

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk Indonesia diperkirakan mencapai sekitar 275,7 juta jiwa pada tahun 2022 [1]. Total keseluruhan mencapai 84,98 persen penduduk Indonesia tinggal di rumah yang memiliki status kepemilikan pribadi. Hal ini dilaporkan dalam Badan Pusat Statistik 2022 yang diterbitkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) [2]. Rumah merupakan salah satu kebutuhan primer bagi manusia. Tetapi tidak semua manusia mampu memiliki rumah sendiri yang disebabkan oleh kondisi ekonomi yang semakin tinggi. Oleh karena itu, indekos dan kontrakan merupakan alternatif untuk orang yang belum memiliki tempat tinggal.

Berbeda dengan indekos yang hanya menyediakan per kamar, kontrakan memiliki ukuran ruangan yang lebih besar sehingga dapat menampung lebih banyak orang. Terdapat beberapa faktor yang dijadikan sebuah pertimbangan dalam memilih kamar kos dan kontrakan, misalnya faktor lokasi, lingkungan, harga, fasilitas, pelayanan, keamanan, dan masih banyak lainnya [3]. Pencarian kontrakan juga menunjukkan tren peningkatan di platform jual beli properti seperti Rumah.com. Jika dibandingkan dengan pencarian properti untuk beli, pencarian properti kontrakan lebih meningkat sejak 2020. Sebanyak 6,13 persen penduduk Indonesia memiliki rumah kontrak berdasarkan data Badan Pusat Statistik [3]. Hal ini disebabkan karena kontrakan lebih dipilih karena harga rumah baru sulit dijangkau untuk dimiliki oleh kalangan ekonomi menengah dan bawah.

Namun sayangnya, ada beberapa pemilik kontrakan yang jauh dari tempat usaha yang dimilikinya. Tak jarang pemilik kontrakan memiliki tempat usaha lebih dari satu dan lokasi berjauhan. Dan biasanya, pemilik usaha hanya berkomunikasi dengan pihak ketiga atau pihak pengelola kontrakan untuk masalah pengelolaan kontrakan. Serta terkadang untuk pembayaran kontrakan terdapat beberapa kendala, yaitu hilangnya bukti pembayaran dan terbatasnya ingatan untuk mencatat transaksi jika dihari yang sama banyak penyewa yang melakukan pembayaran, serta cara ini dinilai akan merugikan pemilik kontrakan jika pemilik kontrakan lupa menagih uang sewa [4].

Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang bernama GO-Ngontrak, yaitu sebuah aplikasi Android yang dibuat dengan tujuan agar pengelolaan kontrakan dapat dilakukan secara Online. Pada aplikasi GO-Ngontrak terdapat beberapa fitur, namun utamanya yaitu fitur

pembayaran yang jika dihari yang sama penyewa melakukan pembayaran maka pemilik kontrakan tidak sulit untuk melakukan pencatatan karena aplikasi akan menyimpan bukti pembayaran yang dilakukan oleh penyewa secara otomatis, pemilik juga dapat melihat siapa yang telah membayar uang sewa.

Fitur lainnya yaitu fitur keluhan, yang dibuat dengan tujuan ketika penyewa melakukan keluhan maka akan langsung tersampaikan kepada pemilik kontrakan. Dengan adanya aplikasi GO-Ngontrak, diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh pemilik dan penyewa kontrakan dalam mengelola kontrakan yang dimiliki walaupun jauh.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi yang memudahkan pemilik kontrakan dalam mengelola kontrakan tersebut?
2. Bagaimana cara membantu penyewa dalam menginformasikan keluhan terhadap kontrakan nya kepada pemilik kontrakan?
3. Bagaimana pemilik kontrakan dapat menyimpan bukti pembayaran?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi diimplementasikan pada *smartphone* Android minimal version API 21.
2. Pengguna dikhususkan bagi pemilik kontrakan dan penyewa kontrakan.
3. Aplikasi tidak diperuntukkan untuk penyewaan kamar di kosan.
4. Aplikasi terhubung ke internet.
5. Target pengguna adalah masyarakat kota Bandung.
6. Aplikasi yang dibuat hanya menampilkan penyewa dan pemilik kontrakan.

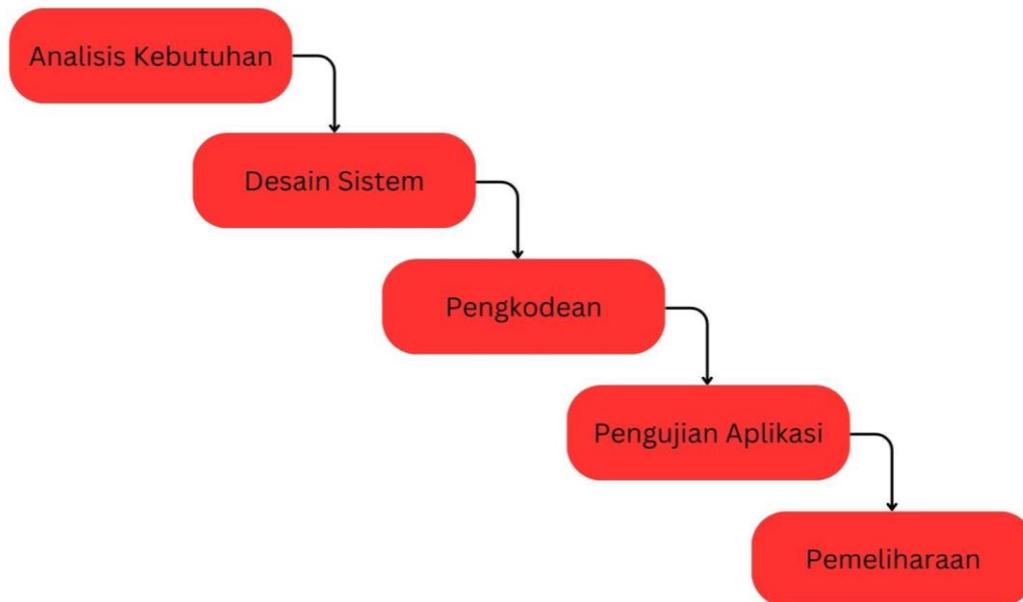
I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membuat aplikasi pengelola kontrakan(GO-Ngontrak) berbasis Android.
2. Membangun aplikasi Go-Ngontrak dengan tambah fitur keluhan yang dapat membantu penyewa dalam menginformasikan keluhannya kepada pemilik kontrakan.
3. Membuat fitur riwayat pembayaran yang dapat menyimpan riwayat-riwayat pembayaran yang dilakukan oleh penyewa kontrakan.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi GO-Ngontrak adalah metode pengembangan perangkat lunak model Waterfall [5].



Gambar 1 Model Waterfall

Dalam model waterfall terdapat beberapa tahapan yang akan dilalui, antara lain :

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini penulis melakukan komunikasi dengan pemilik kontrakan terkait fitur apa saja yang dibutuhkan, dan hasil dari alur sistem yang telah dibuat. Setelah melakukan komunikasi, pemilik kontrakan memberikan dokumen berisi data-data kontrakan yang akan dikelola.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini, penulis melakukan pembahasan terkait desain sistem yang akan dibuat yaitu teknologi apa saja yang akan digunakan, desain sistem aplikasi, waktu pengerjaan, target pengerjaan, serta pembagian tugas utama untuk tiap anggota tim.

3. Pengkodean

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan/proses coding dari desain sistem yang telah ada, kemudian dibuat menjadi beberapa bagian fungsionalitas. Dalam proses implementasi, penulis menggunakan tools Android studio dengan menggunakan bahasa pemrograman Kotlin.

4. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini, dilakukan pengujian sistem untuk observasi kemungkinan error yang akan terjadi pada saat aplikasi dijalankan dan untuk memastikan bahwa aplikasi berjalan normal sesuai dengan yang diharapkan.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Pada tahapan ini dilakukan proses perbaikan sistem apabila terdapat bugs/error pada aplikasi dan perubahan sistem sesuai dengan persetujuan pemilik kontrak dengan penulis.

I.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Siti Shafira

Peran : Mobile Developer, System Analyst

Tanggung Jawab :

1. Merancang alur aplikasi
2. Melakukan implementasi aplikasi
3. Membuat rancangan database
4. Membuat dokumen
5. Membuat poster

b. Ade Yusuf Hidayat

Peran : Mobile Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

1. Membuat antarmuka aplikasi
2. Melakukan implementasi aplikasi
3. Melakukan *usability testing*
4. Membuat video promosi
5. Membuat dokumen