

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bekasi pada tahun 2014 memiliki jumlah penduduk mencapai 2.663.011 jiwa yang tersebar di 12 kecamatan (bekasikota.bps.go.id).

Tabel 1.1 Jumlah penduduk Kota Bekasi Per Kecamatan

KECAMATAN <i>Districts</i> (1)	Laki-laki <i>Male</i> (2)	Perempuan <i>Female</i> (3)	Jumlah <i>Total</i> (4)
Pondokgede	141.730	141.087	282.817
Jatisampurna	64.265	64.771	129.036
Pondok Melati	74.026	73.648	147.674
Jatiasih	115.307	113.836	230.143
Bantargebang	58.932	53.235	112.167
Mustika Jaya	107.727	106.344	214.071
Bekasi Timur	131.430	126.961	258.391
Rawalumbu	129.147	121.712	241.859
Bekasi Selatan	110.999	110.520	221.519
Bekasi Barat	149.128	144.016	293.144
Medansatria	99.103	88.509	178.612
Bekasi Utara	179.228	174.350	353.578
Kota Bekasi <i>Bekasi Municipality</i>	1.344.022	1.318.989	2.663.011
2013	1.309.175	1.283.644	2.592.819
2012	1.274.716	1.248.316	2.523.032
2011	1.228.256	1.194.666	2.422.922
2010*	1.183.620	1.151.251	2.334.871

Sumber: bekasikota.bps.go.id

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa Kecamatan Bekasi Utara merupakan kecamatan dengan populasi terbesar di Kota Bekasi.

Dengan jumlah penduduk 353.578 jiwa Kecamatan Bekasi Utara terbagi ke dalam 6 kelurahan, berikut tabel jumlah penduduk Kecamatan Bekasi Utara per kelurahan.

Tabel 1.2 Jumlah penduduk Kecamatan Bekasi Utara Per Kelurahan

Kelurahan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
(1)	(2)	(3)	(4)
Harapan Jaya	44485	43907	88392
Kaliabang Tengah	51549	49141	100690
Perwira	19710	18894	38640
Harapan Baru	17251	17866	35117
Teluk Pucung	33892	32671	66563
Marga Mulya	12341	11871	24212
JUMLAH	179228	174350	353578

Sumber: bekasikota.bps.go.id

Tabel 1.2 menunjukkan bahwa Kelurahan Kaliabang Tengah merupakan kelurahan dengan populasi terbesar di Kecamatan Bekasi Utara dengan jumlah penduduk adalah 100.690 jiwa.

Berkembangnya suatu wilayah sangat terpegaruh dari besarnya laju pertumbuhan penduduk baik secara alami maupun migrasi dan urbanisasi. Kelurahan Kaliabang Tengah pada awalnya berfungsi sebagai wilayah pemukiman, bergeser menjadi sebagai pusat bisnis dan perdagangan, serta kegiatan jasa sehingga menjadi daya tarik bagi pendatang untuk mencari kerja maupun untuk menetap membuat kepadatan penduduk tak terbandung. Akibat dari kepadatan penduduk tersebut adalah membuka peluang usaha baru di bidang hunian sewa dapat dilihat dari berubahnya fungsi sebuah hunian tempat tinggal menjadi hunian sewa maupun pembangunan hunian yang sewa dari lahan kosong, baik berupa rumah kost, ruko, maupun rumah kontrakan di sekitar Kelurahan Kaliabang Tengah. Dikutip dari KOMPAS.com menyebutkan bahwa bisnis menyewakan atau mengontrakkan rumah dengan bisnis indekos atau kos-kosan sama-sama memiliki permintaan cukup tinggi.

Berdasarkan kuesioner yang telah penulis bagikan secara random kepada pengguna hunian sewa di sekitar Kelurahan Kaliabang Tengah dengan responden 20 jiwa. Kendala yang dihadapi adalah pencarian hunian sewa selama ini dilakukan secara manual, yaitu calon penyewa berkeliling untuk mencari hunian sewa yang dicari. Jika calon penyewa sudah menemukan lokasi hunian ternyata fasilitas, harga atau hal lain membuat calon penyewa merasa tidak cocok maka calon penyewa harus berkeliling kembali. Sistem manual seperti ini membuang waktu dan biaya.

Berdasarkan wawancara yang telah penulis lakukan kepada pemilik hunian yang disewakan di sekitar Kelurahan Kaliabang Tengah dengan 5 narasumber. Kendala yaitu memasang papan pemberitahuan bahwa bangunan ini disewakan beserta nomer telpon pemilik agar mudah dihubungi di lokasi hunian sewa yang dimiliki. Cara mempromosikan hunian sewa seperti ini kurang efektif. Karena tidak tersebar luasnya informasi yang di cantumkan oleh pemilik.

Maka dari itu perlu di buat sistem informasi geografis berbasis web sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara otomatis, cepat, menarik dan informatif dalam bidang hunian sewa. Kita dapat memanfaatkan sistem informasi geografis hunian sewa untuk memberikan informasi lokasi dan fasilitas yang ada di hunian sewa untuk calon penyewa yaitu masyarakat maupun penguni yang ingin pindah hunian yang mereka sewa dan membantu bagi pemilik hunian sewa untuk mempromosikannya.

Sistem informasi geografis atau yang dikenal dalam bahasa inggris *geographic information system* (GIS), merupakan sebuah sistem komputer yang dipakai untuk mengumpulkan, mengolah, menganalisa, mengintegrasikan informasi-informasi yang berkaitan dengan permukaan bumi. (Demers, 1997, pada Eddy Prahasta 2014, h 101). Sistem Informasi Geografis (SIG) telah berkembang pesat. Sistem ini dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data yang berkaitan dengan lokasi obyek di permukaan bumi. Sistem ini mengintegrasikan operasi pengolahan data berbasis database yang biasa digunakan, seperti pengambilan visualisasi yang khas serta berbagai kelebihan yang mampu ditawarkan analisis geografis melalui gambar-gambar petanya.

Tabel 1.3 Pengguna Internet menurut APJII 2012

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia © 2012

Nama Kota	Populasi Total (Jiwa)	Pengguna Internet (Jiwa)	Penetrasi Pengguna Internet (%)
DKI Jakarta	9.585.000	3.538.000	36,9
Bekasi	2.554.000	677.000	26,5
Depok	1.902.000	502.000	26,5
Semarang	1.702.000	398.000	23,4
Purwokerto	249.000	49.000	19,8
Surabaya	3.025.000	956.000	31,6
Sidoarjo	2.124.000	293.999	13,8
Gersik	1.288.000	151.000	11,8
Jember	292.000	50.000	17,1
Malang	897.000	160.000	17,9
D.I. Yogyakarta	425.000	164.000	38,5
Surakarta	546.000	90.000	16,4
Bogor	1.040.000	273.000	26,3
Bandung	2.620.000	579.000	22,1
Cilegon	410.000	67.000	16,4
Tangerang	1.967.000	371.000	18,9

Sumber: (slideshare.net, 2014)

Dengan cukup besarnya pengguna internet di pulau Jawa khususnya Bekasi merupakan faktor yang sangat penting agar sarana informasi dan sarana promosi khususnya untuk penyewaan hunian bisa berjalan dengan maksimal. *Electronic market place* ialah pasar elektronik yakni pembeli dan penjual bertemu dan dihubungkan melalui suatu transaksi elektronik (*online*) yang dapat di akses kapan saja dan dapat dilakukan dimana saja. (Adipranata, Lestiowati, & Wiryono).

Dengan pemanfaatan *Electronic market place* dan teknologi SIG ditambah pengguna internet di yang besar di Jawa Barat bisa memaksimalkan bagi pemilik hunian bisa mempromosikan huniannya dan masyarakatpun mendapatkan informasi yang lebih akurat tentang hunian sewa.

Sehubungan dengan hal itu, maka penulis mengambil perancangan aplikasi untuk dijadikan bahan penulisan skripsi dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Geografis Hunian Sewa Berbasis Web Di Kelurahan Kaliabang Tengah”** untuk mengatasi permasalahan diatas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pencarian hunian sewa pada saat ini masih menggunakan sistem manual.
2. Sulitnya bagi masyarakat khususnya calon penyewa mendapat informasi mengenai lokasi hunian sewa.
3. Dibutuhkannya informasi mengenai secara detail mengenai hunian sewa tersebut.
4. Cara mempromosi hunian sewa yang dilakukan pemilik hunian masih manual dan masih menggunakan papan pemberitahuan.
5. Belum adanya sistem yang mawadahi bagi pemilik hunian untuk mempromosikan hunian sewa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, adapun perumusan masalah dalam penulisan proposal skripsi ini adalah :

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sistem informasi geografis hunian sewa berbasis web?
2. Bagaimana cara membuat sistem informasi geografis sebagai sarana media informasi dan sarana media promosi?

1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan-batasan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah :

1. Sistem yang dirancang hanya untuk calon penyewa dan pemilik hunian. Berdasarkan kebutuhan informasi dan kebutuhan promosi.
2. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web dan Google Maps API.
3. Aplikasi yang dikembangkan sebagai pemetaan informasi hunian sewa dan lokasi hunian digambarkan dengan simbol-simbol.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi sistem informasi geografis hunian sewa untuk membantu masyarakat mengetahui lokasi hunian sewa, dan informasi secara detail mengenai hunian sewa tersebut. Juga mewadahi pemilik hunian untuk mempromosikan hunian sewa miliknya.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat pada penelitian ini adalah mempermudah masyarakat memperoleh informasi dan lokasi tentang hunian sewa, serta pemilik hunian bisa mempromosikan hunian sewa miliknya.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat: Kelurahan Kaliabang Tengah

Waktu Penelitian: 3 Bulan

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian pada proyek akhir ini meliputi Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/ melukiskan keadaan subjek/ objek pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau sebagaimana adanya.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Observasi

Pada tahapan ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang diteliti. Untuk melengkapi data yang diperoleh, maka dilakukan pengamatan pada hunian sewa tersebut.

2. Wawancara

Pada tahap ini penulis mengajukan pertanyaan atau interview kepada pihak yang terkait, dalam hal ini adalah pemilik hunian untuk mendapatkan data atau permasalahan hunian hunian yang terjadi di sekitar Kelurahan Kaliabang Tengah.

3. Studi Pustaka

Pada tahapan ini penulis akan melakukan pengumpulan data serta mencari referensi dari berbagai sumber buku maupun jurnal yang berkaitan Sistem Informasi Geografis Berbasis Web.

4. Angket / Kuesioner

Pada tahapan ini penulis melakukan Pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden, dalam hal ini adalah penghuni hunian sewa untuk

mendapatkan data atau permasalahan penyewaan hunian yang terjadi di sekitar Kelurahan Kaliabang Tengah.

1.9 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Kent Beck (2000) pada Mahendra (2007). Metode *extreme programming* atau XP pada awalnya diciptakan dan dikembangkan oleh Kent Beck. Metode *extreme programming* atau XP merupakan salah metode pengembangan perangkat lunak (*software*) yang bersifat *agile* atau yang bersifat cepat, ringan dan fleksibel. Walaupun menggunakan kata *programming*, tetapi metode XP bukan hanya berfokus pada *coding* tetapi meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak.

1.10 Sistematika Penelitian

Sistematika dari penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, perancangan dan hasil penelitian, dan kesimpulan dan saran.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penulisan serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab II berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem, data, informasi, sistem informasi, desain sistem informasi, komponen-komponen desain informasi dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini berisi tentang data-data yang ada dilapangan, analisa proses yang sedang berjalan, pokok permasalahan yang dihadapi, serta penggunaan metode *extreme programming*.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL IMPLEMENTASI

Dalam bab ini menjelaskan alur perancangan sistem informasi serta hasil implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis memberikan kesimpulan serta saran dalam penulisan skripsi yang telah dibuat.