

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Coworking Space merupakan konsep ruang kerja bersama, menurut Daguzman dan Andrew (2001) dalam Aryadi (2017) *Coworking Space* merupakan sebuah kantor sewa yang memiliki tujuan terkait inovasi dan kreativitas dalam bidang ekonomi, kolaborasi dengan pihak lain serta berbagi dan memasyarakat. Menurut Soediono (2015) dalam Sari, Purwani dan Pramesti (2018), ada beberapa faktor penting dalam mewujudkan ruang lingkup *Coworking Space*, yaitu keterbukaan, meminimalisasi aturan dalam suatu area yang mempengaruhi interaksi sosial dan kolaborasi.

Subco merupakan salah satu penyedia *Coworking Space* atau ruang kerja yang ada di daerah Surabaya, yang dapat digunakan oleh orang-orang dari perusahaan atau organisasi yang berbeda-beda untuk melakukan kegiatan atau pekerjaan pada suatu tempat yang sama. Manfaat adanya *Coworking Space* di subco membuat para pekerja atau kelompok organisasi khususnya di Surabaya dari perusahaan-perusahaan dan organisasi-organisasi dapat melakukan aktivitas dan pekerjaan menjadi lebih nyaman, dikarenakan subco telah menyediakan segala fasilitas dengan lengkap serta tempat yang nyaman untuk melakukan pekerjaan.

Namun, untuk saat ini penyewaan ruangan pada subco masih dilakukan dengan cara manual, dimana calon penyewa ruangan harus datang ke subco untuk melakukan transaksi penyewaan ruangan. Kemudian jika ingin melakukan pengecekan ruangan, para calon penyewa harus datang ke kantor subco untuk melihat keadaan ruangan yang ingin mereka sewa, sehingga cara itu pun masih manual untuk calon penyewa dalam pemesanan ruangan.

Sebelumnya terdapat penelitian yang serupa pada tahun 2018, yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Gedung Balai Komando Kopassus Berbasis Web”. Penelitian ini dilakukan oleh (Juniardi, Iskandar & Rahayu, 2018) Yuda Juniardi, Nur Iskandar, Tri Rahayu selaku mahasiswa jurusan manajemen informatika UPN Vetearan Jakarta. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework Codeigniter* dengan tujuan untuk mempercepat mengumpulkan informasi sehingga para customer tidak kesulitan dalam mencari informasi dan juga customer bisa langsung memesan gedung balai komando menggunakan aplikasi berbasis web ini.

Bertolak dari permasalahan tersebut, maka penulis mengangkat judul dari tugas akhir ini yaitu “**Rancang Bangun Sistem Informasi Pengajuan Sewa Ruangan Berbasis Web Studi kasus *Coworking Space* (subco)**”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa mempermudah proses pemesanan ruangan pada *CoworkingSpace* (subco).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalahnya sebagai berikut :

- 1) Bagaimana merancang sistem informasi pengajuan sewa ruangan pada *Coworking Space* (subco)?
- 2) Bagaimana membangun sistem informasi pengajuan sewa ruangan pada *Coworking Space* (subco)?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengerjaan skripsi atau penelitian ini, peneliti perlu memberi batasan-batasan masalah, dengan tujuan supaya pembahasan tidak meluas dari permasalahan yang penulis angkat. Sehingga sesuai dan tidak menyimpang dan terfokus pada sasaran sebagai berikut:



- 1) Pembuatan sistem berfokus pada kegiatan penyewaan ruangan pada *Coworking Space* subco.
- 2) *User* pada sistem ini terdapat dua, yaitu admin dan penyewa
- 3) Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*.
- 4) Sistem menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework Laravel* dan PostgreSQL sebagai *Databasenya*.
- 5) Penelitian dilakukan di Coworking Space subco.
- 6) Aplikasi yang dibuat dalam bentuk *website*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu tolak ukur selesainya suatu penelitian. Berikut merupakan tujuan dari penelitian antara lain:

- 1) Merancang sistem serta membangun Sistem Informasi untuk melakukan pengajuan sewa ruangan berbasis web pada *Coworking Space* subco.
- 2) Untuk mempermudah para calon penyewa untuk mengetahui ruangan yang tersedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut :

- 1) Penulis
Mengimplementasikan hasil belajar yang telah ditempuh serta memberikan pengalaman dalam membangun aplikasi Sistem Informasi Pengajuan Sewa Ruang Berbasis Web Studi Kasus *Coworking Space* (subco)
- 2) Coworking Space (subco)
Mempermudah proses penyewaan ruangan untuk melakukan transaksi penyewaan ruangan.
- 3) Penyewa
Mempermudah mendapatkan informasi mengenai persediaan ketersediaan ruangan yang dapat disewa, serta mempermudah penyewa untuk melakukan transaksi



penyewaan ruangan.

4) Peneliti Lainnya

Dengan adanya penelitian tersebut diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian pada masa mendatang.

5) Unipdu

Penelitian ini akan menambah pustaka penelitian universitas sehingga dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian sejenis di masa yang akan datang.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan langkah yang dilakukan peneliti dengan tujuan sebagai pengumpulan informasi serta data. Metode penelitian dapat mengetahui gambaran rancangan penelitian. Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Ada beberapa metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan di antara lain:

1.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik ataupun cara yang dilakukan oleh peneliti sebagai cara untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan sebagai bahan penelitian dalam rangka mencapai tujuan penelitian.

1) Wawancara

Wawancara yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan penulis melakukan tanya jawab langsung kepada pihak subco.

2) Observasi

Observasi yaitu melakukan analisa terhadap masalah yang ada pada *Coworking Space* subco dengan cara mengamati pada proses transaksi dalam penyewaan ruangan.

3) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data oleh peneliti dengan cara mencatat atau memfoto sumber-sumber data yang saya perlukan dalam pembuatan Sistem Informasi Pengajuan Sewa Ruang Studi Kasus *Coworking* (subco).



4) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan pencarian data, dalam hal ini penulis mencari data tentang sistem informasi pengajuan sewa melalui jurnal, karya ilmiah, paper, dan informasi mengenai kegiatan transaksi pengajuan sewaruangan pada *Coworking Space* subco.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

Dalam merancang serta membangun sistem ini penulis menggunakan metode *waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan metode klasik sederhana dengan aliran sistem output *linier*. *Output* dari setiap tahap merupakan *input* bagi tahap berikutnya.

1) Metode Perancangan

Sistem Informasi Pengajuan Sewa Ruang Studi Kasus *Coworking Space* (subco) dirancang dengan menggunakan *Unified Modeling Language* UML dan pemodelan perancangan sistem diagram yang digunakan adalah *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

2) Metode Pembangunan

Sistem Informasi Pengajuan Sewa Ruang Studi Kasus *Coworking Space* (subco) dibangun dengan menggunakan metode *Agile*.

3) Metode Uji Coba Sistem

Metode Uji Coba sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box*. Metode *Black Box* ini berfokus pada pengujian spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN



Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, pembatasan dan perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian yang digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan teori yang mendeskripsikan penelitian terdahulu, kajian pustaka, sistem, informasi, sistem informasi, monitoring, metode *waterfall*, PHP, DBMS (*Database Management System*), Profil PMI Jombang, *Unified Modeling Language* (UML) dan *Blackbox Testing*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun dan serta perancangan sistem yang telah diusulkan. Hal tersebut meliputi analisis sistem berjalan, sistem yang diusulkan, perancangan sistem dan perancangan *database*. Perancangan struktur menu dan juga perancangan user *interface*.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi program diantaranya lingkungan pengembangan program, lingkungan implementasi program, implementasi sistem dan *database*, pengujian sistem dan uji kelayakan sistem.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi beberapa daftar referensi yang digunakan dalam penelitian. Sumber pustaka yang digunakan berasal dari buku, jurnal, dan *website*

