

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penyedia jasa kost semakin menjamur di Indonesia, khususnya di daerah Kota Surabaya. Bisnis tersebut dianggap bisnis yang sangat menjanjikan dikarenakan jumlah mahasiswa yang berada di Kota Surabaya semakin bertambah tiap tahunnya. Meskipun juga bukan mahasiswa, kost juga menjadi salah satu pilihan untuk seorang pekerja yang merantau dan memilih untuk menggunakan kost selain harga lebih murah dan juga biasanya di daerah perkantoran banyak sekali terdapat rumah yang dijadikan kost oleh pemiliknya. Hal tersebut memicu masyarakat yang bermukim di sekitaran kampus atau daerah perkantoran untuk membuka usaha kost.

Mahasiswa ataupun pekerja yang ingin mencari sebuah kost, harus keliling mencari dan mendatangi satu persatu kost yang mereka ketahui dari teman-teman yang telah menggunakan jasa kost terlebih dahulu. Apa lagi mencari sebuah kost hanya berbekal dengan tulisan “sedia kost” yang berada di depan rumah dari pemilik kost. Hal ini dianggap kurang efektif dikarenakan calon pengguna jasa kost telah berkeliling mencari kost, terkadang sulit juga menemukan kost yang sesuai keinginan. Baik dari harganya yang tidak terjangkau ataupun kondisi tempat kost yang tidak disukai. Masalah ini hampir dialami oleh setiap mahasiswa atau pekerja dari luar daerah yang ingin mencari kost.

Purwantara (2016) dalam penelitiannya menemukan kendala yang dialami mahasiswa untuk mencari kost diantaranya tidak mempunyai referensi kost, belum mengetahui wilayah yang terdapat kost, akses transportasi dalam mencari kost, dan proses untuk mencari kost yang menghabiskan waktu, biaya, dan tenaga karena harus berkeliling berbagai tempat secara *door to door*. Penelitian lain dilakukan oleh Kurniadi (2012) mengemukakan penentuan tempat kost yang harus dipilih oleh mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdiri dari lokasi, fasilitas, sistem kontrak, keamanan dan harga. Oleh karenanya, dengan berbagai pertimbangan tersebut mahasiswa pendatang

akan semakin sulit menemukan kost yang diinginkan tanpa adanya informasi yang jelas.

Selain itu, bisnis yang sangat menjanjikan ini masih kurang terkelola dalam hal pencatatan transaksi, karena umumnya pencatatan transaksi masih dilakukan secara manual oleh penyedia jasa kost. Pencatatan transaksi secara manual memperbesar probabilitas terjadinya *human error* karena bervariasinya fasilitas kamar, harga kamar, dan kebijakan kamar serta pembayaran yang tiap bulannya dilakukan secara manual dengan mencatat semua transaksi kedalam buku pencatatan transaksi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah system informasi yang akan membantu para mahasiswa dalam mengetahui informasi tentang kost yang berada disekitar kampus ataupun disekitar tempat kerja bagi para pekerja yang berasal dari luar daerah. Adapun informasi yang disediakan mulai gambaran keseluruhan sebuah kamar kost, lokasi yang dapat terhubung *google maps*, kontak pemilik kost yang dapat dihubungi, serta beberapa informasi tambahan seperti bisa pesan kamar dari jarak jauh, pembayaran yang dilakukan juga secara online. Selain itu pemilik kost dapat terbantu untuk memperkenalkan usaha kost yang dimiliki serta mengelola semua transaksi yang terjadi di *environment* kost untuk meminimalisir terjadinya human error. Media sistem informasi secara umum dapat terbentuk berupa *web*, dimana dalam sebuah pembuatan web dimulai dengan perancangan desain *user interface* yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja *web* yang akan dibuat. *User interface* atau antar muka pengguna adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem atau bentuk sistem dalam tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Lathiansa (2015) (dalam Chandra, *evaluasi user interface desain sistem informasi perpustakaan*) menjelaskan bahwa *user interface* adalah cara pengguna dan program untuk berinteraksi. Dengan demikian, desain *user interface* adalah desain antar muka dalam bentuk grafis yang dapat menampilkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Desain *user interface* memiliki peranan yang penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, selain menyuguhkan tampilan dari sebuah *web*, desain *user interface* juga memperlihatkan sebuah alur dan cara

kerja dsari *web* tersebut. *User interface* sering kali dijumpai pada sebuah *web* atau aplikasi, dimana kedua media tersebut dapat dioperasikan menggunakan computer, tablet ataupun *smartphone*.

1.2 Perumusan Masalah

Berkembangnya usaha kost, bukan berarti calon pengguna kost khususnya mahasiswa dan pekerja dapat dengan mudah menemukan kost yang diinginkan. Media yang digunakan oleh pemilik umumnya masih berupa brosur atau menempel selebaran-selebaran yang berisi informasi yang masih sedikit. Hal tersebut kurang efektif dikarenakan hanya mencangkup wilayah di sekitarnya saja, sehingga informasi tidak terkomunikasi dengan baik dengan demikian pengguna kost khususnya mahasiswa dan pekerja kesulitan untuk mendapatkan kost yang mereka inginkan. Selain itu, sistem pencatatan transaksi yang kurang modern/ masih manual oleh pemilik kost sering mengakibatkan *miss* terhadap data yang ada dan sering mengakibatkan terjadinya ketidaksealarasan *environment* kost. Salah satu media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah sebuah web sistem informasi kost, oleh karena itu sebagai dasar dalam pembuatan web dibutuhkan desain *user interface* (UI) web sistem informasi kost yang menarik secara visual, mudah digunakan dan dapat menampilkan serta mengolah informasi secara jelas, sehingga ke depannya dapat diimplementasikan kedalam bentuk *web* sistem informasi kost yang sebenarnya.

1.3 Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam perancangan desain *user interface* sistem informasi kost adalah:

1. Untuk merancang UI *web* sistem informasi kost yang dapat memudahkan pemilik dan pengguna dalam bertransaksi.
2. Untuk merancang UI *web* sistem informasi kost yang dapat memudahkan pengguna dalam mendapatkan kost yang diinginkan.

3. Untuk menciptakan grafis visual UI web sistem informasi kost, yang siap di implementasikan.

1.4 Manfaat Perancangan

1. Manfaat praktis

Perancangan desain *user interface* (UI) ini mampu menjadi dasar pembuatan *web* sistem informasi kost, yang dapat membantu app developer untuk menciptakan aplikasi sistem informasi kost yang menarik secara visual, mudah digunakan dan sesuai dengan target *audiens*.

Melalui web tersebut, *user* terkhusus mahasiswa dan pekerja dapat mendapatkan berbagai informasi, seperti alamat, harga, pesan kamar, pembayaran, fasilitas serta kebijakan mengenai kost dengan lebih cepat, sehingga hal tersebut dapat memudahkan mahasiswa untuk mendapatkan kost yang diinginkan dan bagi pemilik kost juga terbantu dalam menginformasikan usahanya serta membantu dalam mengelola transaksi yang terjadi di *environment* kost untuk meminimalisir terjadinya *human error* saat melakukan pencataan.

2. Manfaat teoritis

Project ini dapat memberikan tambahan informasi bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, sebagai bahan evaluasi dan referensi bagi pengembang project ini selanjutnya mengenai perancangan *user interface* dan pengembangan *web* yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

3. Manfaat kebijakan

Setelah rancangan diimplementasikan ke dalam bentuk web sistem informasi kost, project ini akan memberikan manfaat kebijakan dalam memilih atau menentukan kamar kost yang diinginkan secara tepat dan mudah, melalui konten dan fitur-fitur yang tersedia.