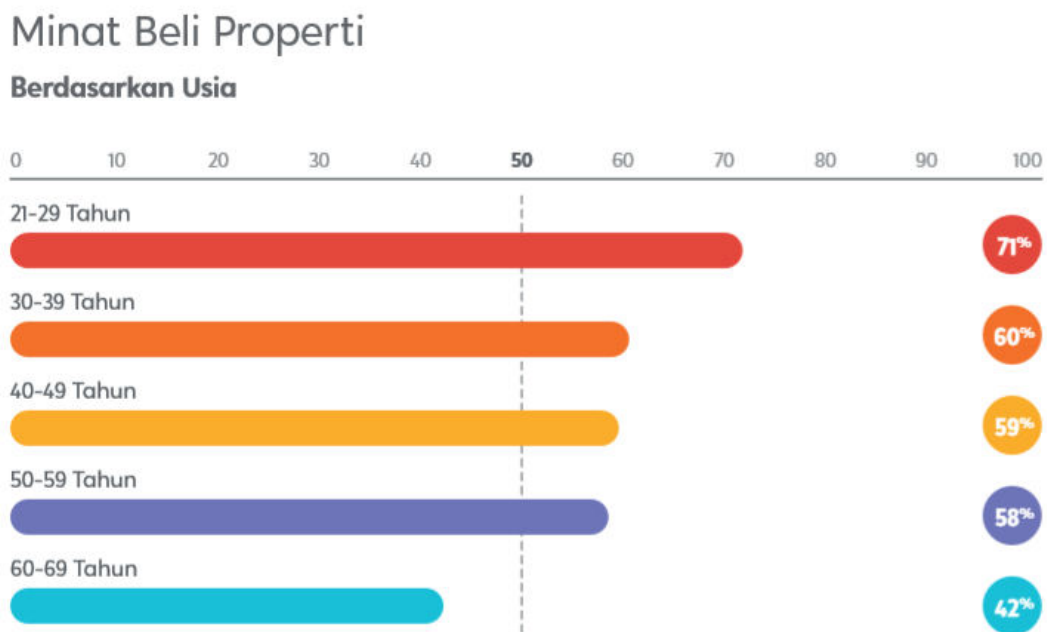


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Demi meraih kenyamanan dalam hidup, memiliki tempat tinggal adalah salah satu aspek utama. Rasa aman dan nyaman yang didapat saat memiliki hunian adalah hal utama yang dicari masyarakat, apalagi dengan adanya kemudahan dalam membeli rumah pada masa sekarang membuat bertambahnya minat masyarakat untuk membeli rumah. Terutama bagi generasi milenial, mempunyai rumah diusia muda adalah suatu kebanggaan. Menurut survei Rumah.com Affordability Index yang dilakukan pada desember 2018 sampai januari 2019, dari kelompok usia, kaum milenial (usia 21-39 tahun) cenderung lebih antusias berencana membeli rumah dalam enam bulan ke depan. Sementara itu, semakin tua usia responden, semakin kecil persentase minat beli rumahnya.



Gambar 1.1 Persentase Minat Beli Properti Berdasarkan Usia

(Sumber: Rumah.com)

Dari hasil survei diketahui bahwa dari seluruh responden milenial, sebesar 71% memiliki minat dalam membeli properti dan 29% lebih besar daripada

responden yang berusia 60-69 tahun dalam kepemilikan minat untuk membeli properti.

Dari berbagai jenis properti yang beredar, salah satu yang digemari adalah perumahan. Survei Property Affordability Sentiment Index yang dirilis tahun 2018 mengungkapkan fakta, sebanyak 97% masyarakat Indonesia cenderung memilih untuk tinggal di dalam perumahan dengan sistem klaster yang dikembangkan developer ketimbang rumah di non-klaster (pemukiman warga).

Fasilitas yang lengkap, keamanan yang terjamin, serta kebersihan lingkungan membuat perumahan menjadi pilihan favorit bagi masyarakat, terutama bagi keluarga yang memiliki anak kecil, perumahan adalah pilihan tepat yang aman bagi buah hati, karena memiliki akses yang ketat dan jarangnyanya lalu lalang kendaraan ditambah tidak perlunya mengurus dokumen rumah seperti IMB dan Sertifikat Hak Milik yang biasanya sudah ditangani oleh pihak *developer*.

Selain faktor-faktor tersebut, faktor perawatan dan keamanan juga menjadi salah satu pertimbangan masyarakat dalam memilih perumahan. Gunadi (2007) menyatakan faktor perawatan dan keamanan pada kawasan perumahan yang disediakan *developer* mempengaruhi nilai properti di wilayah Surabaya Barat dan Timur. Sejalan dengan penelitian Wahju (2013) bahwa penghuni mengharapkan pelayanan dan perawatan fasilitas lebih dari yang telah diberikan *developer*. Semakin baik melakukan perawatan prasarana dan sarana lingkungan oleh *developer* maka kepuasan penghuni semakin tinggi (Riskiyah, 2015).

Umumnya masyarakat yang tinggal di perumahan adalah para pekerja kantor yang menghabiskan waktunya di tempat kerja, sehingga terkadang kesulitan untuk melaporkan keluhan terkait kendala yang terjadi, misalnya seperti lampu jalan yang mati, aspal yang rusak, sampah yang menumpuk atau bahkan terkait paket kiriman yang tidak sampai atau fasilitas olahraga atau taman yang rusak. Ditambah jika perumahan yang ditempati adalah perumahan yang besar dan luas akan sedikit sulit bagi masyarakat untuk melaporkan kendala dengan cepat ke petugas perumahan tersebut. Maka dibutuhkanlah sebuah media yang dapat mempermudah pelaporan masyarakat agar masalah-masalah tersebut dapat diperbaiki dalam waktu yang singkat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar memudahkan masyarakat perumahan untuk melaporkan masalah yang kerap terjadi maka dibuatlah skripsi dengan judul “Aplikasi *Monitoring* dan *Maintenance* Untuk Perumahan Berbasis *Mobile* Dengan *Framework Flutter*”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan sebuah masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *monitoring* dan *maintenance* untuk perumahan sehingga dapat memudahkan masyarakat perumahan dalam pelaporan ?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka didapatkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini lebih efektif digunakan di perumahan yang mempunyai lahan luas.
2. Aplikasi ini berbasis *mobile* dan menggunakan *framework flutter*.
3. Menggunakan *database MySQL*.
4. Aplikasi ini dikhususkan untuk menghubungkan masyarakat suatu perumahan dengan petugas perumahan tersebut untuk memudahkan interaksi dan pelaporan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi *monitoring* dan *maintenance* untuk perumahan sehingga dapat memudahkan masyarakat perumahan dalam pelaporan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat membantu petugas perumahan agar lebih efisien dalam menyelesaikan masalah terkait

perumahan juga diharapkan aplikasi ini dapat berguna sebagai objek pemasaran dan nilai tambah perumahan tersebut.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian berupa:

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode kepustakaan. Metode Kepustakaan merupakan metode pengumpulan data dengan mencari data-data yang dibutuhkan melalui buku-buku, artikel, jurnal, internet, dan referensi lain yang berkaitan dengan permasalahan diatas.

2. Metode Perancangan Perangkat Lunak Pemrograman Berorientasi Obyek