

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap orang memiliki preferensi yang berbeda-beda dalam memilih tempat tinggal sementara. Begitu juga untuk mahasiswa putra dan putri dalam memilih kamar kontrakan. Kamar kontrakan atau sering disebut *kost* adalah kamar yang disewakan oleh pemilik rumah dengan perjanjian serta bayaran tertentu kepada seseorang yang membutuhkan tempat tinggal, kebanyakan penghuni kamar *kost* yaitu para mahasiswa yang sedang menuntut ilmu di suatu universitas ataupun sekolah tinggi.

Di zaman sekarang banyak mahasiswa yang mengeluhkan kondisi kamarnya yang berantakan serta suasananya yang tidak nyaman dan menarik. Selain itu, tingkat penggunaan kamar pribadi lebih banyak dibanding ruangan lain, jadi kamar sendiri menuntut harus lebih nyaman dan enak ditempati.

Faktor kenyamanan merupakan salah satu hal yang dipertimbangkan dalam memilih *kost* atau tempat tinggal. Untuk itu mahasiswa memerlukan tempat tinggal yang kondusif agar dapat menjalankan tugas dengan baik sebagai mahasiswa. Ukuran kamar, *interior*, warna dinding, jenis *furniture*, lantai, jumlah cahaya, dan pengaturan ruang semua mempengaruhi kenyamanan dan keefektifitas kegunaan barang. Pengaturan yang benar dari lingkungan kamar *kost* akan membuat para mahasiswa menjadi lebih nyaman dan aman untuk menempati kamarnya.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, konsep kepraktisan penyusunan kamar itulah maka muncul ide untuk membuat aplikasi pengaturan kamar "*My Room My Design*" ini. Aplikasi ini nantinya akan membantu para mahasiswa untuk mencoba bereksperimen dengan desain kamarnya sendiri serta dapat memperkirakan biaya dalam penyusunan kamarnya dengan memilih barang sesuai harga. Hal ini menyebabkan aplikasi ini menjadi suatu hal yang cukup baik dalam membantu mahasiswa mengatur atau merancang kamar *kos* sehingga menjadi lebih efektif dan efisien.

Aplikasi ini merupakan aplikasi *flash 2D* dan *3D* yang didalamnya terdapat suatu ruangan kamar yang nantinya para *user* dapat menempatkan elemen-elemen *furniture* kamarnya sendiri seperti meja, kursi, kasur dan *furniture* tambahan lainnya sesuai keinginannya sendiri. Selain itu *user* juga dapat memilih warna dinding dan ukuran kamar yang diinginkan. Disamping itu, *user* juga bisa melihat-lihat harga dan detail *furniture* yang akan digunakan sesuai uang yang *user* miliki. Oleh karena itu disusunlah penelitian ini dengan judul "Perancangan Aplikasi Kamar Kos "*My Room My Design*" Berbasis Flash".

1.2 Rumusan Masalah

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka rumusan masalah dalam skripsi ini yaitu bagaimana membangun aplikasi *My Room My Design* dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5?

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya rumusan masalah yang dibahas maka, dalam penelitian ini masalah hanya dibatasi pada hal-hal berikut ini :

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan *software* Adobe Flash CS5.
2. Tampilannya berbentuk 2D dan 3D.
3. Penyusunan kamarnya dengan sistem *Click, Drag* dan *Drop*.
4. Jenis-jenis *furniture* di dalamnya merupakan jenis umum yang terdapat di kamar *kost* di daerah Yogyakarta yang meliputi kasur, meja, kursi, lemari, poster, dispenser, hordeng, jam, karpet, komputer, tempat sampah, televisi, cermin, rak buku dan rak sepatu.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk memperkenalkan aplikasi *My Room My Design* dengan menggunakan *software* Adobe Flash CS5.
2. Untuk membantu dalam menata kamar *kost* sehingga lebih nyaman dan teratur.
3. Untuk membantu dalam pemilihan *furniture* yang akan digunakan di dalam kamar *kost* sesuai dengan harga atau uang yang dimiliki.
4. Untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan tingkat sarjana (S1) pada Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa
Dapat membantu mahasiswa bereksperimen dalam penyusunan kamar.

Serta meningkatkan kualitas mahasiswa dalam mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat selama duduk di bangku perkuliahan.

2. Bagi Masyarakat

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan para pengguna dapat terbantu dan hemat waktu serta uang sebelum membuat atau mendesain ulang kamar.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang diterapkan dalam skripsi ini antara lain :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan untuk mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang diperlukan sebagai konsep dasar dalam perancangan perangkat lunak.

b. Observasi atau Studi Lapangan

Pada metode ini penulis melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung ke tempat observasi dan mencari tentang hal yang berkaitan dengan informasi dan objek penelitian.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap pihak-pihak yang secara langsung mengetahui dan memahami dalam hal informasi tentang kamar *kost* secara mendalam.

d. Studi Literatur

Studi literatur adalah studi yang dilakukan penulis untuk mempelajari berbagai literatur termasuk dari internet tentang Adobe Flash CS5 , dan hal-hal lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

2. Analisis Sistem

Analisis sistem dalam penelitian ini meliputi, analisis kebutuhan, analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, dan analisis kelayakan.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak meliputi perancangan arsitektur aplikasi.

4. Implementasi

Pembuatan aplikasi dan uji coba program.

5. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak meliputi pengujian fungsional dan pengujian kinerja dari *software* simulasi yang dibuat berdasarkan spesifikasi yang diperlukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yang berisi sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang dari penyusunan skripsi, ruang lingkup, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh, metodologi

yang digunakan dan sistematika penulisan skripsi ini. Bab ini juga menjadi acuan umum dalam mengembangkan skripsi ini agar tidak menyimpang dari apa yang sudah ditentukan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan teori-teori dasar yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini. Cakupannya antara lain pengertian *software-software* yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis mengenai perancangan dan penggambaran aplikasi yang akan digunakan dalam perencanaan aplikasi *My Room My Design*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang implementasi dan hasil pengujian aplikasi, pemeliharaan, kelebihan dan kekurangan untuk melihat apakah aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pengembangan aplikasi

LAMPIRAN