

**IMPLEMENTASI METODOLOGI SCRUM AND AGILE
PADA PEMBUATAN LANDING PAGE MANAJEMEN
DAN PENCARIAN KOST**

PROPOSAL SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**



Oleh:

Nim : 42030048
Nama : Gerry Geraldi Latupeirissa
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Teknologi Informasi

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN NASIONAL
[TAHUN]**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI

NIM : ...
Nama : ...
Program Studi : Teknologi Informasi
Judul Proposal Skripsi : ...

Proposal ini telah ditinjau, diuji dan disetujui pada tanggal/...../..... untuk masuk ke jenjang pengerjaan skripsi melalui ujian proposal skripsi oleh:

Pembimbing,

(_____)

NPP.

Penguji I,

(_____)

NPP.

Penguji II,

(_____)

NPP.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL SKRIPSI.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Cara Menyusun Tinjauan Pustaka yang Benar.....	5
2.2 Contoh Tinjauan Pustaka yang Ditulis oleh Orang Malas.....	6
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	8
3.1 Alur, Waktu, dan Lokasi Penelitian.....	8
3.2 Gambaran Besar Sistem.....	9
3.3 Desain Perangkat Keras.....	10
3.4 Desain Perangkat Lunak.....	10
3.5 Metode Akuisisi data.....	10
3.6 Metode Analisis Data.....	10
DAFTAR PUSTAKA.....	12

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Gambar dengan Style Caption.....	5
--	---

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	7
--	---

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan masyarakat akan tempat tinggal sementara menjadi salah satu hal yang penting, khususnya bagi mereka yang berasal dari luar daerah, yang memang memiliki kepentingan bisnis atau keperluan lainnya, hal ini membuat seseorang untuk menetap untuk beberapa waktu, salah satu contoh yang perlu di sorot ialah mahasiswa, mereka membutuhkan waktu kurang lebih tiga Tahun untuk menyelesaikan kuliahnya sampai lulus sarjana. Rumah kost ialah salah satu pilihan praktis bagi mereka untuk tinggal sementara waktu sampai lulus kuliah, dikarenakan harga yang relatif murah dan terjangkau dibandingkan harus tinggal di apartment atau hotel[1]. Kost atau indekos adalah layanan tempat tinggal yang menawarkan kamar dengan biaya tertentu untuk periode tertentu, biasanya dibayar per bulan. Asal kata "kost" berasal dari frasa Belanda "In de kost" yang artinya "makan di dalam", namun dapat pula diartikan sebagai "tinggal dan makan" di rumah yang disewa. Meskipun istilah ini telah disingkat menjadi "kost" dalam bahasa Indonesia, namun layanannya tetap sama yaitu menyediakan tempat tinggal bagi orang yang membutuhkan[2].

Kota Denpasar, yang merupakan pusat kegiatan di Bali, semakin padat karena banyaknya mahasiswa dari luar Bali maupun dari masyarakat asli Bali. Setiap individu memiliki preferensi yang berbeda dalam memilih tempat tinggal, begitu juga dengan mahasiswa dalam memilih kos. Ada banyak hal yang menjadi pertimbangan, seperti lokasi strategis yang dekat dengan kampus, tempat makan, warnet, fotokopi, pusat perbelanjaan, atau tempat hiburan. Selain itu, lingkungan yang mendukung dan kondusif untuk belajar juga menjadi pertimbangan. Harga sewa dan fasilitas kos juga menjadi faktor penting dalam memilih tempat tinggal yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa[3]. Dalam era kemajuan teknologi saat ini, permasalahan di atas semestinya dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi untuk menyediakan informasi yang akurat dan mudah diakses bagi masyarakat yang mencari rumah kos di Bali. Oleh karena itu, perlu adanya upaya dan inovasi dalam pengembangan teknologi untuk memudahkan pencarian dan pemilihan rumah kos yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi masyarakat di Bali.

Banyaknya pendatang di Bali membuat kebutuhan akan tempat tinggal sementara, seperti rumah kos, semakin meningkat. Namun, masih banyak kendala dalam mencari dan memilih rumah kos yang sesuai. Salah satu kendala utama adalah minimnya informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat mengenai lokasi dan ketersediaan tempat tinggal.

Masyarakat yang mencari rumah kos di Bali seringkali harus datang langsung ke tempat tersebut, namun pencarian rumah kos tidak selalu didapatkan dalam waktu satu hari. Setelah menemukan rumah kos yang dirasa tepat, masyarakat seringkali kesulitan untuk mengetahui kelengkapan rumah kos, harga per kamar, jenis kos, fasilitas, dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan karena pemilik rumah kos tidak selalu berada di tempat, dan minimnya informasi yang tersedia untuk diakses secara online. Kendala lainnya adalah keterbatasan akses informasi mengenai reputasi dan kualitas pemilik atau pengelola rumah kos, sehingga seringkali masyarakat harus mengambil risiko dalam memilih rumah kos yang belum jelas kualitasnya. Selain itu, adanya perbedaan bahasa dan budaya juga dapat menjadi kendala dalam mencari dan memilih rumah kos bagi pendatang asing di Bali. Mahasiswa yang baru datang ke daerah tertentu sulit mencari kost karena tidak punya referensi kost, belum mengenal wilayah tersebut, sulit akses transportasi, dan proses pencarian yang memakan waktu, biaya, dan tenaga. Penentuan tempat kost yang dipilih dipengaruhi oleh faktor lokasi, fasilitas, sistem kontrak, keamanan, dan harga. Mahasiswa pendatang adalah mahasiswa yang datang dari luar daerah untuk belajar di daerah baru yang belum pernah di tempati sebelumnya[4]. Selain itu, akses transportasi yang sulit dan jarak yang jauh dari kampus juga menjadi kendala dalam memilih tempat kost yang sesuai. Mahasiswa juga harus mempertimbangkan faktor keamanan dan fasilitas yang disediakan oleh kost tersebut sebelum membuat keputusan. Semua faktor tersebut membuat proses mencari dan memilih tempat kost menjadi sangat penting dan membutuhkan banyak waktu serta usaha dari mahasiswa[5].

Teknologi Website atau yang dikenal dengan World Wide Web(biasa disingkat WWW) atau merupakan aplikasi internet yang paling digunakan oleh masyarakat dalam pencarian informasi. Website berupa informasi dalam bentuk teks, gambar, suara dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah

internet. Dengan kata lain website berisi dokumen atau informasi yang dihubungkan melalui hyperlink atau URL (Uniform Resource Locator). Berbagai macam jaringan lokal yang terhubung dengan jaringan global, dimana satu komputer pada wilayah tertentu dapat diakses dengan komputer lain, yang terdiri dari kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Setiap halaman dibawah homepage yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam web[6] Landing page adalah sebuah halaman web tunggal yang dirancang untuk mempromosikan produk, layanan atau acara tertentu, dan biasanya digunakan untuk menargetkan pengunjung tertentu. Landing page ini dirancang dengan tujuan agar pengunjung melakukan tindakan tertentu, seperti mengisi formulir pendaftaran, mengunduh ebook, atau membeli produk tertentu[7]. Dalam konteks solusi yang diusulkan untuk membantu mahasiswa dalam mencari dan memilih tempat kost, landing page dapat dirancang dengan tampilan yang menarik dan informatif untuk menampilkan informasi penting tentang kost yang disewakan. Landing page ini dapat diakses secara online melalui perangkat seluler atau komputer, sehingga calon penyewa dapat dengan mudah mencari dan memilih kost yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam landing page ini, pemilik kost dapat menampilkan informasi lengkap mengenai fasilitas yang tersedia, harga, dan lokasi kost. Pemilik kost juga dapat menambahkan foto-foto yang jelas dan detail dari setiap ruangan yang disewakan. Selain itu, landing page juga dapat menyediakan fitur pencarian kost berdasarkan lokasi dan jarak dari kampus atau titik-titik strategis lainnya. Dengan adanya landing page ini, calon penyewa dapat dengan mudah mencari dan membandingkan berbagai pilihan kost yang tersedia sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Mahasiswa juga dapat melihat review dan rating dari kost yang tersedia untuk mempertimbangkan kualitas dan keamanan dari tempat kost tersebut. Hal ini dapat membantu mahasiswa dalam memilih tempat kost yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pada tahap ini penulis akan melakukan metode Agile dan Scrum pada saat implementasi pembuatan landing page tersebut. Studi literatur dilakukan dengan melakukan pencarian dan pengumpulan referensi mengenai teori dan praktik pembuatan website dengan menggunakan metodologi Agile dan Scrum. Tahap ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai cara kerja dan kelebihan serta kekurangan dari kedua metodologi tersebut dalam konteks pembuatan website. Referensi yang diambil antara lain dari buku-buku

terkait, jurnal-jurnal akademik, serta sumber-sumber online terpercaya. Setelah referensi terkumpul, dilakukan analisis dan sintesis untuk memilih teori dan praktik yang paling relevan dan sesuai dengan konteks penelitian[8]. Identifikasi kebutuhan pengguna pada pembuatan landing page manajemen dan pencarian kost dapat dilakukan dengan melakukan studi pengguna terhadap mahasiswa yang membutuhkan tempat kost. Dalam studi ini, perlu dilakukan wawancara atau kuesioner untuk mengetahui preferensi dan kebutuhan mahasiswa dalam mencari tempat kost. Beberapa hal yang perlu diidentifikasi meliputi: Jarak dari tempat kost ke kampus, Harga sewa yang sesuai dengan budget mahasiswa, Ukuran kamar yang diinginkan, Fasilitas yang disediakan seperti akses internet, parkir motor/mobil, dll, Keamanan lingkungan sekitar tempat kost, Faktor lain yang dianggap penting oleh mahasiswa dalam memilih tempat kost. Dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna, dapat membantu dalam menentukan fitur dan fungsionalitas yang perlu disediakan dalam landing page manajemen dan pencarian kost untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih baik[9]. Dalam tahap perancangan landing page, peneliti akan merancang tampilan landing page yang mencakup fitur dan fungsionalitas yang diperlukan oleh pengguna. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna dalam mencari dan memilih kost yang sesuai dengan kriteria mereka. Peneliti akan melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna dan mencari cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut melalui desain dan fungsionalitas landing page.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana mengatasi kendala minimnya informasi yang dapat diakses dari berbagai tempat mengenai lokasi dan ketersediaan rumah kos di Bali, serta kendala lainnya seperti

1. Keterbatasan akses informasi mengenai reputasi dan kualitas pemilik atau pengelola rumah kos,
2. Perbedaan bahasa dan budaya,
3. Sulitnya akses transportasi,
4. Jarak yang jauh dari kampus,
5. Faktor keamanan dan fasilitas yang disediakan oleh kos,

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan pengguna dalam mencari dan memilih tempat kost di Kota Denpasar, khususnya mahasiswa.
2. Mengembangkan landing page yang memudahkan pengguna dalam mencari dan memilih tempat kost yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.
3. Menerapkan metodologi Agile dan Scrum dalam proses pengembangan landing page untuk meningkatkan efisiensi dan keberhasilan proyek.
4. Menyediakan informasi yang akurat dan mudah diakses mengenai lokasi, ketersediaan, harga sewa, fasilitas, dan faktor-faktor lain yang relevan dalam pemilihan tempat kost.
5. Meningkatkan pengalaman pengguna dalam mencari tempat kost dengan menyediakan fitur pencarian berdasarkan lokasi, jarak ke kampus, dan kriteria lainnya.
6. Meningkatkan transparansi dan kepercayaan dengan menyediakan review dan rating dari kost yang tersedia.
7. Mengoptimalkan aksesibilitas landing page dengan memastikan kompatibilitas dengan perangkat seluler dan komputer.
8. Mengurangi waktu, biaya, dan tenaga yang diperlukan dalam proses mencari dan memilih tempat kost.
9. Meningkatkan kepuasan pengguna dengan menyediakan informasi lengkap dan jelas mengenai setiap ruangan yang disewakan.
10. Meningkatkan keselamatan dan keamanan pengguna dengan memberikan informasi mengenai keamanan lingkungan sekitar tempat kost.

Dengan mencapai tujuan-tujuan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi dan kemudahan bagi mahasiswa dan masyarakat yang mencari tempat kost di Kota Denpasar, serta mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pemenuhan kebutuhan tempat tinggal sementara.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Mahasiswa dan masyarakat umum dapat dengan mudah mencari dan memilih tempat kost yang sesuai dengan kebutuhan mereka melalui landing page yang informatif dan mudah diakses.

2. Mahasiswa yang baru datang ke Kota Denpasar untuk belajar dapat menghemat waktu, biaya, dan tenaga dalam proses mencari tempat kost yang sesuai dengan preferensi mereka.
3. Pemilik atau pengelola kost dapat mempromosikan kost mereka dengan lebih efektif melalui landing page yang menarik dan informatif, sehingga meningkatkan jumlah peminat kost.
4. Landing page ini dapat memberikan informasi yang lengkap mengenai kost yang disewakan, termasuk fasilitas, harga, dan lokasi, sehingga calon penyewa dapat membuat keputusan yang lebih informasi dan tepat.
5. Dengan adanya fitur pencarian berdasarkan lokasi dan jarak ke kampus, mahasiswa dapat menemukan kost yang terletak di lokasi strategis dan dekat dengan kebutuhan sehari-hari mereka.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan landing page sebagai solusi dalam pencarian dan pemilihan tempat kost di Kota Denpasar, khususnya untuk mahasiswa.
2. Batasan geografis penelitian ini terbatas pada wilayah Kota Denpasar, Bali.
3. Penelitian ini tidak melibatkan pengembangan aplikasi mobile atau fitur-fitur khusus untuk platform seluler, tetapi fokus pada landing page yang dapat diakses melalui perangkat seluler atau komputer.
4. Penelitian ini tidak mempertimbangkan aspek teknis dalam pembangunan landing page, seperti pemilihan teknologi atau bahasa pemrograman yang digunakan.
5. Batasan waktu penelitian ini mencakup periode pengembangan landing page dan studi pengguna terbatas pada periode tertentu.
6. Penelitian ini tidak membahas mengenai pendanaan atau model bisnis yang terkait dengan pengoperasian platform atau landing page untuk pencarian dan pemilihan tempat kost.
7. Batasan penelitian ini mencakup fokus pada pengembangan landing page berdasarkan metodologi Agile dan Scrum, tanpa membandingkan dengan metode pengembangan lainnya.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pencarian dan Pemasaran Rumah Kost

Teknologi yang berkembang saat ini membuat informasi dapat diakses dengan cepat dan akurat, hal ini tidak terkecuali pencarian rumah kost. Perkembangan Website sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan yang serba cepat tersebut karena dapat diakses dengan multiplatform. Aplikasi dirancang untuk mempermudah pengguna mencari rumah kost dengan cepat dan dapat diakses di mana saja dengan menggunakan koneksi internet. Pengguna dapat mengetahui lokasi dengan melihat pada peta digital dan melakukan penyewaan rumah kost [10]. Teknologi informasi telah membantu mempermudah, mempercepat, meningkatkan keamanan, dan efektivitas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pencarian rumah kost bagi mahasiswa dan pemasaran rumah kost oleh pemiliknya. Mahasiswa membutuhkan tempat tinggal yang sesuai selama studi mereka, namun seringkali menghadapi kendala dalam mencari kost yang cocok, terutama jika mereka tidak mengenal daerah tersebut atau tidak memiliki bantuan dari teman. [11] Perkembangan Mahasiswa di Pulau Bali disertai dengan perkembangan pelaku bisnis yang berlomba mengembangkan bisnis yang dapat membantu mempermudah pekerjaan mahasiswa, seperti penyediaan akomodasi penginapan seperti asrama, rumah kost (indekos), pemonudukan, wisma, dan kontrakan. Namun, mahasiswa masih mengalami beberapa kesulitan, seperti menemukan rumah kos (indekos) yang tepat dan mencari jasa penyewaan indekos atau kontrakan yang murah dan berkualitas.

Beberapa pelaku bisnis kebanyakan mempromosikan usaha indekos atau pemonudukan secara konvensional, sehingga masih terasa ketidaksesuaian profesionalitas dalam materi promosi dengan kondisi di lapangan, yang berakibat pada ketidakpuasan pengguna. Salah satu sarana promosi yang digunakan oleh pelaku bisnis terkait adalah melalui pamflet, leaflet, atau brosur yang disebar di berbagai kampus, tiang listrik/telpon, dinding tembok fasilitas umum, maupun di pinggir jalan. Namun, hal ini dapat mengganggu keindahan taman, jalan, maupun kampus, dan dapat dikategorikan sebagai iklan liar di ruang publik. Jika dilakukan

tanpa izin dari pejabat berwenang, hal ini dapat dianggap sebagai pelanggaran terhadap Peraturan Daerah.

Perkembangan ini menunjukkan perlunya adanya solusi yang lebih efektif dan efisien dalam mencari dan memilih akomodasi penginapan bagi mahasiswa di Pulau Bali. Teknologi dan inovasi dalam bentuk sistem informasi online atau aplikasi dapat menjadi solusi yang tepat, dengan memberikan informasi yang lebih lengkap, mudah diakses, serta memungkinkan pemilik akomodasi untuk memasarkan secara profesional tanpa mengganggu keindahan lingkungan. Dengan demikian, mahasiswa dapat dengan mudah menemukan akomodasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sementara pelaku bisnis dapat meningkatkan kualitas promosi dan membangun hubungan yang lebih baik dengan pengguna. Penegakan peraturan dan regulasi terkait iklan juga penting dalam menciptakan lingkungan yang teratur dan tertib. Pejabat berwenang perlu sama dengan pelaku bisnis dalam menyusun pedoman dan prosedur yang jelas mengenai promosi akomodasi penginapan, termasuk penggunaan media dan tempat yang tepat. Dengan demikian, dapat tercipta keseimbangan antara kemudahan akses informasi bagi mahasiswa dan keberlanjutan lingkungan yang indah dan teratur di Pulau Bali.[12]

2.2 Landing Page Pencarian Kost Berbasis Web

Landing page pencarian kost berbasis web adalah halaman web yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pencarian dan pemesanan rumah kost secara online. Halaman ini memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman yang efisien dan efektif bagi pengguna dalam mencari kost yang sesuai dengan kebutuhan mereka[13]. Landing page pencarian kost biasanya dilengkapi dengan berbagai fitur dan fungsi yang memungkinkan pengguna melakukan pencarian yang spesifik, seperti memfilter berdasarkan lokasi, harga, fasilitas, atau kriteria lainnya. Pengguna dapat memasukkan preferensi mereka dan mendapatkan hasil pencarian yang relevan dengan cepat. Selain itu, landing page ini menyediakan informasi yang lengkap mengenai setiap kost yang tersedia, termasuk deskripsi kamar, foto, fasilitas yang disediakan, dan informasi kontak pemilik atau pengelola kost. Pengguna juga dapat melihat ulasan atau testimoni dari penghuni sebelumnya untuk membantu mereka membuat keputusan yang lebih baik. Landing page pencarian kost berbasis web memiliki beberapa

manfaat. Pertama, memberikan aksesibilitas yang lebih luas bagi calon penyewa untuk mencari dan memilih kost yang sesuai tanpa harus datang secara fisik ke tempat tersebut. Kedua, menyediakan informasi yang jelas dan akurat tentang kost yang tersedia, sehingga memudahkan pengguna untuk membuat keputusan yang tepat. Ketiga, meningkatkan efisiensi waktu dan usaha dalam proses pencarian, karena pengguna dapat melihat banyak opsi kost dalam waktu singkat.

Dengan adanya landing page pencarian kost berbasis web, penyewa kost dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk mencari dan memilih kost dengan lebih mudah dan efektif, sementara pemilik atau pengelola kost dapat memasarkan propertinya secara online dan mencapai audiens yang lebih luas. Ini memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak dalam mencapai tujuan mereka dalam mencari atau memasarkan rumah kost.

2.3 Website Landing Page Informatif

Website landing page yang informatif adalah halaman web yang dirancang dengan tujuan untuk memberikan informasi yang berharga dan relevan kepada pengunjung. Landing page ini fokus pada penyampaian informasi yang dapat membantu pengunjung memahami topik atau produk tertentu.[14] Ciri utama dari landing page yang informatif adalah konten yang berkualitas dan bermanfaat. Halaman ini menyajikan informasi secara terperinci, menyampaikan penjelasan yang jelas dan mudah dipahami tentang topik yang dibahas. Konten tersebut dapat berupa artikel, panduan, infografis, video, atau kombinasi dari berbagai jenis media.[15] Selain itu, landing page yang informatif biasanya dilengkapi dengan tata letak yang teratur dan mudah dinavigasi. Pengunjung dapat dengan mudah menemukan dan mengakses informasi yang mereka butuhkan melalui menu navigasi yang jelas atau bagian-bagian konten yang terorganisir dengan baik. Selain memberikan informasi yang relevan, landing page ini juga sering kali berfungsi sebagai alat pemasaran. CTA (Call to Action) yang jelas dan menarik ditempatkan di landing page untuk mendorong pengunjung melakukan tindakan tertentu, seperti mendaftar, mengunduh, atau membeli produk. CTA ini dirancang untuk memikat pengunjung dan mengarahkannya ke langkah selanjutnya yang diinginkan oleh pemilik halaman[16].

Tujuan utama dari website landing page yang informatif adalah untuk memberikan nilai tambah kepada pengunjung dengan informasi yang berguna. Hal ini dapat membantu dalam membangun kepercayaan dan kredibilitas, serta meningkatkan interaksi dan konversi. Dengan menyediakan konten yang informatif, landing page dapat menjadi sumber informasi yang diandalkan dan menjadi alat efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens target.[17] Dalam rangka mencapai kesuksesan, landing page yang informatif perlu memperhatikan faktor desain yang menarik, penggunaan bahasa yang jelas dan mudah dipahami, serta mempertimbangkan kebutuhan dan keinginan target audiens. Dengan menggabungkan konten yang bernilai dan desain yang menarik, landing page informatif dapat memberikan pengalaman yang positif kepada pengunjung dan memenuhi tujuan komunikasi yang diinginkan oleh pemilik halaman[18].

2.4 Aksesibilitas Website Landing Page

Aksesibilitas dalam landing page adalah keberlanjutan yang penting dalam desain web yang memastikan pengalaman pengguna yang positif bagi semua pengunjung, termasuk mereka dengan keterbatasan fisik, sensorik, atau kognitif. Berikut adalah penjelasan mengenai pentingnya aksesibilitas dalam landing page [19] Dengan memperhatikan aksesibilitas, Anda memastikan bahwa semua pengunjung, termasuk mereka dengan disabilitas, dapat mengakses dan menggunakan landing page Anda dengan mudah. Ini membuka kesempatan untuk mencapai audiens yang lebih luas dan meningkatkan jumlah potensial pelanggan atau pengguna [20]. Menyediakan pengalaman yang inklusif, Aksesibilitas berarti menyediakan pengalaman yang inklusif bagi semua pengunjung, tanpa membedakan kondisi atau kemampuan mereka. Dengan mendesain landing page yang dapat diakses dengan baik, Anda menghormati dan menghargai keberagaman pengguna, menciptakan lingkungan online yang adil dan inklusif [21]. Di beberapa negara, undang-undang dan regulasi mewajibkan situs web untuk memenuhi standar aksesibilitas. Dengan memperhatikan aksesibilitas dalam desain landing page, Anda memastikan kepatuhan terhadap persyaratan hukum yang berlaku dan menghindari risiko sanksi atau tuntutan hukum [22]. Aksesibilitas juga berkontribusi pada peningkatan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti navigasi yang jelas, kontras warna yang

memadai, teks yang mudah dibaca, dan navigasi yang terstruktur dengan baik, Anda membantu pengunjung untuk menemukan informasi dengan lebih mudah dan memperbaiki interaksi mereka dengan landing page [23]. Prinsip-prinsip aksesibilitas sering kali juga mendukung praktik SEO yang baik. Misalnya, menggunakan teks alternatif pada gambar tidak hanya membantu pengguna dengan keterbatasan visual, tetapi juga membantu mesin pencari memahami konten gambar Anda. Dengan memperhatikan aksesibilitas, Anda dapat meningkatkan posisi dan visibilitas landing page Anda di hasil pencarian [24].

Pentingnya aksesibilitas dalam landing page adalah untuk memastikan bahwa semua pengunjung dapat mengakses dan berinteraksi dengan informasi yang disediakan secara mudah dan efektif. Ini mencerminkan komitmen terhadap inklusivitas, pengalaman pengguna yang baik, dan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku.

2.5 Metode Agile and Scrum

Perancangan website menggunakan metode Agile dan Scrum tidak hanya relevan untuk kerja tim, tetapi juga dapat diterapkan oleh individu yang bekerja sendiri. Agile adalah pendekatan yang menekankan fleksibilitas, adaptabilitas, dan pengiriman produk dalam iterasi yang singkat. Sementara itu, Scrum adalah kerangka kerja yang digunakan dalam Agile untuk mengatur dan mengelola proyek pengembangan secara terstruktur [25]. Sebagai individu yang merancang sebuah website, mengadopsi prinsip-prinsip dasar Agile akan memungkinkan kita untuk mengoptimalkan proses pengembangan secara efisien. Kita dapat membagi pekerjaan menjadi iterasi kecil yang terfokus, yang disebut "sprint". Dalam setiap sprint, kita menetapkan tujuan yang jelas dan berkomitmen untuk mencapainya dalam waktu yang ditentukan, biasanya antara satu hingga empat minggu [26]. Pada awal setiap sprint, sebagai individu, kita dapat membuat daftar tugas yang harus diselesaikan dalam sprint tersebut. Daftar ini mencakup fitur-fitur atau fungsionalitas yang ingin kita implementasikan pada website. Selanjutnya, kita dapat menggunakan papan tugas atau alat manajemen proyek yang sesuai untuk melacak kemajuan pekerjaan dan memprioritaskan tugas.

Dalam proses pengembangan website menggunakan metode Scrum, kita juga dapat mengambil peran Product Owner dan Tim Pengembang sebagai

individu. Sebagai Product Owner, kita bertanggung jawab untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, mengatur prioritas, dan mengawasi progres pengembangan website. Kita dapat melakukan riset pasar, menganalisis persyaratan pengguna, dan mengumpulkan umpan balik untuk memastikan bahwa website yang dirancang memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal [27]. Sebagai Tim Pengembang, sebagai individu kita akan melakukan tugas-tugas teknis dalam pengembangan website. Kita akan melaksanakan perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan penyelesaian tugas-tugas yang terkait dengan proyek pengembangan website. Dalam setiap sprint, kita akan berfokus pada tugas-tugas tertentu yang telah ditentukan, dan kemudian melaporkan kemajuan kepada diri sendiri sebagai Product Owner[28].

Dengan mengikuti pendekatan Agile dan Scrum sebagai individu, kita dapat mengoptimalkan efisiensi dan kualitas pengembangan website. Proses yang terstruktur dan terorganisir membantu kita untuk tetap fokus pada tujuan dan memprioritaskan tugas dengan baik. Penggunaan sprint atau iterasi kecil memungkinkan kita untuk melakukan evaluasi dan penyesuaian secara teratur, yang membantu meningkatkan kualitas dan kepuasan pengguna.

Tabel 1. Susunan Sub Bab 2

Penomoran Sub Bab	Judul Sub Bab
2.1	Perkembangan Teknologi Informasi dalam Pencarian dan Pemasaran Rumah Kost
2.2	Landing Page Pencarian Kost Berbasis Web
2.3	Website Landing Page Informatif
2.4	Aksebilitas Website Landing Page
2.5	Metode Agile and Scrum

BAB 3 METODE PENELITIAN

Inilah bagian final dari sebuah proposal penelitian, sampai disini, apabila penulis menulis dua bab sebelumnya dengan rapi dan sesuai dengan isi pikirannya, yang tertulis di bab ini akan mengalir seperti air di sungai nil. Bagian metodologi penelitian, sesuai dengan namanya berisi tentang rencana, langkah-langkah, dan segala sesuatu yang ketika dibaca oleh seseorang akan memungkinkan orang tersebut melakukan atau mengulang kembali penelitian yang penulis lakukan. Bagian ini juga berisi detail solusi dan segala hal yang penulis rancang di penelitiannya, termasuk, bagaimana rancangannya akan dinilai, diuji, divalidasi, dan dipastikan keabsahannya. Dengan kata lain, pada bagian ini juga berisi tata cara bagaimana hasil penelitian akan diolah, dan disimpulkan untuk menjawab pertanyaan pada bagian rumusan masalah. Sebagai contoh, berikut adalah sub bab metodologi penelitian yang mungkin kita buat pada contoh kasus pertanian presisi ini:

3.1 Alur, Waktu, dan Lokasi Penelitian

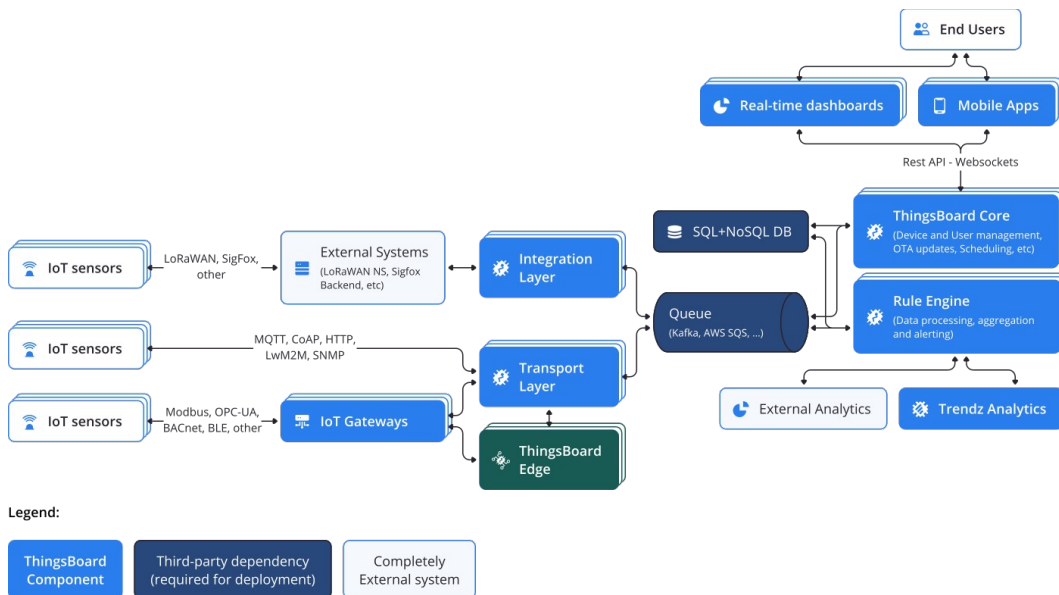
Berisi alur penelitian yang berbentuk flow chart atau bagan visual lainnya, disertai dengan tabel waktu dan lokasi penelitian. Dengan membaca ini, pembaca diharapkan dapat memahami tahap demi tahap yang akan dikerjakan oleh penulis, waktunya berapa lama, dan lokasinya di mana.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan Ke 1	Bulan Ke 2	Bulan Ke 3	Bulan Ke 4	Bulan Ke 5	Bulan Ke 6
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

3.2 Gambaran Besar Sistem

Berisi ulasan lengkap bagaimana sistem/solusi yang akan dibangun bekerja, hanya dengan melihat sebuah gambar besar, pembaca punya bayangan tentang bagaimana sistem yang akan dibangun bekerja, bagaimana bentuknya, siapa saja entitas yang terlibat, dan memberi pemahaman yang jelas tentang konteks dan cakupan dari sistem/solusi yang dirancang oleh penulis. Pada Gambar 1 adalah contoh gambar yang ideal, perhatikan **ukuran gambar diset full width**, dan ukuran font pada diagram masih dapat dibaca. Ingat, setiap gambar harus dibahas detail-detailnya, jangan hanya ditemplei gambar namun tidak dijelaskan gambar itu berbicara tentang apa.



Gambar 1. Gambaran Besar Sistem

Tabel 3. Contoh Tabel yang Ideal

Heading 1	Heading 2	Heading 3	Heading 4	Heading 5
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001
0.0001	0.0001	0.0001	0.0001	0.0001

Pada Tabel 4 menampilkan contoh format Tabel yang ideal, ingat dan perhatikan, tabel **full width** dengan **border double pada bagian header dan single line pada bagian bawah**. Ukuran font dan paragraf **silahkan diperiksa sendiri**

melalui menu Paragraph dengan posisi kursor pada Tabel agar lebih detail, yang jelas harus dibuat seperti contoh ini untuk semua tabel.

3.3 Desain Perangkat Keras

Berisi ulasan lengkap tentang bagian perangkat keras, berupa arsitektur, skematik, diagram blok, dan bentuk-bentuk visualisasi lainnya yang memberikan bayangan kepada pembaca bagaimana rancangan perangkat keras dari sistem/solusi yang akan dibangun.

3.4 Desain Perangkat Lunak

Sama dengan bagian perangkat keras, hanya saja ini lebih ke bagian perangkat lunaknya. Berisi desain arsitektur berbentuk flow chart, skematik software, diagram blok, dan apapun itu yang menjelaskan bagaimana software sistem dibangun.

3.5 Metode Akuisisi data

Pada bagian ini, menjelaskan data-data apa saja yang diperlukan oleh desain-desain dan solusi-solusi yang ditawarkan itu agar dapat dibangun, misalnya data tanaman apa, bagaimana caranya mengumpulkan data, format datanya apa, dan bagaimana proses filterisasi dan preprocessing yang dilakukan untuk menjadikan data yang dikumpulkan itu layak untuk digunakan pada proses pembangunan purwarupa atau untuk mentraining model. Ini juga mencantumkan bagaimana hasil dari purwarupa itu dites dan diuji kelayakan, ketahanan, performa, dan akurasi. Data apa saja yang akan dicatat pada saat pengujian, bentuk/formatnya apa, dan disimpan di mana.

3.6 Metode Analisis Data

Ini masih terkait dengan bagian 3.6, bedanya adalah bagian ini menjelaskan bagaimana data-data yang telah dikumpulkan itu akan diolah, pertama bagaimana data latih yang digunakan untuk membangun purwarupa sistem akan diolah, misalnya dalam kasus ini menggunakan jaringan syaraf tiruan berbasis CNN untuk mengenali kondisi tanaman, metode CNN harus dijelaskan di sini. Termasuk pula, setelah model purwarupa selesai dibangun, dan data pengujian purwarupa telah berhasil dikumpulkan, harus dijelaskan pula bagaimana data tersebut akan diolah untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Misal, bagaimana mengolah data hasil rekaman performa perangkat, log sistem, dan hasil nilai akurasi pengenalan model menjadi jawaban atas

pertanyaan kedua, dan bagaimana mengolah data yang sama untuk menjawab pertanyaan tentang desain yang ada di pertanyaan pertama.

Dengan demikian, akan menjadi jelas pada bagian kesimpulan jawaban yang kita tulis di sana dapat di mengerti oleh pembaca dari mana sumber/caranya menyimpulkan, dan sebagai validasi, orang lain dapat mengikuti dan membuktikan ulang apa yang telah kita lakukan untuk menguji keabsahan dari karya kita. Bab 3 dapat pula dikonsultasikan dengan dosen pembimbing masing-masing agar dapat disusun dengan efektif dan efisien sesuai model atau jenis penelitian yang akan kita lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1].....I. Maulana and R. Ginanjar, "Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web".
- [2].....A. Triansah, D. Cahyadi, and I. F. Astuti, "Membangun Aplikasi Web Dan Mobile Android Untuk Media Pencarian Kost Menggunakan Phonegap Dan Google Maps API," *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, p. 58, Jun. 2016, doi: 10.30872/jim.v10i1.21.
- [3].....S. Hajar, M. Susilawati, and D. P. E. Nilakusmawati, "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMENGARUHI KEPUTUSAN MAHASISWA DALAM MEMILIH RUMAH KOST," *J. Mat.*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [4]...A. Reynaldi, "PERANCANGAN DESAIN USER INTERFACE (UI) APLIKASI PENCARI KOST".
- [5]...H. Sugianto and H. Anra, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Kost Khusus Mahasiswa dengan Metode AHP dan TOPSIS Berbasis Web (Studi Kasus : Kota Pontianak)," vol. 1, no. 1, 2016.
- [6]...N. M. Solihat, "REKAYASA APLIKASI CENTER RUMAH KOST BERBASIS WEB DI KABUPATEN SUMBAWA," vol. 4, no. 2, 2021.
- [7].....I. Indra, "Apa Itu Landing Page? Pengertian, Fungsi, dan Contohnya," *Niagahoster Blog*, Jun. 29, 2019. <https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-landing-page/> (accessed Apr. 09, 2023).
- [8].....Salmaa, "Studi Literatur: Pengertian, Ciri-Ciri, dan Teknik Pengumpulan Datanya," *Penerbit Deepublish*, Mar. 17, 2023. <https://penerbitdeepublish.com/studi-literatur/> (accessed Apr. 09, 2023).
- [9]....."Bagaimana cara melakukan identifikasi kebutuhan pengguna?," *Dictio Community*, Mar. 15, 2018. <https://www.dictio.id/t/bagaimana-cara-melakukan-identifikasi-kebutuhan-pengguna/18911> (accessed Apr. 09, 2023).
- [10].....M. A. I. A. Anshori and I. Maurits, "APLIKASI BOARDING HOUSE PENCARIAN KOST-KOSTAN DIKOTA BEKASI BERBASIS WEBSITE," *J. Ilm. Multidisiplin*, vol. 1, no. 04, pp. 112–118, Jul. 2022, doi: 10.56127/jukim.v1i04.167.
- [11].B. Abidin, I. Prasetyaningrum, and T. Karlita, "SISTEM INFORMASI RUMAH KOST ONLINE BERBASIS WEB DAN MESSAGING".
- [12]R. P. Sandra, A. Hadi, and Y. Huda, "PERANCANGAN APLIKASI CLICKOST BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE HMVC (HIERARCHICAL MODEL

- VIEW CONTROLLER) SEBAGAI SISTEM PENCARIAN DAN PROMOSI INDEKOS DI KOTA PADANG,” *Voteteknika Vocat. Tek. Elektron. Dan Inform.*, vol. 5, no. 2, Dec. 2017, doi: 10.24036/voteteknika.v5i2.8499.
- [13]....J. Agape Sianturi, I. N. Piarsa, and I. K. Adi Purnawan, “Aplikasi Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost Berbasis Web dan Android,” *J. Ilm. Merpati Menara Penelit. Akad. Teknol. Inf.*, p. 192, Dec. 2018, doi: 10.24843/JIM.2018.v06.i03.p06.
- [14].....N. Rahmalia, “Dapatkan Conversion Rate Tinggi dengan Struktur Ideal Landing Page Ini,” *Glints Blog*, Oct. 01, 2021. <https://glints.com/id/lowongan/struktur-landing-page/> (accessed May 22, 2023).
- [15].....“Mengenal Landing Page,” *Upfos*, Mar. 04, 2022. <https://upfos.co.id/blog/mengenal-landing-page/> (accessed May 22, 2023).
- [16].M. Panda, “Apa itu Call to Action & Cara Membuat CTA yang Efektif,” *Panda Gila*, Dec. 08, 2020. <https://pandagila.com/cta-call-to-action/> (accessed May 22, 2023).
- [17].M. I. Medina, “15 Metrik untuk Website sebagai Indikator Performa Konten,” *Glints Blog*, Aug. 14, 2022. <https://glints.com/id/lowongan/metrik-untuk-website/> (accessed May 22, 2023).
- [18].....“10 Faktor Penting dalam Merancang Landing Page untuk Bisnis Online | hestanto.” <https://www.hestanto.web.id/merancang-landing-page/> (accessed May 22, 2023).
- [19].....N. Rahmalia, “Accessibility: Konsep untuk Pastikan Situs Web Mudah Diakses Penyandang Disabilitas,” *Glints Blog*, Sep. 23, 2020. <https://glints.com/id/lowongan/accessibility-adalah/> (accessed May 22, 2023).
- [20].....“Membangun Web Inklusif: Mengapa Aksesibilitas itu Penting.” <https://webdesign.tutsplus.com/id/articles/building-an-inclusive-web-why-accessibility-matters--cms-29773> (accessed May 22, 2023).
- [21]. “MAHASISWA UNY KEMBANGKAN SITUS WEB INFORMASI BAGI GURU KELAS INKLUSIF | Universitas Negeri Yogyakarta.” <https://www.uny.ac.id/id/berita/mahasiswa-uny-kembangkan-situs-web-informasi-bagi-guru-kelas-inklusif> (accessed May 22, 2023).
- [22].....“peraturan+pemerintah+republik+indonesia+nomor+82+tahun+2012.pdf.” Accessed: May 22, 2023. [Online]. Available: https://jdih.kominfo.go.id/produk_hukum/unduh/id/6/t/peraturan+pemerintah+republik+indonesia+nomor+82+tahun+2012

- [23]. "Tips Meningkatkan Pengalaman Pengguna di Website Anda," *DATAMAYA: Full Service Digital Agency Jakarta, Indonesia*.
<https://www.datamaya.com/blog/tingkatkan-ux-website-anda/> (accessed May 22, 2023).
- [24]...<https://web.facebook.com/jokoutomo2300>, "17 Teknik SEO Untuk Optimasi Website Terbaik 2022 [Lengkap]," Feb. 18, 2022.
<https://www.exabytes.co.id/blog/teknik-seo-optimasi-website/> (accessed May 22, 2023).
- [25]....."What is Agile Software Development?," *Agile Alliance* |, Jun. 29, 2015.
<https://www.agilealliance.org/agile101/> (accessed May 22, 2023).
- [26]....."Apa itu Scrum? Penjelasan Metodologi Scrum - AWS," *Amazon Web Services, Inc.* <https://aws.amazon.com/id/what-is/scrum/> (accessed May 22, 2023).
- [27]....."Cara Membuat Produk dengan Menggunakan Metode Agile dan Scrum," *HACKTIV8 Blog*, Dec. 15, 2020. <https://blog.hacktiv8.com/mempelajari-agile-dan-scrum-untuk-menjadi-product-owner/> (accessed May 22, 2023).
- [28] A. Perdana, "Metode Scrum: Definisi, Cara Kerja, Manfaat, dan Peran-Peran di Dalamnya," *Glints Blog*, Jun. 17, 2020. <https://glints.com/id/lowongan/metode-scrum/> (accessed May 22, 2023).