

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Medan sebagai ibu kota Provinsi Sumatera Utara memiliki jumlah penduduk yang besar dan terus meningkat, mencapai 2.486.283 jiwa[1]. Pertumbuhan ini, khususnya di kalangan mahasiswa dan pekerja perantau, menyebabkan meningkatnya kebutuhan akan hunian sementara seperti kos. Di sisi lain, meningkatnya penetrasi internet dan *smartphone* di Indonesia mendorong masyarakat semakin bergantung pada aplikasi mobile. Laporan Digital 2025 Indonesia menunjukkan 212 juta pengguna internet dengan 99,4% mengakses melalui perangkat mobile, serta 87,5% pengguna memanfaatkan aplikasi setiap hari[2]. Fakta ini memperkuat urgensi pengembangan aplikasi *mobile* untuk pencarian kos sebagai solusi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat saat ini.

Proses pencarian kos secara manual masih menimbulkan kendala, seperti keterbatasan informasi, survei lokasi yang memakan waktu dan biaya, serta kesulitan membandingkan pilihan kos yang tersedia[3]. Beberapa aplikasi pencarian kos seperti Mamikos dan Cari-Kos.com memang telah hadir dengan fitur pencarian berbasis lokasi, harga, fasilitas, dan layanan booking *online*[4], [5]. Namun, aplikasi tersebut masih memiliki keterbatasan, khususnya dalam konteks lokal Kota Medan, serta belum menyediakan layanan tambahan yang sesuai dengan kebutuhan penyewa kos di daerah ini[6].

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini merancang aplikasi Carse (Cari Sewa) sebagai solusi digital yang tidak hanya menyediakan informasi kos secara lengkap, tetapi juga menghadirkan fitur unggulan seperti segmentasi kos berdasarkan kelas (mewah, sedang, ekonomis), *view 3D* interior, observasi kos melalui *video call*, serta layanan tambahan seperti antar barang dan galon[7], [8]. Fitur-fitur ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan penyewa kos yang menginginkan kemudahan, kecepatan, dan akurasi informasi, sekaligus memberikan nilai tambah dalam pengalaman pencarian kos di era digital.

Selain penyewa, pemilik kos di Kota Medan juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan pemasaran yang masih mengandalkan metode konvensional (spanduk dan iklan cetak), kesulitan mengelola kos secara manual, serta tantangan dalam menetapkan harga sewa yang kompetitif tanpa mengurangi keuntungan[7]. Melalui Carse, pemilik kos diharapkan dapat memasarkan kos lebih efektif, menjangkau target pasar yang lebih luas, serta mengelola penyewaan dengan lebih efisien.

Lebih lanjut, untuk memastikan aplikasi yang dirancang benar-benar memenuhi aspek kegunaan (*usability*), diperlukan metode evaluasi yang terstandar. Dalam penelitian ini digunakan metode *System Usability Scale* (SUS) karena bersifat sederhana, valid, dan banyak digunakan dalam mengukur kualitas kegunaan aplikasi *mobile*[9]. SUS membantu peneliti mengidentifikasi kelemahan maupun kelebihan dari desain aplikasi berdasarkan pengalaman nyata pengguna, sehingga hasilnya dapat menjadi dasar untuk perbaikan desain yang lebih tepat sasaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini mengambil judul: “Analisis dan Perancangan Aplikasi Carse (Cari Sewa) di Kota Medan.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aplikasi pencarian kos yang telah ada saat ini belum menyediakan segmentasi kos berdasarkan kategori kelas (mewah, sedang, ekonomis) yang sesuai dengan latar belakang sosial ekonomi penyewa di Kota Medan, serta kurang mendukung pemilik kos dalam memasarkan kamar kos secara efektif dan menargetkan pasar yang tepat.
2. Inovasi layanan tambahan seperti layanan antar barang, antar galon, *video call* observasi, dan *view 3D* interior belum tersedia dalam aplikasi sejenis, padahal fitur ini dibutuhkan untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi penyewa dalam memilih kos
3. Informasi kos yang terbatas, seperti detail fasilitas (*laundry*, *Wi-Fi*), opsi pembayaran (harian, mingguan, bulanan), dan dukungan pengelolaan digital bagi pemilik kos, masih menyulitkan kedua belah pihak dalam menyesuaikan pilihan kos dengan kebutuhan, kemampuan finansial, serta efisiensi pengelolaan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Merancang aplikasi pencarian kos di Kota Medan yang menyediakan segmentasi kos berdasarkan kategori kelas (mewah, sedang, ekonomis) untuk membantu penyewa menyesuaikan pilihan dengan kondisi sosial ekonomi mereka, sekaligus mendukung pemilik kos dalam memasarkan kamar secara lebih efektif dan menargetkan pasar yang tepat.

2. Mengembangkan inovasi fitur tambahan berupa layanan antar barang, antar galon, *video call* observasi, dan *view 3D* interior untuk meningkatkan kenyamanan, efisiensi, serta pengalaman penyewa dalam memilih kos.
3. Menyediakan informasi kos yang lebih lengkap, termasuk detail fasilitas (*laundry*, *Wi-Fi*), opsi pembayaran (harian, mingguan, bulanan), serta dukungan pengelolaan digital bagi pemilik kos, sehingga dapat mempermudah proses penyewaan, penentuan harga, serta manajemen kos secara lebih efisien.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan berbagai manfaat, antara lain:

1. Bagi Penyewa: Memberikan kemudahan dalam mencari kos melalui informasi yang lebih lengkap, akurat, dan sesuai kebutuhan, dengan dukungan fitur tambahan seperti *video call* observasi, *view 3D* interior, serta layanan antar barang dan galon untuk meningkatkan kenyamanan dalam proses penyewaan.
2. Bagi Pemilik Kos: Membantu memasarkan kos secara lebih efektif melalui segmentasi kategori (mewah, sedang, ekonomis), memperluas jangkauan pasar, serta mendukung pengelolaan kos secara digital, seperti ketersediaan kamar, fasilitas, dan sistem pembayaran yang lebih efisien.
3. Bagi Pengembang Aplikasi: Memberikan rancangan aplikasi yang dapat dijadikan dasar atau acuan dalam tahap pengembangan teknis, sehingga aplikasi Carse dapat diwujudkan sebagai sistem yang dapat diimplementasikan secara nyata dan bermanfaat bagi pengguna.
4. Bagi Akademisi dan Peneliti: Menjadi referensi dan bahan kajian dalam pengembangan aplikasi *mobile* berbasis kebutuhan lokal dengan metode *Design Sprint* serta evaluasi *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS), sehingga dapat memperkaya literatur dalam bidang perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna.

1.5 Ruang Lingkup

Penelitian ini memiliki ruang lingkup yang mencakup:

1. Analisis Kebutuhan Pengguna: Mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan spesifik pengguna di Kota Medan terkait pencarian dan penyewaan kos yang belum terpenuhi oleh aplikasi yang sudah ada, baik dari sisi penyewa maupun pemilik kos. Analisis ini meliputi klasifikasi kos berdasarkan kategori (mewah, sedang, ekonomis), kendala biaya, serta preferensi layanan tambahan.

2. Perancangan Prototipe: Merancang prototipe aplikasi Carse menggunakan aplikasi web Figma, dengan fokus pada fitur-fitur unggulan seperti pencarian berbasis lokasi, penyediaan informasi lengkap (harga, fasilitas, nomor kontak), observasi kos melalui *view 3D* atau *video call*, jasa antar barang, jasa antar galon, serta ulasan pengguna.
3. Metode Penelitian – Design Sprint: Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Sprint* versi terbaru dari *Google Design Sprint Kit*, yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu:
 - a. *Understand*: Menggali informasi latar belakang masalah dan kebutuhan pengguna
 - b. *Define*: Menyusun masalah utama dan tujuan *sprint*
 - c. *Sketch*: Mengembangkan ide awal melalui sketsa solusi antarmuka
 - d. *Decide*: Menentukan fitur dan alur terbaik yang akan dijadikan prototipe
 - e. *Prototype*: Membangun prototipe antarmuka menggunakan Figma
 - f. *Validate*: Melakukan validasi melalui simulasi uji coba untuk memperoleh umpan balik pengguna

Tahapan ini dijalankan secara mandiri oleh peneliti tanpa melibatkan tim, dengan penyesuaian terhadap konteks individu.

4. Batasan Teknis Penelitian:
 - a. Penelitian ini hanya mencakup tahapan analisis kebutuhan pengguna dan perancangan prototipe antarmuka aplikasi menggunakan *tools* seperti Figma.
 - b. Pengembangan teknis berupa *coding*, integrasi *backend*, dan uji coba sistem secara menyeluruh tidak termasuk dalam ruang lingkup tugas akhir ini.
 - c. Prototipe yang dirancang bertujuan sebagai dasar awal yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh tim pengembang.
5. Desain *User Interface* (UI) aplikasi Carse akan dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain yang baik, seperti *usability*, *accessibility*, dan *user experience* (UX) yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Beberapa aspek yang diperhatikan antara lain:
 - a. Tampilan yang Menarik: Tampilan aplikasi Carse akan didesain agar menarik dan mudah digunakan oleh pengguna.
 - b. Navigasi yang Mudah: Navigasi dalam aplikasi akan dirancang agar mudah dan intuitif, sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan.
 - c. Fitur-fitur yang Mudah Diakses: Fitur-fitur aplikasi Carse akan dirancang agar mudah diakses oleh pengguna, sehingga pengguna dapat dengan cepat menggunakan fitur-fitur tersebut.

- d. Responsif: Desain UI aplikasi Carse akan dibuat responsif, sehingga dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat *mobile*.
6. Aplikasi Carse akan memiliki fitur-fitur sebagai berikut:
- a. Pencarian Kos:
- Pencarian berdasarkan lokasi (misalnya, nama jalan, nama daerah, atau titik lokasi di peta).
 - Pencarian berdasarkan harga.
 - Pencarian berdasarkan fasilitas (misalnya, kamar mandi dalam, *AC*, *Wi-Fi*).
 - Pencarian berdasarkan jenis kelamin penghuni.
 - Filter pencarian yang fleksibel.
- b. Informasi Kos:
- Daftar kos yang sesuai dengan kriteria pencarian.
 - Informasi detail tentang setiap kos (misalnya, foto-foto kos, harga, fasilitas, nomor kontak pemilik).
 - Peta lokasi kos.
 - Informasi detail tentang ketersediaan fasilitas seperti *laundry* (dengan opsi pembayaran opsional atau wajib) dan *Wi-Fi* (dengan opsi pembayaran harian, mingguan, atau bulanan).
- c. Fitur Unggulan: Aplikasi Carse menghadirkan sejumlah fitur unggulan yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi, kenyamanan, dan kepercayaan dalam proses pencarian dan penyewaan kos, baik dari sisi penyewa maupun pemilik kos. Berikut penjelasan rinci setiap fitur berdasarkan karakteristik dan kebutuhan pengguna:
- *Video Call* untuk Observasi Kos

Fitur ini memungkinkan calon penyewa untuk melakukan tur *virtual* secara *real-time* dengan pemilik kos. Dengan *video call*, penyewa dapat bertanya langsung tentang kondisi ruangan dan menyesuaikan jadwal kunjungan secara fleksibel. Meskipun membutuhkan waktu dan koneksi internet yang stabil dari pemilik, interaksi ini memberikan rasa aman dan kepastian yang lebih tinggi, terutama bagi pengguna yang tidak berdomisili di Kota Medan.
 - *View 3D Interior Kos*

View 3D adalah alternatif visual yang memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi tampilan interior kos secara menyeluruh melalui model tiga dimensi. Fitur ini dapat ditampilkan secara permanen dan dapat diakses kapan

saja tanpa menunggu pemilik kos, sehingga efisien dalam jangka panjang. Namun, karena statis dan tidak menampilkan kondisi terkini, *view 3D* lebih cocok untuk pengguna yang membutuhkan gambaran awal sebelum melakukan interaksi lanjutan.

- Jasa Antar Barang

Fitur ini dirancang untuk membantu penyewa, khususnya saat proses pindahan masuk atau keluar dari kos. Layanan ini mencakup pengangkutan koper, kardus, atau barang pindahan lainnya, yang biasanya hanya dibutuhkan sekali atau dua kali selama masa sewa. Layanan dapat disediakan oleh kurir internal, pihak ketiga, atau mitra logistik lokal, memberikan kemudahan logistik bagi penyewa baru.

- Jasa Antar Galon

Sebagai layanan tambahan yang bersifat rutin, fitur ini mendukung kebutuhan harian penyewa aktif di kos. Antar galon berfungsi untuk memesan dan mengantarkan air minum isi ulang langsung ke kamar kos. Layanan ini bisa disediakan oleh pemilik kos secara opsional atau melalui kerja sama dengan mitra lokal, menambah kenyamanan penyewa tanpa harus keluar membeli sendiri.

d. Fitur Tambahan:

- Ulasan pengguna: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan ulasan tentang kos yang mereka sewa.
- Rating: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memberikan rating untuk kos yang mereka sewa.
- Favorit: Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan kos yang mereka sukai.

e. Akun Pengguna: Aplikasi Carse menyediakan dua jenis akun utama, yaitu akun penyewa dan akun pemilik kos, dengan fitur yang disesuaikan berdasarkan peran masing-masing pengguna:

1) Akun Penyewa:

- Pengguna dapat membuat akun dan *login* ke aplikasi Carse.
- Pengguna dapat menyimpan informasi pribadi seperti nama, alamat email, dan preferensi pencarian kos.
- Pengguna dapat melihat dan mengelola riwayat pencarian serta status pemesanan kos.

- Pengguna dapat memberikan ulasan dan rating terhadap kos yang telah disewa.
- Pengguna dapat menyimpan kos favorit dan membandingkan fasilitas dari beberapa pilihan.

2) Akun Pemilik Kos:

- Pemilik dapat membuat akun dan *login* ke aplikasi Carse.
- Pemilik dapat menambahkan informasi kos, seperti deskripsi, foto, harga sewa, fasilitas, dan klasifikasi (mewah, sedang, ekonomis).
- Pemilik dapat memantau ketersediaan kamar kos dan menerima notifikasi pemesanan dari penyewa.
- Pemilik dapat melihat riwayat interaksi dengan calon penyewa serta mengelola status ketersediaan kos.
- Pemilik juga dapat menawarkan layanan tambahan (opsional), seperti *video call* untuk observasi kamar, jasa antar barang, atau antar galon.

