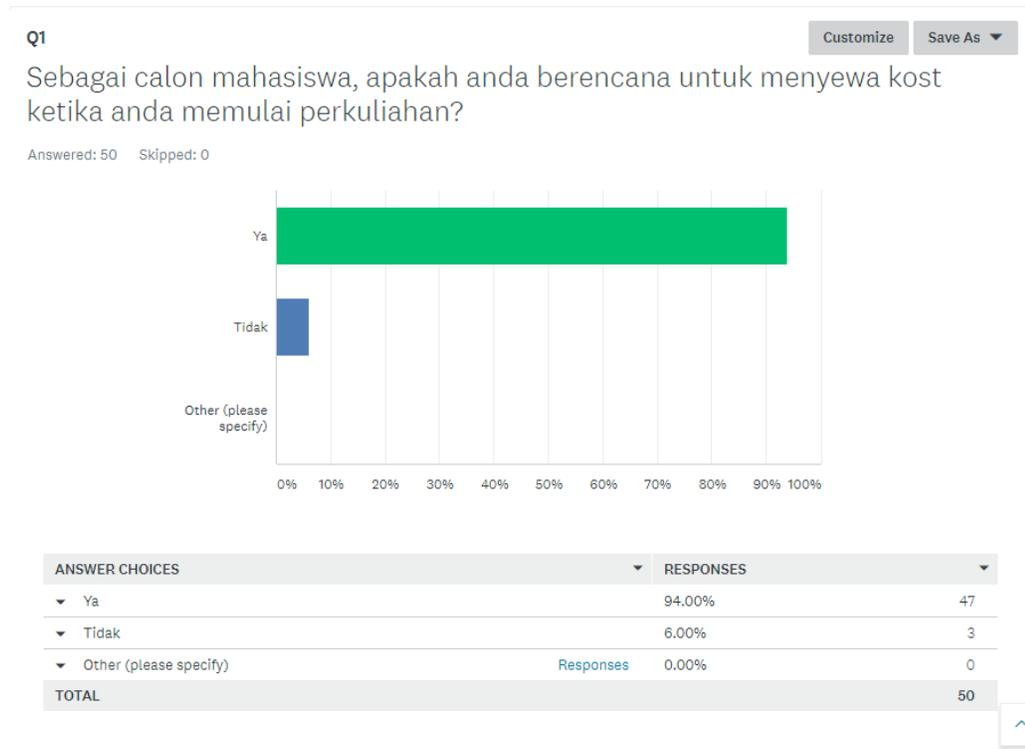
- *Activity Diagram* (Menjelaskan proses yang dilakukan mulai dari pengguna, langkah-langkah yang dilakukan mulai dari registrasi sampai nanti proses pembayaran.)
- *Use Case Diagram* (Menjelaskan fungsionalitas yang akan dilakukan atau terlibat oleh actor-aktor pada sistem yang dirancang supaya akan terlihat fitur-fitur yang dibangun pada sistem. *Use Case* terdiri dari *Use Case Description*.)

- *Domain Model Class Diagram* (Menggambarkan kelas-kelas dengan relasi terhadap objek lain dalam sistem, dengan adanya diagram ini membantu mengklasifikasikan kelas-kelas yang terlibat. *Domain Class Diagram* terdiri atas *First Cut Class Diagram* dan *Extended Class Diagram*.)
- *Sequence Diagram* (Menggambarkan perilaku pada sebuah scenario. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object juga interaksi antara object, sesuatu yang terjadi pada titik tertentu.)
- Membuat *User Interface* (Menggambarkan gambaran sistem yang nantinya akan digunakan user.)

1.4.2 Metode pengumpulan data

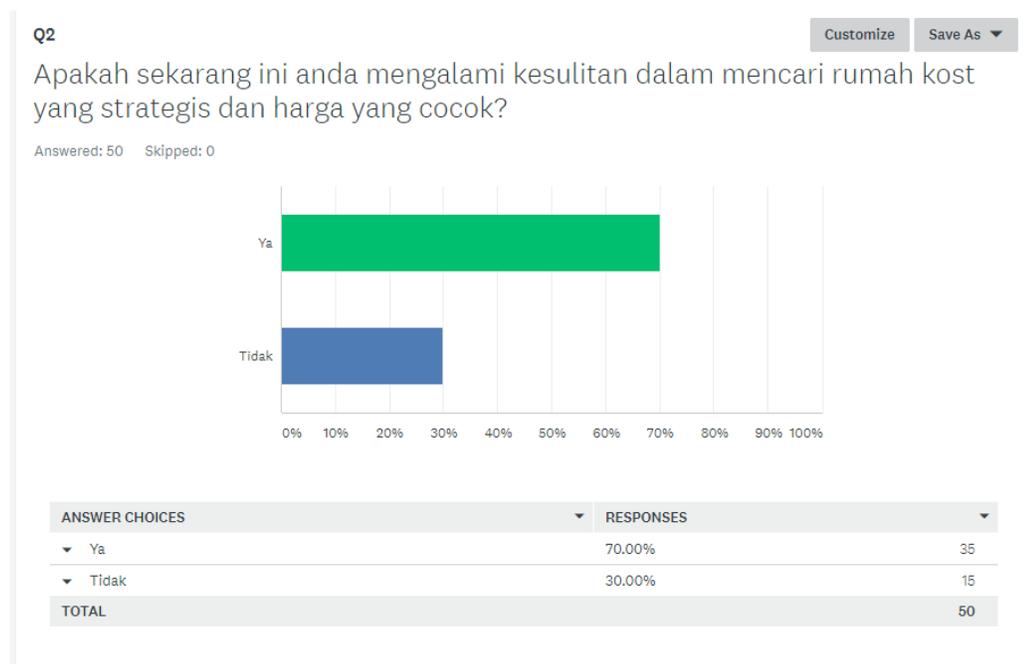
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, data dikumpulkan dan diolah sendiri oleh peneliti langsung dari subjek atau objek penelitian. Sifat data adalah data kualitatif yang bukan berbentuk dalam angka.

Peneliti menyebarkan kuesioner yang berisi 5 pertanyaan dan disebarkan kepada 50 responden, berikut kuesioner tersebut beserta hasilnya:



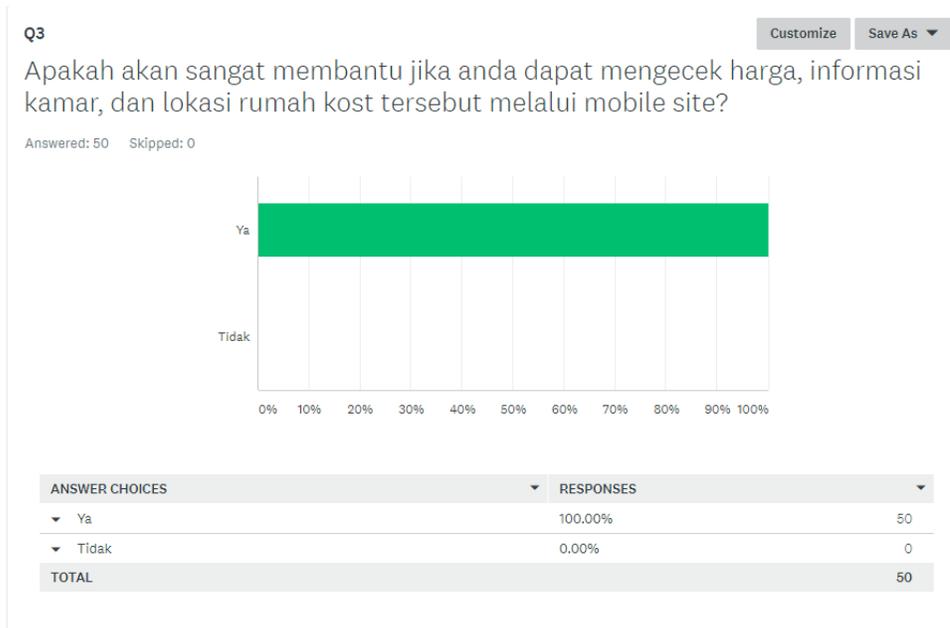
Gambar 1.1 Pertanyaan beserta hasilnya

(Sumber: Penulis)

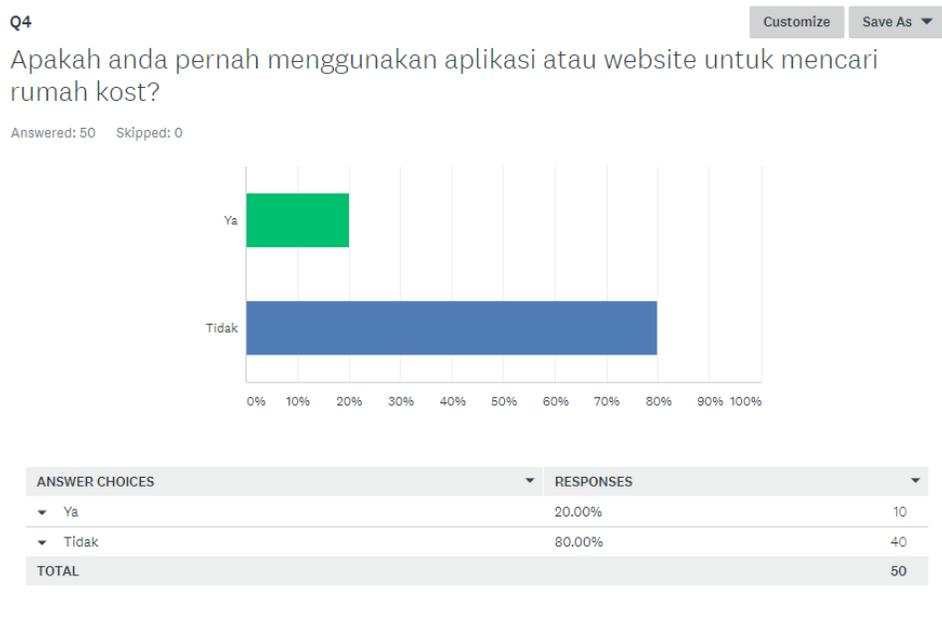


Gambar 1.2 Perntanyaan kedua beserta hasilnya

(Sumber: Penulis)



Gambar 1.3 Pertanyaan ketiga beserta hasilnya
(Sumber: Penulis)



Gambar 1.4 Pertanyaan keempat beserta hasilnya
(Sumber: Penulis)

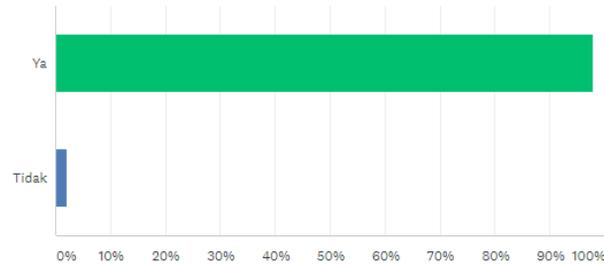
Q5

Customize

Save As ▼

Jika nanti akan ada mobile site yang dapat mempermudah pencarian rumah kost untuk mahasiswa, apakah anda bersedia menggunakannya?

Answered: 50 Skipped: 0



ANSWER CHOICES	RESPONSES	COUNT
Ya	98.00%	49
Tidak	2.00%	1
TOTAL		50

Gambar 1. 5 Pertanyaan kelima beserta hasilnya

(Sumber: Penulis)

1.5 Kerangka Pikir

Penyusunan skripsi ini dibagi atas 5 buah bab, antara lain:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Merupakan penjelasan mengenai latar belakang penelitian ini, tujuan serta manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Berisi tentang kerangka teori yang terkait dan dasar untuk dilakukannya analisa dan perancangan sistem. Selain itu, juga menjelaskan tentang kerangka pikir penelitian yang dilakukan.

BAB 3 : ANALISA BISNIS

Bab ini berisikan tentang gambaran umum *porter competitive five forces model*, dan *business model canvas*.

BAB 4 : PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini berisi tentang perancangan aplikasi yang mengacu pada teori Satzinger, Jackson and Burd untuk menjelaskan dan mendeskripsikan solusi atas suatu masalah dengan menggunakan :

1. *Activity Diagram*
2. *Use Case*
3. *Domain Class Diagram*
4. *System Sequence Diagram*
5. *User Interface*

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan tentang kesimpulan dan saran dari analisa dan perancangan yang sesuai dengan pernyataan pada bab 1, 2, 3, dan 4 dalam melakukan perancangan sistem.

1.6 Profil Perusahaan

Cozy Boarding menghubungkan pemilik rumah kos dengan mahasiswa melalui aplikasi mobile. Pemilik rumah kos mendaftarkan diri untuk menjadi *boarding house owner* di *Cozy Boarding* dengan mengisi form pendaftaran dan mengisi data lengkap mengenai rumah kos milik mereka. Setelah itu, tim *Cozy Boarding* akan melakukan pengecekan rumah kos dengan mendatangi lokasi tersebut. Untuk memastikan bahwa lokasi yang didaftarkan tepat dan sesuai dengan yang ditulis. *Cozy Boarding* menyimpan seluruh data rumah kos dan pemiliknya di database.

PERAN DAN TANGGUNG JAWAB MAHASISWA

NAMA: Ronaldo

NIM: 1801398343

Peran dan Tanggung Jawab

Sebagai peneliti yang mempunyai ide untuk melakukan penelitian mengenai masalah mahasiswa yang mengalami kesulitan untuk mencari kost yang sesuai dengan lokasi dan harga cocok dengan mereka, dan pembuatan aplikasi.

Penyebaran kuesioner dan hasil kuesioner semua disebar dan dikumpulkan oleh peneliti, dan semua isi proposal juga dibuat oleh peneliti.

