

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Purwokerto merupakan kota di Provinsi Jawa Tengah yang menjadi ibu kota dari Kabupaten Banyumas. Dengan menjadi Ibu kota, Purwokerto juga menjadi pusat bisnis, pusat pemerintahan dan pusat pendidikan. Dalam bidang pendidikan, di kota ini terdapat beberapa keberadaan perguruan tinggi unggulan seperti Universitas Jenderal Soedirman, Universitas Bina Sarana Informatika, Universitas Islam Negeri Prof. KH. Saifuddin Zuhri, Universitas Wijaya Kusuma dan Institut Teknologi Telkom Purwokerto [1]. Dengan kedatangan banyaknya pendatang dari luar daerah ke kota ini yang berkeinginan untuk melanjutkan studinya, maka dibutuhkan fasilitas untuk menginap atau tinggal layaknya rumah kos [2].

Salah satu tempat penyedia layanan penginapan bersifat sementara adalah rumah kos yang disewakan kepada individu atau penyewa berupa kamar dengan berbagai macam fasilitas dan mempunyai tarif yang telah ditetapkan oleh pemilik kos [3]. Rumah kos menjadi salah satu solusi alternatif penting sebagai opsi tempat tinggal yang terjangkau bagi para pendatang yang ingin tinggal sementara seperti mahasiswa, karena mereka dapat menghemat biaya hidup selama tinggal namun masih tetap menikmati kenyamanan dan privasi yang diperlukan [4]. Seiring dengan rumah kos yang berperan sebagai solusi dalam faktor tempat tinggal sementara yang terjangkau, D’KOST merupakan implementasi nyata dari rumah kos yang hadir dalam penyediaan layanan tempat tinggal sementara bagi pendatang.

D’KOST merupakan salah satu layanan tempat tinggal rumah kos yang berada di wilayah RT 04 RW 03, Kranji, Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas. D’KOST menawarkan berbagai fasilitas yang baik saat ini untuk meningkatkan kepuasan pelanggan dalam menginap. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik kos dan observasi yang dilakukan oleh penulis, diketahui bahwa rumah kos saat ini memiliki beberapa permasalahan diantaranya rumah kos yang masih sepi

penyewa, hal ini dikarenakan pemilik kos saat ini masih menggunakan metode pemasaran tradisional seperti promosi dari mulut ke mulut atau dengan membuat banner yang dipasang di depan rumah kos. Lalu belum adanya sistem untuk menangani pembayaran kamar yang menyebabkan pemilik kos masih menagih pembayaran sewa dengan mendatangi kamar penyewa atau penyewa yang mendatangi pemilik kos. Lalu riwayat transaksi penyewa yang masih ditulis manual di buku, Selain itu belum adanya sistem untuk menunjukkan fasilitas dan ketersediaan kamar kos yang menjadikan ketidaksesuaian dalam memberikan informasi kepada calon penyewa.

Sistem Informasi merupakan serangkaian komponen yang bekerjasama guna mencapai tujuan tertentu. Sistem informasi dalam organisasi berperan sebagai penyatuan berbagai kebutuhan dalam pengolahan transaksi sehari-hari, memberikan dukungan pada kegiatan operasional, memiliki karakteristik manajerial dalam suatu organisasi, dan membantu kelancaran penyediaan laporan yang diperlukan [5]. Pengaruh sistem informasi terhadap perkembangan suatu bisnis yang dikelola cukup besar dampaknya, saat ini sudah banyak pekerjaan yang mengandalkan sistem informasi guna memudahkan proses pelayanan ataupun penyediaan informasi. Dengan menerapkan penggunaan sistem informasi yang terintegrasi pada *website* nantinya bisa menyediakan sebuah layanan dan informasi secara lebih efisien, karena *website* merupakan platform yang dapat diakses dengan cepat dan mempunyai jangkauan yang juga luas maka informasi yang diberikan akan tersampaikan kepada pengguna dengan mudah dan menjadi sebuah solusi yang efektif dalam meningkatkan perkembangan bisnis [6]. Dalam pembuatan *website* penulis menggunakan beberapa *framework* untuk mempercepat proses pengembangan.

Tailwind merupakan *framework* CSS yang memakai konsep *utility first*, konsep ini bertujuan untuk menyederhanakan proses perancangan CSS [7]. Peneliti memilih untuk memakai *framework* ini agar saat melakukan proses *styling* berjalan lebih cepat karena menggunakan konsep *utility classes* tersebut. Untuk pengerjaan *backend* peneliti menggunakan *framework laravel* karena *laravel* merupakan

kerangka kerja yang bisa mempermudah dalam merancang alur program dan *laravel* mempunyai komunitas yang besar sehingga dalam mencari dokumentasi dan tutorial mengenai *framework* ini mudah ditemukan [8]. Diperlukan juga sebuah penerapan metode dalam mengembangkan sebuah *website* agar lebih terstruktur, salah satu metode pengembangan yang dimaksud yaitu metode pengembangan *website extreme programming*.

Extreme programming merupakan metode pengembangan yang memiliki turunan prinsip – prinsip dari metode pengembangan *agile*, karena metode ini termasuk ke dalam kelompok *agile*. Metode *extreme programming* atau yang dikenal dengan XP menitikberatkan kepada penyesuaian perubahan yang lebih fleksibel melalui pendekatan iteratif, dengan maksud dalam pengembangannya memiliki siklus yang pendek dan berulang setiap versinya, sehingga *developer* dalam membangun *website* dapat dengan cepat memperbaiki dan menyesuaikannya dengan kebutuhan [9]. Metode ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui seperti *planning, design, coding* dan *testing* dalam pengembangan *websitenya* [10]. Penulis memilih metode XP karena dalam pembangunan *website* yang akan dikembangkan memerlukan sebuah *feedback* dari pemilik kos. Dengan menggunakan metode ini, proses pengkodean dapat dilakukan secara langsung setelah menerima *feedback* tersebut, sehingga akan mempercepat keseluruhan proses pengembangan. Untuk memastikan dalam pengembangan sistemnya sesuai dengan yang direncanakan maka dibutuhkan sebuah metode pengujian, dalam konteks ini penggunaan *blackbox testing* dan *System Usability Scale (SUS)* merupakan metode yang akan diterapkan.

Blackbox testing atau yang biasa dianggap sebagai *behavioral testing*, merupakan metode pengujian yang berfokus pada observasi hasil *input* dan *output* perangkat lunak tanpa memerlukan pengetahuan mengenai struktur kode dari aplikasinya. Tujuan dari melakukan pengujian dengan metode ini adalah untuk memastikan bahwa aplikasi dapat beroperasi dengan baik [11]. Lalu untuk pengujian kualitas produk pada aspek usabilitas (kemudahan penggunaan)

dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk menilai kesesuaian desain produk dengan kebutuhan pengguna [12].

Berdasarkan permasalahan yang telah dikumpulkan oleh penulis mengenai rumah kos D’KOST. Maka diperlukan suatu solusi untuk memperbaikinya, maka dari itu penulis membuat “Rancang Bangun *Website* Pemesanan Kamar Kos Menggunakan Metode *Extreme programming*” dimana merupakan solusi yang dapat membantu dengan membuat sebuah *website* supaya memberikan perubahan cara berbisnis yang lebih menyesuaikan dengan era saat ini dalam manajemen bisnisnya. Pemilihan metode *Extreme programming* juga dapat menghasilkan cara dalam mengembangkan *website* yang akan dibuat menjadi lebih responsif dan adaptif sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan secara cepat [13].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang sudah dikumpulkan penulis meliputi penggunaan teknik pemasaran rumah kos yang masih dari mulut ke mulut yang mengakibatkan rumah kos sepi penyewa, pembayaran yang masih harus dilakukan secara bertatap muka, pencatatan transaksi yang masih manual dengan menulis di buku, pemberian informasi untuk menunjukkan fasilitas dan ketersediaan kamar kos yang masih manual dengan mendatangi rumah kos bagi calon penyewa.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Bagaimana merancang dan membangun sebuah *website* sistem informasi pemesanan kamar kos menggunakan metode *extreme programming* dengan pengujian menggunakan *blackbox testing* dan SUS?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang sudah penulis uraikan, maka dibuatlah batasan masalah agar fokus penelitian ini dapat lebih terarah, berikut merupakan batasan yang dibuat:

- a. Aplikasi yang akan dikembangkan hanya berbasis *website* dengan menggunakan metode pengembangan *extreme programming*.
- b. *Website* D’KOST akan mempunyai 2 *role* yaitu admin sebagai pengelola rumah kos dan *user* sebagai pencari rumah kos.
- c. *Website* ini dibangun menggunakan database yang berbasis PHP *MySQL* dengan menggunakan *framework laravel*.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis membuat penelitian ini yaitu membangun sebuah *website* sistem informasi pemesanan kamar kos untuk mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi oleh pemilik kos.

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis berharap pada penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Dengan dibuatnya *website* untuk D’KOST diharapkan bisa meningkatkan cara dalam berbisnis karena dengan dibuatnya *website* akan meningkatkan eksposur yang lebih luas dan memperbaiki manajemen bisnisnya secara lebih optimal.
- b. Dengan dibuatnya penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi ide dan inspirasi bagi mahasiswa kedepannya.
- c. Dengan membuat penelitian ini, penulis dapat memperluas wawasan dan pemahaman dari topik penelitian ini guna mengembangkan kemampuan penulis.