

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membuat semakin banyak bisnis usaha kecil di Yogyakarta yang bergerak di bidang jasa dan penyewaan rumah kos di mana salah satunya Kost 185C.

Rumah Kost 185C dalam perhitungan sewa kost masih memakai sistem konvensional dan belum terkomputerisasi dalam pencatatannya. Rumah Kost 185C mempunyai harga sewa kamar yang berbeda-beda. Dilihat dari sistem Rumah Kost 185C yang masih konvensional menyebabkan pemilik kost disibukkan dengan perhitungan total biaya transaksi sewa dari penyewa yang keluar dan masuk setiap tahunnya. Dengan dukungan teknologi informasi pengelolaan data pembayaran Rumah Kost 185C yang konvensional dapat diganti dengan terkomputerisasi yang mana mempunyai banyak kelebihan di bandingkan dengan yang konvensional.

Dengan dukungan aplikasi Sistem Informasi pembayaran tersebut dapat membantu dan mempermudah admin dalam hal ini pemilik kost untuk melakukan pencatatan dan pengecekan data penyewaan kamar kost, data transaksi dan data penyewa dengan efisien sehingga admin tidak mengalami kesulitan dalam mencari data, pengecekan data serta pengolahan data .

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang penulis sampaikan pada latar belakang, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana merancang *Aplikasi Penyewaan kamar kost yang dapat membantu pemilik kost yang awalnya masih manual ke sistem informasi berbasis computer untuk memudahkan pencatatan ?*”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian dan perancangan sebagai berikut:

1. *Aplikasi* ini akan dirancang untuk admin (pemilik kost).
2. *Aplikasi* ini berbasis Dekstop.
3. Bahasa pemrograman yang akan digunakan adalah *java*.
4. Input data meliputi data penyewa, data kamar, dan data transaksi.
5. *Aplikasi* ini hanya menampilkan laporan data penyewa dan transaksi.
6. Media penyimpanan data yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi kost adalah *Mysql* dan menggunakan software *XAMPP*.
7. Tahap penelitian hanya sampai pada tahap testing.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Sebagai syarat utama menyelesaikan program studi S1 untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Menghasilkan dan membuat aplikasi penyewaan kost berbasis desktop.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode pengamatan langsung (observasi)

Pengumpulan data dengan cara mengamati langsung terhadap objek kost yang diteliti untuk mendapatkan hasil yang akurat.

b. Metode kepustakaan

Dengan cara mencari buku kepustakaan guna mencari literatur, catatan perkuliahan, serta sumber referensi yang mendukung penulisan skripsi.

c. Metode kearsipan

Mengumpulkan data dari kumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dianalisa sehingga mengetahui kekurangan dan kelebihan program yang telah ada .

d. Eksplorasi Internet

Membuka situs-situs yang berhubungan dengan informasi pengumpulan data yang berhubungan dengan skripsi.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis penelitian ini :

1. Analisis Kebutuhan dan Analisis Kelayakan
2. PIECES

1.5.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan adalah metode *waterfall* model yang terdiri dari proses :

1 *Requirements*

Mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan kedalam bentuk perangkat lunak sesuai kebutuhan.

2 *Analysis*

Melengkapi data yang dibutuhkan untuk mengembangkan sistem program yang akan dibangun.

3 *Design*

Melakukan perancangan sistem yang merupakan representasi dari sistem program yang akan dibangun sesuai dengan alur.

4 *Coding*

Melakukan realisasi dari data yang telah didapat dan dirancang pada tahap *design*, dan dikembangkan menjadi program yang nyata.

5 *Implementation and Testing*

Melakukan implementasi terhadap apa yang telah dibuat pada tahap *coding*, serta dilakukan *testing* untuk menguji kelayakan program yang dibuat.

6 *Maintenance*

Melakukan perbaikan pada program apabila ada kesalahan yang timbul.

1.5.4 Metode Pengembangan

Berikut tahapan pengembangan dalam perancangan *Aplikasi*, diantaranya:

1. Obserfasi objek
2. UML(*Unified Modeling Language*), Koding
3. Desain Antarmuka dan *Background*

1.5.5 Metode Testing

Metode *testing* akan diterapkan untuk menguji fitur dan fungsi pada *Aplikasi* yang dibangun, pengujian ini menggunakan metode *white-box* dan *black-box*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar penulisan skripsi ini dapat berjalan terarah maka sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab:

1. BAB I – PENDAHULUAN

Berisi materi yang memperjelas permasalahan yang akan dipecahkan meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

2. BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori- teori atau tinjauan pustaka yang mendasar pembahasasn secara detail yaitu definisi-definisi dan model matematis yang berkaitan langsung dengan ilmu dan permasalahan yang diteliti.

3. BAB III - ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum beserta analisis kebutuhan dan kelayakan sistem, perancangan sistem dan perancangan antarmuka yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

4. BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang hasil perancangan pembuatan sistem informasi dengan penjelasan program serta tentang hasil eksekusi program beserta kelebihan dan kekurangan dari rancangan sistem informasi yang telah di buat .

5. BAB V – PENUTUP

Pada Bab ini akan dijelaskan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

