

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pertumbuhan penduduk sangatlah pesat, kawasan yang berkembang di tengah kota sangat jarang sekali untuk menemukan lahan kosong. Warga atau penduduk kota di era sekarang cenderung lebih memilih mempunyai atau menyewa sebuah Unit Apartement untuk tempat tinggal karena pertumbuhan penduduk yang sangat pesat maka berbanding terbalik dengan ketersediaan lahan yang ada dan tingginya harga lahan di daerah perkotaan/ Masyarakat memanfaatkan bangunan apartemen juga untuk tempat tinggal sementara untuk jangka waktu yang singkat

Beberapa pihak membangun atau mengolah Apartement untuk lahan bisnis properti dengan alasan menyediakan lahan tempat tinggal untuk harian dan bisnis jangka panjang. Pertumbuhan penduduk inilah yang akan dituntut secara berkala untuk pembangunan pada kota tersebut agar memenuhi kebutuhan papan penduduknya atau masyarakatnya. Masyarakat dapat memanfaatkan penyewaan apartemen harian untuk waktu singkat contohnya sebagai tempat istirahat sementara dalam melakukan perjalanan bisnis ataupun liburan. Apartement memiliki nilai praktis untuk kehidupan yang lebih modern, biasanya letak Apartement berada pada tempat strategis.

Dalam hunian vertikal terdapat beberapa faktor pada kota besar biasanya tidak lepas dari Brand Image yaitu adalah berkaitan dengan pemikiran atau

argumen konsumen terhadap merek dari sebuah produk yang sudah di pasarkan.. Citra merk atau reputasi produk yang kuat serta di dorong oleh produk yang berkualitas baik nanti yang akan menguasai pasar. Menurut Ali Hasan (2013), “brand image” merupakan sifat *tangible* dan *intangibile*, seperti keyakinan sesuatu pada ide, nilai, kepentingan yang membuat di dalam nya menjadi unik”. Menurutnya, cara visual dan kolektif sebuah brand image wajib mempunyai semua karakteristik yang memiliki pengaruh sebuah merk itu dicoba oleh target pasar atau pelanggan.

Faktor harga menjadi pertimbangan konsumen jika membeli sebuah barang atau produk, jika produk yang di inginkan dan dirasa harga relatif bersaing dan dilakukan berbagai cara dalam menarik konsumen maka konsumen akan tergiur dengan harga yang menarik pula. Atribut produk yaitu fasilitas yang lengkap dan pasti dibutuhkan oleh konsumen tersebut yang meliputi ruangan-ruangan dan terdapat beberapa fasilitas lainnya yang ada pada sebuah Unit Apartement. Faktor lainnya yaitu kawasan yang strategis untuk memudahkan aktifitas.

Dalam mencapai keberhasilan dan kemudahan bagi pengelola Apartement, pihak pengelola mempunyai kendala dalam pemasaran dan Administrasi pengolahan setiap unit apartement nya. Tujuan dari penyusunan penelitian ini adalah membuat merancang sebuah bangun sistem yang efisien dan informatif bagi konsumen yang berminat menyewa Unit Apartement dan menyediakan informasi yang lebih lengkap dan cepat.

Maka dari itu hal inilah yang mendasari penulis dalam memilih dan menulis judul, yakni **“RANCANG BANGUN SISTEM PENYEWAAN UNIT APARTEMENT SENTRALAND SEMARANG BERBASIS ANDROID”** Semoga dengan memilih judul ini dapat memberikan solusi bagi Sentraland agar memudahkan Customer dalam menyewa beberapa unit Apartement dan memberikan wawasan bagi penulis dan pembaca.

1.2. Perumusan Masalah

Adapun suatu permasalahan yang dihadapi dan diharap dapat membantu menyelesaikan masalah terkait melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membuat aplikasi transaksi penyewaan Apartement Sentraland yang efektif, sistematis, dan informatif?
2. Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi penyewaan Apartemen dengan berbasis android yang memperlihatkan sistem stock apartemen? (Bagian yang sudah tersewa dengan lampu berkedip warna hijau dan yang belum tersewa dengan berkedip lampu warna merah).

1.3. Pembatasan masalah

Dalam hal ini pembatasan masalah yang akan penulis bahas yaitu:

1. Sistem ini hanya dapat di gunakan dalam lingkup untuk melakukan penyewaan Apartement Sentraland Semarang

2. Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi maka penulis akan fokus pada masalah aplikasi ini menyediakan informasi tentang transaksi penyewaan apartement dan memperlihatkan stock apartement yang statusnya belum disewa dengan tampilan yang sangat menarik dan informati

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Untuk membangun dan merancang sistem informasi pemesanan Apartement Sentraland.
2. Untuk mengetahui pengujian sistem informasi pemesanan.
3. Untuk mengetahui bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan berbasis aplikasi android yang diusulkan.
4. Untuk memberikan kemudahan bagi konsumen untuk pengecekan unit apartemen yang tersedia untuk pemesanan.
5. Untuk mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan secara online

1.4.2 Manfaat

1. Bagi Sentraland

Dapat mengembangkan strategi pemasaran pada Apartement Sentraland dan dapat menghemat waktu dengan memanfaatkan sistem pemesanan secara online melalui aplikasi android.

2. Bagi Masyarakat

Dapat menjadi panduan dalam mengambil sebuah keputusan sistem kerja dari objek-objek yang ada di lingkungan masyarakat sekitar yang akan bermanfaat dan hasilnya dapat dipertanggung jawabkan dan mendapatkan wawasan yang bermanfaat.

3. Bagi Universitas Stikubank Semarang

Dapat menambah pengalaman dalam praktik dunia kerja yang sesungguhnya, serta dapat mendapatkan dan memberikan pengetahuan serta keterampilan untuk bekal dikemudian hari.

4. Bagi Penulis

1. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Strata satu Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Sistem Inofrmasi Universitas Stikubank Semarang.
2. Menambah pengetahuan penulis tentang teknologi informasi khususnya rancang bangun system informasi berbasis android.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengembangan Sistem

Adapun usulan dalam pemecahan masalah, Penulis menggunakan metode Waterfall yang merupakan model pengembangan yang cukup sistematis untuk menyelesaikan metode tahap demi tahap.

Ada beberapa tahapan dari metode waterfall ini yaitu sebagai berikut:

1. Requirement

Pada tahap ini penulis menyiapkan beberapa informasi mengenai kebutuhan software seperti dalam menggunakan software yang sesuai dengan selera dan minat user dan memberi batasan software. Informasi tersebut biasanya dihasilkan dari aktifitas wawancara, survey, ataupun diskusi. Setelah mendapatkan informasi yang telah dianalisis maka dapat mengolah data yang sudah rinci mengenai kebutuhan user akan software yang akan diolah dan dikembangkan.

2. Design

Design, tujuan design untuk dapat memberikan gambaran lengkap langkah seperti apa yang harus dikerjakan dan membuat sebuah hasil tampilan dari suatu sistem yang diinginkan dan tampilan yang dapat digunakan dapat dengan mudah. Sehingga membantu mengelompokkan kebutuhan hardware serta sistem, juga mendefinisikan rancangan arsitektur dari sistem yang akan dibuat secara menyeluruh.

3. Implementation

Proses penulisan code ada pada tahap implementasi. Pembuatan software akan dipecah menjadi beberapa bagian kecil yang akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integration & Testing

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.

5. Operation & Maintenance

Operation & Maintenance adalah tahapan terakhir dari metode pengembangan waterfall. Tahap ini software yang sudah jadi akan dicoba atau dioperasikan oleh penggunanya. Disamping itu dilakukan juga pemeliharaan yang termasuk:

1. perbaikan kesalahan
2. perbaikan implementasi unit system peningkatan jasa sistem sesuai kebutuhan bar

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian atau penulisan, Metode Penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan bagaimana penelitian terdahulu secara informatif sebagai perbandingan penelitian dan mengaitkan dengan masalah yang akan diteliti.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan berisi perancangan sistem terkait dengan kebutuhan yang harus dipenuhi dengan berisikan bagaimana proses perancangan dan gambaran sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas bagaimana rancangan sistem dan tampilan design lengkap aplikasi yang sudah dibuat dan dapat diimplementasikan kedalam penelitian ini.

BAB V : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas sistem yang sudah dibuat atau sudah diimplementasikan dalam tampilan yang sudah dirancang dan dibuat berdasarkan konsep perancangan sistem yang ada.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan bab yang ada dan saran guna memperbaiki dalam pengembangan sistem selanjutnya.

