

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Kos adalah sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk ditinggali dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode tertentu (perbulan/pertahun). Biasanya kos sangat erat kaitannya dengan mahasiswa dan pemilik kos. Kenyataannya, ada banyak jumlah tempat kos yang ada disekitar kawasan Universitas Telkom. Tentu saja setiap mahasiswa yang ada didaerah tersebut membutuhkan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk memberi informasi termasuk lokasi tempat kos secara cepat tanpa perlu datang ke tempat kos tersebut satu per satu. Tak hanya sekedar untuk mendapatkan informasi dan lokasi, mahasiswa juga membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk memesan (*booking*) suatu kos dengan mudah.

Dari sisi pemilik kos, mereka juga membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mempromosikan tempat kos mereka dengan media yang lebih baik dan efektif. Meninggalkan kebiasaan lama yang mempromosikan tempat kos dengan spanduk, poster (selebaran) atau bahkan menggunakan joki. Media yang lebih baik dan efektif tersebut adalah media yang mampu mengurangi biaya promosi dan mengefisienkan waktu untuk mempromosikan tempat kos.

Berdasarkan hal itu penulis akan mencoba membuat penelitian yang berjudul “Aplikasi Info Tempat Kos Menggunakan *Google Maps* Berbasis *Web* dan *Android*”, sebagai sarana pencarian tempat kos yang dilengkapi dengan lokasi tempat kos yang dicari serta foto atau gambar tempat kos tersebut. Serta sebagai media untuk melakukan pemesanan tempat kos.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya media yang menyediakan informasi tempat kos yang ada disekitar kawasan Universitas Telkom.
2. Kurangnya media yang dapat memudahkan pemilik tempat kos untuk dapat memasarkan tempat kos tanpa perlu mencetak brosur, spanduk atau bahkan menggunakan jasa joki.
3. Kurangnya media yang dapat memudahkan pengguna untuk memesan tempat kos secara langsung.

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan informasi dan lokasi tempat kos disekitar kawasan Universitas Telkom.
2. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan pemilik tempat kos untuk memasarkan tempat kos yang dimilikinya tanpa perlu mencetak brosur, spanduk, ataupun menggunakan jasa joki.
3. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan pengguna untuk memesan tempat kos yang diinginkan tersebut secara langsung.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada Proyek Akhir ini adalah :

1. Lokasi tempat kos hanya sebatas di kawasan Universitas Telkom, yaitu daerah Sukabirus, PGA, Sukapura dan Babakan Ciamis.
2. Setiap pengguna hanya dapat melakukan satu kali pemesanan untuk satu tempat kos.

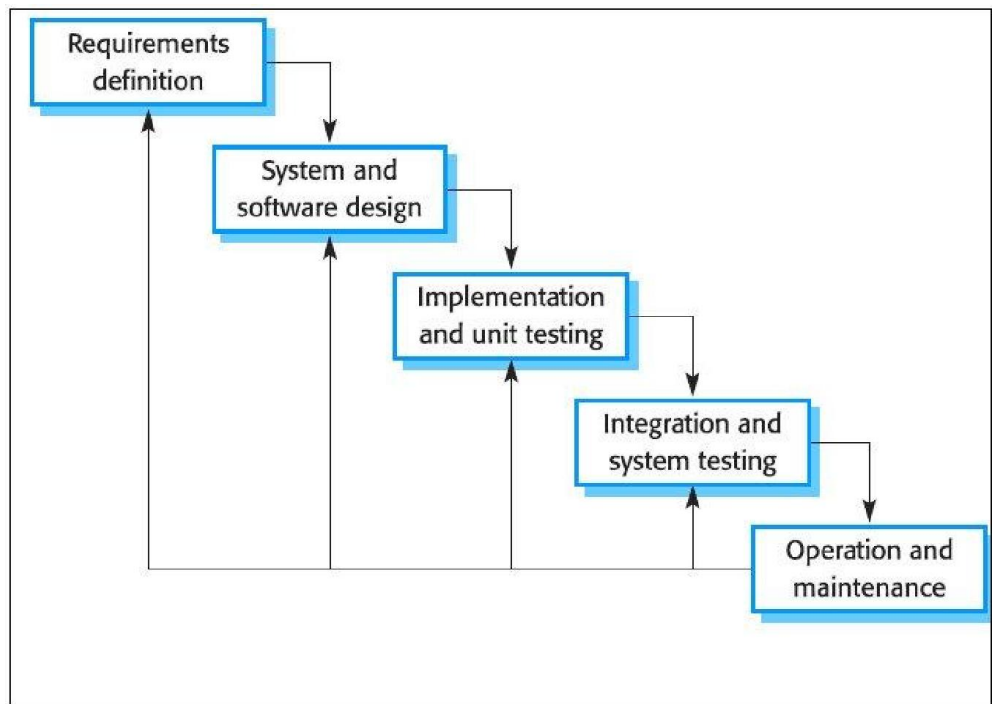
3. Aplikasi yang digunakan oleh pengguna hanya dapat diakses menggunakan *smartphone* yang menggunakan spesifikasi minimal *platform* Android 2.3
4. Rute yang ditampilkan pada aplikasi ini berdasarkan data pada *Google Maps*.
5. Jumlah pembayaran uang muka untuk pemesanan tempat kos yang dilakukan oleh pengguna adalah 50% dari harga sewa kamar.
6. Pengguna yang dimaksud oleh aplikasi ini adalah mahasiswa yang selanjutnya disebut *user*.

### 1.5 Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan salah pengertian terhadap judul proyek akhir ini, istilah pada judul didefinisikan sebagai berikut, “Aplikasi Info Tempat Kos Menggunakan *Google Maps* Berbasis *Web* dan *Android*” ini merupakan sebuah aplikasi yang berfungsi untuk menyediakan informasi tempat kos disekitar kawasan Universitas Telkom. Aplikasi ini juga memiliki fitur untuk melakukan pemesanan (*booking*) tempat kos berdasarkan informasi ketersediaan kamar yang ditampilkan oleh aplikasi. Penggunaan *Google Maps* yang dimaksudkan adalah untuk mempermudah pengguna untuk melihat jangkauan lokasi tempat kos pada aplikasi ini.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah SDLC (*System Development Life Cycle*) berfokus pada metode dan teknisi yang digunakan. Metodologi pengerjaan menggunakan *waterfall method* yang memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut: [1]



Gambar 1-1 Model Waterfall

1. *Requirements definition*

Tahapan ini pengumpulan informasi dan menganalisa kebutuhan aplikasi yang akan dikerjakan. Proses pengumpulan data dalam pembangunan aplikasi ini dilakukan dengan cara wawancara yang dilakukan terhadap pemilik tempat kos dan pengguna.

2. *System and software design*

Pada tahapan ini merupakan pengolahan informasi dan analisa kebutuhan aplikasi. Perancangan merupakan implementasi dari tahapan sebelumnya. Perancangan aplikasi ini berupa perancangan antarmuka dan perancangan basis data.

3. *Implementation and unit testing*

Tahapan implementasi dari perancangan desain aplikasi yang telah dibuat ditahapan sebelumnya dan menerjemahkan hasil desain logis ke dalam kode-kode program komputer (bahasa pemrograman). Perancangan tersebut diolah dan dibangun menggunakan bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

4. *Integration and system testing*

Tahap ini dilakukan untuk memastikan program telah selesai dan menghindari terjadinya *error* atau kesalahan pada aplikasi saat dijalankan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*.

5. *Operation and maintenance*

Tahap ini merupakan tahapan berupa perbaikan terhadap *bugs* maupun penambahan fitur, misalnya konfirmasi pembayaran tempat kos menggunakan *SMS Gateway*.