

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap tahun ajaran baru Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS), yang merupakan salah satu instansi yang bergerak di bidang pendidikan di kota Surakarta, selalu dijadikan pilihan oleh calon mahasiswa untuk melanjutkan studinya. Karena tidak adanya saudara atau kerabat dekat yang tinggal di sekitar UMS, mahasiswa baru ini memilih tempat kost sebagai hunian sementara selama menempuh pendidikan di UMS.

Saat ini di kawasan UMS ada ratusan tempat kost yang dikhususkan untuk para mahasiswa UMS. Tempat-tempat kost itu menawarkan fasilitas yang berbeda-beda, namun karena terbatasnya informasi dan waktu membuat mahasiswa mengalami kesulitan dalam mencari tempat kost terlebih bagi mahasiswa yang domisilinya jauh. Para mahasiswa kemudian datang ke UMS mencari kost namun sesampainya di tempat kost yang dituju ternyata kamar sudah penuh atau fasilitas tidak sesuai harapan sehingga harus mencari kost lain masuk dari pintu ke pintu bertanya satu per satu dengan pemilik kost. Hal ini dirasa kurang efektif dan membuang banyak waktu, tenaga, dan biaya.

Melihat permasalahan tersebut, dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka diperlukan sebuah layanan berbasis web untuk mempermudah mahasiswa yang akan mencari tempat kost di kawasan UMS dengan jangkauan lokasi ± 2 kilometer dari kampus UMS. Layanan ini dapat dijadikan

sumber informasi tempat kost, sarana promosi pemilik kost dan sebagai perantara antara mahasiswa dengan pemilik kost untuk mempermudah mahasiswa dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara *online*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis bermaksud mengembangkan sebuah layanan berbasis web sebagai pusat informasi tempat kost di UMS. Oleh karena itu, penulis memilih topik untuk skripsi dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran Tempat Kost Kawasan UMS Berbasis Web dengan HTML5”.

Layanan web ini rencananya akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *databasenya*. Serta menggunakan *user interface* HTML5 yang merupakan versi HTML terbaru yang memudahkan pembacaan program, serta CSS, dan jQuery, sehingga mudah dipahami dan dimengerti. Di dalam layanan web ini terdapat 3 level, yaitu admin, *user*/mahasiswa dan pemilik kost. Admin di dalam sistem ini bertugas menginputkan data kost, memberikan *user login* kepada tiap mahasiswa yang akan melakukan pemesanan atau pembayaran, dan manajemen transaksi *user*, sedangkan *user*/mahasiswa dapat memilih tempat kost sesuai dengan deskripsi yang diinput oleh admin, antara lain: *user* dapat memilih sesuai dengan kategori (kost pria/wanita), memilih sesuai sistem sewa (kost bulanan/tahunan), *user* dapat melihat deskripsi kost beserta gambar dan video seperti alamat, lokasi tempat kost dengan *map*, denah kamar kost beserta status kamar yang tersedia, fasilitas kost, peraturan kost, dan harga kost, serta mengisi *form* registrasi apabila ingin melakukan pemesanan atau pembayaran dan untuk pemilik kost dapat mengisi *form* pengajuan kost apabila ingin pasang iklan di website ini.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini adalah “bagaimana merancang dan membuat layanan berbasis web untuk mempermudah mahasiswa UMS mencari tempat kost?”

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Sistem informasi ini akan membahas tentang informasi tempat kost yang disajikan dalam bentuk web dengan studi kasus lokasi berjarak ± 2 kilometer dari kampus UMS.
- b) Sistem informasi ini berfungsi sebagai perantara transaksi antara mahasiswa dengan pemilik kost yang bersangkutan.
- c) Sistem informasi ini dibuat sebagai sarana promosi bagi pemilik kost di kawasan UMS.
- d) Isi dari sistem aplikasi ini antara lain:
 1. Halaman Login
 2. Deskripsi Tempat Kost meliputi :
 - i. Nama Kost
 - ii. Kategori Kost
 - iii. Alamat Kost
 - iv. Denah Tempat Kost dengan google map
 - v. Denah Kamar Kost

- vi. Fasilitas Kost
 - vii. Peraturan Kost
 - viii. Gambar dan video
 - ix. Harga Kost
3. Menu utama terdapat profil tempat kost, pencarian dengan kategori kost dan sistem pembayaran kost.
 4. Menu pemesanan dan pembayaran kost.
 5. Forum diskusi bagi user dan pemilik kost.
 6. Logout

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah layanan informasi berbasis web yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi kepada mahasiswa dalam mencari tempat kost di kawasan UMS.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

a) Bagi Mahasiswa Pencari Kost Kost

Manfaat yang didapat bagi mahasiswa pencari kost dalam layanan ini adalah dapat membantu mencari tempat kost yang nyaman dikawasan UMS sesuai yang diharapkan, terlebih bagi mahasiswa yang berdomisili jauh dari UMS yang sangat menghargai waktu, tenaga, dan biaya. Bagi Penulis

b) Bagi Pemilik Tempat Kost

Manfaat yang didapat bagi pemilik tempat kost dalam layanan ini adalah dapat dijadikan sebagai sarana promosi dalam menawarkan tempat kostnya.

c) Bagi Peneliti

Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mengimplementasikan ilmu yang sudah dipelajari selama perkuliahan di Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu dikemukakan sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka meliputi :

2.1 Telaah penelitian yang berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2.2 Landasan teori yang berisi tentang pembahasan pengertian sistem informasi, tempat kost, HTML5, PHP, CSS, MySQL dan Javascript.

2.3 Referensi Metode Pengembangan

BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan sistem. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi :

3.1 Pemilihan Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2 Analisa Kebutuhan

3.3 Alur Penelitian

BAB 4 HASIL DAN HASIL

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa. Baik dari secara kualitatif, kuantitatif dan statistik, serta pembahasan hasil penelitian.

Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam :

4.1 Hasil Penelitian

4.2 Hasil Pengujian

4.3 Analisa dan Pembahasan

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan yang ada. Saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian.