

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Dumai sebagai salah satu kota di Provinsi Riau yang memiliki pertumbuhan sektor perumahan yang pesat. Namun, keberadaan perumahan yang banyak dan beragam membuat masyarakat kesulitan dalam mencari dan memperoleh informasi yang akurat mengenai perumahan yang mereka butuhkan. Keberagaman ini memberikan pilihan kepada masyarakat, tetapi juga menimbulkan kesulitan dalam mencari informasi yang akurat. Saat ini, pencarian perumahan masih menggunakan metode konvensional, memakan waktu dan tenaga, serta tidak efisien. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi pencarian perumahan berbasis *website* untuk memberikan kemudahan, kecepatan, dan akurasi informasi.

Pemanfaatan teknologi *internet* dan pengembangan *website* sebagai *platform* pencarian perumahan menjadi solusi relevan dan efektif. *Website* khusus untuk mencari perumahan dapat memberikan akses cepat dan *komprehensif* terhadap informasi perumahan di Kota Dumai. Pengguna dapat dengan mudah menelusuri opsi perumahan, membandingkan fasilitas, dan menemukan tempat tinggal sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi pencarian perumahan di Kota Dumai berbasis *website*. Layanan ini diharapkan memudahkan masyarakat mencari perumahan sesuai dengan kebutuhan dan *budget*. Selain itu, layanan ini diharapkan membantu pengembang perumahan dalam memasarkan produk secara lebih *efektif*.

Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Waeisul bismi, Rangga Wardhana, Nurbaety (2023) yang berjudul SI CAPER (Sistem Informasi Cari Perumahan Berbasis *Website*), pada penelitian ini menjelaskan sebuah sistem informasi cari perumahan berbasis *website*. Dalam era globalisasi yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi yang cepat, kebutuhan akan

*platform* digital untuk memudahkan pencarian dan pemasaran properti semakin meningkat. Metode *observasi* dan studi pustaka digunakan dalam perancangan *website* menggunakan *Android Studio Code* dan *framework Codeigniter*. Penggunaan *use case*, *activity diagram*, *ERD*, dan *LRS* digunakan dalam perancangan perangkat lunak. Tujuan dari SI CAPER adalah membantu penjual dan pencari perumahan untuk memasarkan dan menemukan properti dengan mudah. Pengembangan masa depan diharapkan akan mencakup fitur *direct messaging* dan kemampuan platform untuk berjalan di berbagai *platform* lainnya atau berbentuk aplikasi *android*.

Penelitian yang dilakukan oleh, A'inun Jannah, Piping Arsyianita, Andini Arysta Yuni, Widyananda Harniati, Nur Layli Hasanah (2020) yang berjudul Sistem Informasi Pemasaran Rumah Kost Berbasis Web, penelitian ini menjelaskan Ketersediaan informasi yang terbatas mengenai lokasi tempat kost mengakibatkan kesulitan bagi masyarakat untuk menemukan tempat kost dengan biaya terjangkau dan lokasi strategis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi rumah kost berbasis web. Metode pengembangan menggunakan model *Waterfall*. Website ini dibuat dengan *PHP* dan *MySQL* sebagai *database*. Website memungkinkan pengunjung untuk melakukan pemesanan rumah kost, mengetahui biaya sewa, fasilitas, dan informasi kamar. Penggunaan *Sublime Text* untuk menulis kode program dan *Black Box testing* untuk pengujian website. *Fungsionalitas* sistem mencakup menampilkan kondisi rumah kos, memberikan informasi harga dan fasilitas, melakukan *booking* dan pembayaran, serta menyediakan *fitur* komentar. Admin dapat *login* untuk *update* data kos, konfirmasi pesanan, membalas komentar, dan mencetak laporan. Penelitian ini bertujuan untuk *efektifitas* dan efisiensi proses pemesanan kamar kost serta memudahkan pemilik rumah kost dalam pengelolaan informasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Agung Nugroho, Mochammad Arifin, Endra Rahmawati (2023) yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Rumah Berbasis Web Dengan Metode *Weighted Product*, penelitian ini menjelaskan Pencarian rumah di Surabaya seringkali sulit karena perbedaan

*preferensi* pengguna, yang mengakibatkan mereka harus melakukan *survei* satu per satu di setiap perumahan. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merancang sebuah aplikasi berbasis web menggunakan *metode weighted product*. Aplikasi ini membantu calon pembeli dalam memilih rumah sesuai kebutuhan mereka. *Metode* penelitian yang digunakan adalah *Waterfall*, dengan fokus pada perencanaan proses bisnis. Tujuan penelitian adalah merancang aplikasi pemilihan rumah dengan metode *Weighted Product*. *Metodologi* penelitian mencakup identifikasi proses bisnis, identifikasi permasalahan, tujuan penelitian, studi literatur, survei, observasi, pengumpulan data kriteria, dan pengembangan data. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *framework Laravel* dan dapat diakses melalui berbagai peramban web. Fitur-fitur tambahan seperti penambahan kriteria, tampilan peta, dan survei berkala direkomendasikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Berdasarkan penelitian tersebut, ditemukan beberapa solusi dan fitur yang dapat diimplementasikan dalam perancangan aplikasi pencarian perumahan berbasis *website*, Peta Lokasi yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menilai lokasi rumah dan lingkungan sekitarnya, serta Survei Berkala yang membantu dalam memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik dan menyempurnakan aplikasi sesuai dengan perubahan tren dan kebutuhan, aplikasi pencarian perumahan berbasis *website* dapat memberikan solusi yang lebih efektif dalam memenuhi kebutuhan pengguna seiring dengan memudahkan proses pencarian serta pembelian properti.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi pencarian perumahan dan rumah yang dijual di kawasan Kota Dumai dapat dioptimalkan?

2. Bagaimana peran masing-masing aktor (*admin* aplikasi, *developer* perumahan, pemilik rumah dan pencari perumahan) dalam penggunaan dan pengembangan aplikasi ini?
3. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan filter informasi nama perumahan dan lokasi berdasarkan peta agar pengguna dapat dengan mudah mencari perumahan yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka?

### **1.3 Batasan Masalah**

Sesuai latar belakang masalah di atas, batasan masalah dapat diringkas oleh penulis sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berfokus pada perancangan dan pembuatan aplikasi pencarian perumahan dan rumah yang dijual pada perumahan tersebut;
2. Pembuatan aplikasi ini berfokus di Kawasan kota Dumai;
3. Web yang dibuat akan memiliki 4 aktor, yaitu *admin* aplikasi, *developer* perumahan, pemilik rumah dan pencari perumahan;
4. Aplikasi menggunakan filter informasi nama perumahan dan lokasi berdasarkan peta.

### **1.4 Tujuan**

1. Memberikan informasi yang lengkap dan terperinci mengenai harga, fasilitas, dan lokasi perumahan di Kota Dumai, sehingga memudahkan pencari perumahan dalam mengambil keputusan.
2. Memfasilitasi pemilik rumah dan *developer* perumahan untuk mempromosikan properti mereka secara efektif dan efisien melalui platform digital.

3. Menambahkan fitur pencarian yang memungkinkan pengguna menemukan perumahan sesuai dengan kriteria yang diinginkan, seperti lokasi, harga, dan fasilitas yang ditampilkan pada peta berdasarkan titik koordinasi perumahan.
4. Mengurangi kebutuhan untuk mengunjungi lokasi perumahan secara langsung, sehingga menghemat waktu dan tenaga bagi pencari perumahan.
5. Menyediakan fitur bagi pemilik dan developer perumahan untuk memperbarui informasi mengenai properti mereka secara real-time, memastikan data selalu *up-to-date*.

### **1.5 Manfaat**

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat Kota Dumai dalam mencari perumahan yang mereka butuhkan;
2. Meningkatkan efisiensi waktu dan tenaga dalam proses pencarian perumahan;
3. Meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi dalam sektor properti di Kota Dumai;
4. Mendukung pertumbuhan kota yang berkelanjutan di Kota Dumai;
5. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan layanan pencarian perumahan berbasis *website* di Kota Dumai.

### **1.6 Metode Penyelesaian**

Metode pelaksanaan penyelesaian masalah dalam pembuatan Aplikasi Pencarian Perumahan Berbasis *Website* dimulai dengan mengumpulkan data dengan cara studi literatur yang mengacu pada jurnal, tugas akhir, buku dan *website-website* resmi. Selanjutnya melakukan perancangan aplikasi, desain sistem, penulisan *coding*. Pada tahap Perancangan, dilakukan pembangunan sistem pencarian perumahan berbasis *Website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP*