# **PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, lingkup tugas akhir, tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistem penulisan laporan tugas akhir.

## Latar Belakang

Terdapat tiga kebutuhan primer manusia, yaitu sandang, pangan dan papan. Kebutuhan papan adalah kebutuhan manusia akan tempat tinggal, seseorang memerlukan kebutuhan tersebut untuk melindungi dirinya dari berbagai iklim/cuaca. Sebagai kebutuhan dasar manusia, rumah merupakan syarat untuk memperoleh kesejahteraan, bahkan suatu tolak ukur kesejahteraan. Dalam pernyataan tersebut maka hal ini menunjukkan bahwa papan/tempat tinggal merupakan kebutuhan mendasar sebagai bentuk pemenuhan kebutuhan pokok manusia.**[SAB11]**

Ada beberapa sebutan untuk tempat tinggal manusia, berikut adalah istilah umum yang digunakan: Tempat tinggal yang didirikan terpisah dengan tempat lainya yaitu Rumah, Istana, Vila dan sebagainya sedangkan tempat tinggal yang dibangun dengan tempat tinggal lainya seperti Flat, Apartemen, Asrama dan Kos. Kos atau indekos adalah sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk ditinggali dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode tertentu(Umumnya pembayaran perbulan).**[ARA15]**

Seiring berjalanya waktu ke waktu kos menjadi suatu usaha jasa yang sangat menjanjikan. Usaha kos atau disebut kos-kosan biasanya ramai dilingkungan kampus, lapangan kerja maupun kota-kota besar diseluruh penjuru negeri. Dikutip dari website Badan Pusat Statistik terdapat 613.665 mahasiswa diseluruh Indonesia, jika kita ambil setengah dari jumlah keseluruhan dan menyebutnya sebagai mahasiswa yang melakukan studi berbeda kota atau cukup jauh dari rumah orangtuanya maka akan mendapatkan jumlah sekitar ±300.000 mahasiswa.

Berdasarkan hasil wawancara kepada beberapa penyedia kosan atau biasa disapa ibu/bapak kosan mereka mempromosikan kosan hanya dengan membuat tulisan di depan kosan, mulut ke mulut dan menggunakan jasa makelar .Jarang sekali ada ibu/bapak kos yang memasangkan iklan di media sosial atau iklan baris seperti kaskus, olx dan atau forum jual beli lain. Seiring perkembangan jaman jumlah mahasiswa pun semakin meningkat sehingga membuat permintaan penyewa akan jasa kosan semakin meningkat juga, akan tetapi seperti yang sudah disebutkan sistem promosi kos-kosan masih kebanyakan sangat konvensional, sehingga mahasiswa atau penyewa kosan merasa kesulitan mendapatkan kosan dan untuk kosan daerah-daerah tertentu tidak mendapat penyewa kosan. Ini disebabkan tidak sampainya informasi yang ibu/bapak kosan buat kepada yang membutuhkan kosan.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk membuat sebuah *e-marketplace* untuk memfasilitasi para penyedia kosan dan pencari kosan dalam memenuhi kebutuhanya, Tugas akhir ini penulis mengangkat sebuah judul ”Pembangunan Model Dan Prototipe E-Marketplace Berbasis Web Menggunakan SIG Studi Kasus : Kos-kosan Di Kota Bandung” , model dan prototype ini diharapkan akan menjadi sebuah media yang memudahkan para pencari kosan dalam perncarian informasi mengenai kosan dan menjadi tempat promosi bagi penyedia kosan.

## Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah.

1. Bagaimana memodelkan dan membuat prototype guna menjadi tempat tepat untuk menyediakan dan menyewa kos-kosan bagi penggunanya.

## Tujuan Tugas Akhir

Tujuan penulisan dari tugas akhir ini adalah:

1. Membuat model *e-marketplace* untuk kos-kosan yang baik untuk dapat diimplementasikan
2. Membangun Prototipe berbasis Web untuk memfasilitasi para pencari kosan dan penyedia untuk bisa saling berinteraksi dalam pertukaran informasi mengenai apa yang dicari pencari kosan dan apa yang disediakan oleh penyedia kos yang memanfaatkan sebuah sistem informasi geografis berupa *Google Maps* sebagai sumber data spasial.

## Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini adapun lingkup yang dibuat agar pada pembahasan akan lebih terarah, berikut lingkup dari tugas akhir ini adalah:

1. Tahapan tugas akhir ini adalah menganalisis proses bisnis kos-kosan , membuat model lalu mengimplementasikan pada prototipe.
2. Map yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini tidak melakukan *digitizing map*. Map yang digunakan adalah *Google Map.*
3. Daerah yang dijadikan fokus studi adalah Kota Bandung.
4. Aplikasi yang dibuat menggunakan *framework CodeIgniter.*

## Metodologi Tugas Akhir

Dalam melakukan penyelesaian tugas akhir, penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu:

1. Pengumpulan Data

Kegiatan menentukan kebutuhan apa saja yang harus ada didalam perangkat lunak forum diskusi agar mampu membangun forum diskusi berbasis web, serta objek-objek yang terlibat pada pengembangan perangkat lunak forum diskusi.untuk mendapatkan data perlu melakukan studi literatur dan penelitian mengenai forum diskusi.

Pada langkah untuk mengumpulan data beberapa hal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul Tugas Akhir, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak pengurus himpunan.

1. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Tugas Akhir.

1. Work System Framework

WSF (Work System Framework) merupakan kerangka berfikir yang dibuat oleh Steven Alter yang tujuanya adalah mempermudah melakukan analisis terhadap sebuah bisnis dengan menentukan elemen-elemenya.

1. Pembangunan Model

UML (Unified Modeling Language) adalah ‘bahasa’ pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma ‘berorientasi objek”. Pemodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

1. Pembangunan Prototipe

Prototyping model adalah suatu proses pembuatan software yang yang bersifat berulang dan dengan perencanaan yang cepat yang dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan software sampai dengan software tersebut memenuhi kebutuhan pengguna.

1. Beta Testing

Beta testing adalah tahap kedua dalam pengujian perangkat lunak, beta testing bertujuan untuk menempatkan aplikasi yang kita kembangkan dilingkungan sebenenarnya. Pengujian dilakukan oleh user tanpa ditemani oleh pihak developer.

1. Penarikan Kesimpulan

Mengambil kesimpulan dari serangkaian aktivitas yang telah dilakukan dari studi literatur hingga testing perangkat lunak.

Pada Gambar dibawah ini akan menunjukan skema dari pengerjaan tugas akhir.

|  |
| --- |
|  |

Gambar 1‑1 Skema Pengerjaan Tugas Akhir

## Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan tugas akhir disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai Tugas akhir yang meliputi latar belakang masalah, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan keseluruhan.

**BAB 2 LANDASAN TEORI**

Bab ini dikemukakan hasil-hasil penelitian yang termasuk di buku-buku teks ataupun makalah-makalah dan jurnal ilmiah terkait dan akan dijelaskan mengenai Pasar, Pasar Elektronik, Properti dan kos-kosan, *Google-maps, Work System Framework, Unified Modeling Language*, *Prototyping* dan *Beta Testin.*

**BAB 3 SKEMA PENELITIAN**

Bab ini membahas mengenai kebutuhan – kebutuhan untuk pengembangan perangkat lunak agar dapat membangun perangkat lunak forum diskusi yang berkualitas. Terdapat kerangka pengerjaan tugas, analisis terhadap kebutuhan sistem dan perancangan interaksi, relasi objek serta antarmuka perangkat lunak.­­­

**BAB 4 PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem serta komponen-komponen pemodelan sistem yang digunakan meliputi rancangan proses, rancangan basis data, dan rancangan *user interface* atau tampilan layar.

**BAB 5 IMPLEMENTASI**

Bab ini berisikan tentang implementasi aplikasi yang dibuat dimulai dai penulisan kode program(algoritma secara umum sistem baru yang dibangun), implementasi antar muka, lingkungan implementasi, yang berisikan spesifikasi yang dibutuhkan baik *hardware* maupun *software* untuk menunjang perangkat lunak yang dibuat.

**BAB 6 KESIMPULAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang kesimpulan dan saran penulis dari hasil pembahasan tugas akhir yang sudah dikerjakan.