

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Purwokerto merupakan kota berkembang yang terletak di bagian barat daya Jawa Tengah, Purwokerto sendiri merupakan ibu kota Kabupaten Banyumas [1]. Purwokerto merupakan kota yang memiliki banyak perguruan tinggi ternama, baik negeri maupun swasta. Perguruan Tinggi Purwokerto menurut data survei Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI) pada bulan Januari tahun 2022 memiliki 29 perguruan tinggi antara lain seperti Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Universitas Wijaya Kusuma Purwokerto, dan lain-lain. Total mahasiswa yang terdata berjumlah 59.401 mahasiswa.[2] Hal ini dapat menunjukkan bahwa potensi mahasiswa dari tahun ke tahun semakin meningkat secara signifikan.

Berdasarkan data tersebut maka kebutuhan akan tempat tinggal atau kontrakan semakin naik. Menurut data observasi yang telah dilakukan penulis pada tanggal 12 Mei 2022 dalam bentuk *google form*, terdapat 13 dari 20 orang yang berada di Purwokerto kesulitan mencari tempat tinggal atau kontrakan, sehingga membutuhkan sistem yang dapat memudahkan pencarian tempat tinggal atau kontrakan. Informasi yang berkualitas atau bernilai tinggi hanya akan dapat dihasilkan dari sebuah sistem informasi yang juga berkualitas. Pemanfaatan sistem informasi merupakan hal yang sangat penting karena ditengah kemajuan teknologi saat ini hampir semua aktivitas bergantung pada pemanfaatan sistem informasi dalam mempermudah proses pelayanan dan aktivitas yang berhubungan dengan informasi. Sistem informasi akan mempermudah suatu usaha dalam menyelesaikan pekerjaan dengan data yang lebih akurat dibandingkan menggunakan cara manual.[3]

Selain itu permasalahan yang saat ini sering dialami mahasiswa adalah karena mahasiswa sangat bergantung pada penggunaan teknologi. Mahasiswa sebagai generasi millennial lahir dan tumbuh ditengah perkembangan teknologi informasi yang secara langsung menjadi sebuah identitas yang dekat dengan mereka.[4] Disamping itu penggunaan teknologi informasi saat ini sudah menjadi fenomena

umum yang membawa perubahan pada perilaku masyarakat terhadap lingkungan sekitarnya. Kebanyakan generasi muda saat ini lebih berfokus pada penggunaan teknologi. Saat ini penggunaan teknologi informasi sudah bervariasi, dimana banyak kegiatan yang bisa dilakukan baik dalam aspek mencari informasi, kesenangan, berkomunikasi, hingga dalam menjalankan aktifitas perekonomian. Banyaknya kegiatan yang bergantung pada penggunaan teknologi informasi inilah yang menjadikan masyarakat terutama mahasiswa dihadapkan pada berbagai pilihan, salah satunya yaitu untuk mencari informasi mengenai kontrakan atau tempat tinggal mereka di sekitar kampus.[5]

Website dapat digunakan untuk media pemasaran, informasi, pendidikan, komunikasi dan promosi. *Website* juga merupakan media yang sangat cocok untuk memperkenalkan berbagai potensi dan keunggulan produk yang akan dipasarkan kepada masyarakat luas[5]. Penulis memilih kontrakan secara online berbasis *website* karena kemudahan dalam mengakses di platform seperti *smartphone* dan laptop. Dalam pengembangan sistem terdapat beberapa metode pengembangan sistem diantaranya: Metode *Waterfall*, metode *system development life cycle*, metode *Prototyping*, metode *RAD (Rapid Application development)*, metode *spiral*, metode *oriented technology* dan metode *scrum*. Pada penelitian ini penulis memilih metode *scrum* sebagai metode yang digunakan untuk pengembangan sistem.

Agile Software Development adalah metodologi pengembangan *software* yang didasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan berulang dimana, aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur [6]. Penelitian ini menggunakan metode *Agile Software Development* dengan *scrum* dikarenakan kerangka *Scrum* digunakan untuk menjawab persoalan adaptif yang kompleks, menghasilkan kreatifitas dan inovasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mochamad Aldi Al Ghiffari, Ir. Budi Praptono, M.M., Bobby Hera Sagita, S.E, M.M. menggunakan metode *Agile* memberikan hasil rancangan sistem informasi berbasis *website* dapat digunakan dengan baik dan dapat menjadi solusi untuk permasalahan yang sudah dipetakan. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Amos Charlie hutauruk, Andrew

Fernando Pakpahan menggunakan metode *Agile* diperoleh memudahkan setiap organisasi dalam menyampaikan dan menerima informasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti membangun sebuah website Rancang Bangun Sistem Kontrakan Purwokerto Berbasis Website Menggunakan Metode Agile.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang, rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah mahasiswa kesulitan mencari tempat tinggal atau kontrakan, sehingga membutuhkan sistem yang dapat memudahkan pencarian tempat tinggal atau kontrakan. Selain itu, permasalahan yang sering ditemui adalah banyaknya peminat yang tidak sebanding dengan jumlah informasi tempat kontrakan itu sendiri. Masalah ini kemudian juga dipengaruhi oleh ketergantungan mahasiswa sebagai generasi *millennial* yang sangat bergantung pada penggunaan teknologi, sehingga mereka sangat membutuhkan adanya sistem informasi yang lebih efektif dan cepat untuk mendapatkan informasi tempat tinggal yang dekat dengan lingkungan kampus. Hal ini juga akan membawa kemudahan bagi pemilik kontrakan yang selam ini kesulitan dalam proses pemasaran karena pemasaran yang dilakukan selama ini masih dilakukan secara manual, yaitu informasi dari mulut ke mulut.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah Menyediakan platform berbasis teknologi informasi yang dapat memberikan informasi lengkap tentang kontrakan, seperti nama, harga, deskripsi, lokasi, jumlah kamar, dan gambar kontrakan, guna meningkatkan kualitas pencarian tempat tinggal.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penelitian laporan tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

- a) Bagi Mahasiswa: Penelitian ini memberikan solusi berupa sistem informasi berbasis

teknologi yang memudahkan mahasiswa dalam mencari tempat tinggal atau kontrakan. Dengan fitur-fitur yang lengkap, mahasiswa dapat mengakses informasi kontrakan secara efektif dan cepat, sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga.

- b) Bagi Pemilik Kontrakan: Sistem ini mempermudah pemilik kontrakan dalam memasarkan properti mereka. Dengan berpindah dari metode manual seperti informasi dari mulut ke mulut ke metode berbasis digital, pemasaran menjadi lebih terstruktur dan menjangkau lebih banyak calon penyewa.
- c) Bagi Perguruan Tinggi dan Lingkungan Sekitar: Sistem ini mendukung ekosistem lingkungan kampus dengan memberikan solusi terhadap kebutuhan mahasiswa yang meningkat akan tempat tinggal. Hal ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada keseimbangan antara permintaan dan penyediaan kontrakan di sekitar kampus.
- d) Secara Umum: Penelitian ini berkontribusi dalam mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam kehidupan sehari-hari, khususnya dalam bidang pencarian tempat tinggal. Dengan solusi digital ini, diharapkan masyarakat lebih terbiasa memanfaatkan teknologi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

1.5 Rencana Kegiatan

Berdasarkan identifikasi masalah, batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu :

- a. Rancang Bangun Sistem Berbasis Website menggunakan metode *scrum*.
- b. Terdapat informasi kontrakan pada website seperti nama, harga, deskripsi, lokasi, jumlah kamar, dan gambar kontrakan.
- c. Metode pembayaran tidak menggunakan *payment gateway*.
- d. Website tidak dapat menunjukan *maps*.