SISTEM INFORMASI RUMAH KOST DI BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB

Hilda Dwi Yunita¹⁾

¹ STMIK Mitra Lampung, Sistem Informasi
Email : hildadwiunita@gmail.com

ABSTRACT

In Bandar Lampung we can find many boarding houses that the information published by offline media like brochure or flyer. It caused many student difficult to find them as they need especially they who from other region. Based on that case, it need an information system for boarding house that'd make people easier to find appropriate boarding house which give them detail information too. Its system can help the owner of boarding house to promote it to online space. Research method that been used is descriptive and Collected datas by observation to every boarding house in Bandar Lampung. Its system based on WEB. Research showed us that student easier to find many boarding house in Bandar Lampung.

Keywords : Information System, Boarding House, WEB

ABSTRAK

Di Bandar Lampung, banyak terdapat rumah kost tetapi penyebaran informasi tentang rumah kost tersebut masih menggunakan media offline seperti brosur atau flyer. Hal ini mengakibatkan mahasiswa masih sulit untuk mencari rumah kost sesuai dengan yang diinginkan apalagi untuk mahasiswa yang berasal dari luar daerah. Untuk mengatasi masalah yang ada, maka dari itu dibuatlah sistem informasi rumah kost yang dapat digunakan untuk mempermudah pemesanan khususnya mahasiswa dalam mencari tempat kost dan memberi informasi detail tentang gambaran kost tersebut, serta membantu pemilik kost mempromosikan tempat kostnya secara online. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dan teknik pengumpulan data observasi dengan cara melihat langsung rumah kost yang ada di Bandar Lampung. Sistem yang dibuat berbasis WEB. Berdasarkan hasil penelitian, sistem yang dibuat dapat mempermudah pemesanan (mahasiswa) dalam mencari rumah kost yang ada di Bandar Lampung.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Rumah Kost, WEB

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di Bandar Lampung, banyak terdapat rumah kost tetapi penyebaran informasi tentang rumah kost tersebut masih menggunakan media *offline* seperti brosur atau *flyer*. Hal ini mengakibatkan pemesan/pelanggan khususnya mahasiswa masih sulit untuk mencari rumah kost sesuai dengan yang diinginkan apalagi untuk mahasiswa yang berasal dari luar daerah. Selain itu pemilik kost juga tidak maksimal dalam mempromosikan rumah kost nya.

Beberapa penelitian tentang sistem informasi rumah kos diantaranya penelitian yang dilakukan (Damayanti, 2016) berjudul Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis WEB dan Google Maps API. Sistem informasi rumah kost tersebut sangat membantu para pencari kost untuk mengetahui letak kost, pemesanan kamar kost dan juga sangat membantu pemilik kost untuk memasarkan rumah kost yang dimilikinya.

Penelitian lain yang berjudul Sistem Pencarian dan Pemesanan Rumah Kos Menggunakan Sistem Informasi Geografi (SIG), penelitian ini mengembangkan sistem pencarian dan pemesanan rumah kos dan memudahkan pencari rumah kos untuk melakukan pencarian rumah kos yang sesuai dengan kriteria (Harri Singgih Pratikto, Surya, 2014).

Dari beberapa penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Geografi dan Google Maps API dapat digunakan untuk mempermudah dalam pencarian dan pemesanan rumah kost.

Pada penelitian ini, dibuatlah sistem informasi rumah kost yang dapat digunakan untuk mempermudah pemesan/pelanggan khususnya mahasiswa dalam mencari tempat kost dan memberi informasi detail tentang gambaran kost tersebut, serta membantu pemilik kost tempat mempromosikan tempat kostnya secara *online*. Selain itu di sistem ini pemesan (mahasiswa) dapat mencari kriteria tempat kost yang sesuai kebutuhan serta dapat melakukan pemesanan tempat kost secara *online*.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada umumnya setiap Perusahaan / Instansi tidak terlepas dari masalah dalam pencapaian tujuan. Masalah yang didapat dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya pencarian rumah kost dan informasinya sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan.
2. Pemilik rumah kost sulit mempromosikan rumah kost nya.
3. Pemesanan rumah kost masih dilakukan secara manual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah maka dapat diketahui permasalahan yang ada, yaitu : Bagaimana membuat sebuah *website* yang berisi Sistem informasi Rumah Kost Di Bandar Lampung.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diberikan pada penelitian ini yaitu :

1. Sistem informasi yang dirancang hanya untuk menampilkan informasi tentang Rumah Kost yang ada di Kelurahan Gedunng Meneng Bandar Lampung beserta alamat dan fasilitas.
2. Sistem informasi yang dirancang dapat melakukan pemesanan rumah kost.
3. Sistem informasi yang dirancang tidak membahas tentang keamanan sistem.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mempermudah pemesan (mahasiswa) dalam memperoleh informasi tentang rumah kost beserta alamat dan fasilitas.

2. Mempermudah pemilik kost untuk mempromosikan rumah kostnya.
3. Mempermudah pemesan (mahasiswa) dalam melakukan pemesanan rumah kost.

1.6 Kegunaan atau Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan atau manfaat yang diharapkan antara lain :

1. Untuk mempelajari dan mengetahui lebih dalam tentang perancangan sistem informasi, dengan studi kasus Sistem Informasi Rumah Kost Di Bandar Lampung Berbasis WEB.
2. Dengan adanya Website tersebut diharapkan masyarakat tidak lagi mengalami kesulitan mencari rumah kost dan informasinya serta pemilik rumah kost dengan mudah dapat mempromosikan rumah kostnya.

2. TINJAUAN TEORI

2.1 Sistem

(Jogiyanto, 2012) Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain membentuk kesatuan dalam usaha mencapai suatu tujuan.

(Sutabri, 2003b) Sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Yang disebut dengan suatu sistem adalah adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Kristanto, 2008a).

(Fatta, 2007) Sistem yaitu kumpulan atau himpunan dari unsur – unsur atau variabel – variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling bergantung satu sama lain, bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan yang sama.

(Kadir, 2003b) Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait, berhubungan antara yang satu dengan yang lain dan terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan tertentu/*goal* adalah suatu sekelompok orang yang digabungkan menjadi satu yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

2.2 Informasi

(Sutabri, 2003a) Informasi adalah sebuah istilah yang tidak tepat dalam pemakaiannya secara umum. Informasi dapat mengenai data mentah, data tersusun, kapasitas sebuah saluran komunikasi, dan lain sebagainya.

(Witarto, 2004) Informasi adalah rangkaian data yang mempunyai sifat sementara, tergantung dengan waktu, mampu memberi kejutan atau *surprise* pada yang menerimanya.

Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Tanpa adanya suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati.

Suatu organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi (Kristanto, 2008b).

(Tantra, 2012) Informasi adalah pemrosesan input yang terorganisir, memiliki arti, dan berguna bagi orang yang menerimanya.

2.3 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Tahriludin, n.d.).

(Sutabri, 2003c) Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

(Kristanto, 2008c) Sistem Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang ada pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi
3. Suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.4 DFD (Data Flow Diagram)

(Sutabri, 2004) Pendekatan analisa terstruktur diperkenalkan oleh DeMarco (1978) dan Gane Sarson (1979) melalui buku metodologi struktur analisa dan desain sistem informasi. Mereka menyarankan untuk menggunakan *data flow diagram* (DFD) dalam menggambarkan atau membuat model sistem. Namanya, *data flow diagram*, sebenarnya DFD lebih menekankan pada segi proses.

Adapun pengertiannya secara umum dari *data flow diagram* ini adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem otomatis / komputerisasi, manualisasi atau gabungan dari keduanya, yang penggambaran nya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya.

Keuntungan dari DFD adalah memungkinkan untuk menggambarkan sistem dari level yang paling tinggi kemudian menguraikannya menjadi level yang paling tinggi kemudian menguraikannya ke level yang lebih rendah (*dekomposisi*), sedangkan kekurangan dari DFD adalah tidak menunjukan proses pengulang (*looping*), proses keputusan dan proses penghitungan.

2.5 WEB (World Wide Web)

World Wide Web, yang disebut juga sebagai Web dan WWW, adalah informasi yang dapat di akses melalui internet di mana dokumen-dokumen *hypermedia* (file-file komputer yang terdiri atas teks, grafik, audio, dan video) disimpan dan kemudian di ambil dengan cara-cara yang menggunakan metode penentuan alamat yang unik (Kadir, 2003a).

2.6 HTML (HyperText Markup Language)

HTML yang singkatan dari *HyperText Markup Language* merupakan sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman *web*, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *Penjelajah web Internet* dan *forming hypertext* sederhana yang ditulis kedalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi, (Kadir, 2003c).

HTML sendiri terdiri dari sejumlah perintah dimana kita bisa men-set judul, garis, table, gambar dan lain- lain yang disebut tag atau kode-kode yang dimengerti oleh web browser dan dapat menampilkannya di layar monitor.

2.7 PHP

(Peraginangin, 2006) PHP merupakan *Software Open Source* yang disebar dan dilinsensikan secara gratis, memungkinkan *web* dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs *web* tersebut menjadi lebih mudah dan efisien.

PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server side* dalam pengembangan *web* disisipkan pada dokumen HTML. Salah satu fitur PHP yang dapat diandalkan oleh PHP adalah dukungannya terhadap banyak *database*.

2.8 MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat *Open Source*. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan SQL database manajemen sistem (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal dan mudah digunakan.

(S, 2010) MySQL adalah RDBMS (*Relational Database Management System*) yang dapat menangani data yang bervolume besar dan MySQL adalah database yang paling populer diantara database-database yang lain.

2.9 XAMPP

XAMPP adalah software grafis gratis yang di tujuan pada pengguna *Windows Operating System*. Walaupun dalam versi linux telah ada software ini, namun dalam pengoperasiannya menggunakan perintah text.

Hal ini mengakibatkan menjalankan software ini dalam linux sedikit sulit di banding dengan windows. Namun kelebihan software ini jika di jalankan pada linux lebih lancar di banding dengan windows.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memerlukan dua macam data, yaitu data tentang spesifikasi kamar kost (alamat lokasi kos, fasilitas, dan kontak yang bisa dihubungi) dan data pendukung yang berkaitan dengan informasi rumah kost yang didapat dengan menggunakan observasi atau pengamatan dan studi pustaka.

Proses pengembangan aplikasi menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak pendukung, yaitu *Microsoft Windows 7*, *Macromedia Dreamweaver*, *Xampp*, *Web Browser*

(*Google Chrome*), *Adobe Photosop* dan *MySQL*. *Xampp* sebagai Web server, *MySQL* sebagai pengelola basis data dan *Microsoft Office 2007* untuk penulisan laporan.

Penelitian dilakukan dengan tiga langkah analisis dan identifikasi, perancangan dan pengcodan, serta pengujian sistem untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan keinginan. Perancangan sistem digambarkan dengan Diagram Konteks dan Relasi Tabel.

3.1 Diagram Konteks (Context Diagram)

Diagram konteks adalah Data Flow Diagram yang menggambarkan garis besar operasional sistem.

Gambar 1 Diagram Konteks

3.2 Relasi Tabel

Tabel relasi digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel-tabel yang menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data, sehingga databases tersebut mudah di modifikasi. Berikut ini di gambaran relasi antar tabel Sistem Informasi Rumah Kost Di Bandar Lampung Berbasis Web :

Gambar 2 Relasi Tabel

4. HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini digambarkan dengan hasil rancangan sebuah sistem. Yaitu halaman utama, halaman login, halaman gallery, halaman pendaftaran pemesan rumah kost, dan laporan data pemesan rumah kost.

1. Halaman Utama

Gambar 3 menampilkan halaman utama yang berisi menu-menu sistem informasi rumah kost.

Gambar 3 Halaman Utama

2. Login Admin

Gambar 4 menampilkan halaman login yang berfungsi sebagai login admin untuk mengelola data sistem informasi rumah kost.

Gambar 4 Login Admin

3. Gallery

Gambar 5 menampilkan halaman gallery yang berisi informasi spesifikasi rumah kost seperti fasilitas dan lokasi rumah kost.

Gambar 5 Gallery

4. Data Kategori (Admin)

Gambar 6 menampilkan halaman data kategori bagi admin yang akan digunakan admin untuk menambah atau mengedit data kategori rumah kost.

Gambar 6 Data Kategori (Admin)

4. Pendaftaran Pemesan Rumah Kost

Gambar 7 menampilkan halaman pendaftaran pemesan rumah kost. Yang berfungsi untuk melakukan pemesanan rumah kost.

Gambar 7 Pendaftaran Pemesan Rumah Kost

5. Laporan Data Pemesan Rumah Kost

Gambar 8 menampilkan laporan data pemesan rumah kost. Yang mengelola data tersebut adalah admin.

DATA PEMESAN RUMAH KOST				
No	No. Pemesan	Nama Pemesan	Sex	No. HP
1	P00006	Doni	Laki-laki	08133338033
2	P00006	Iya Nurmalina	Pemempuan	08577711000
3	P00004	Dan Afandus	Laki-laki	08519986188
4	P00006	Fika Pratiyanti	Pemempuan	08621112222
5	P00006	Septi Sireal	Pemempuan	0812204512
6	P00001	Indri Indriyana	Pemempuan	0812123412
Jumlah Data: 6				Halaman ke: 1

Gambar 8 Laporan Data Pemesan Rumah Kost

Hasil dari perancangan sistem informasi rumah kost tersebut sudah dapat diimplementasikan dengan berbasis WEB. Dengan adanya sistem informasi rumah kost berbasis WEB, pemilik kost dapat mempromosikan rumah kostnya dengan mudah dan memudahkan pencari rumah kos untuk melakukan pencarian rumah kos yang sesuai dengan kriteria

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Rumah Kost Di Bandar Lampung Berbasis Web, dapat membuat pemesan/pelanggan khususnya mahasiswa tidak mengalami kesulitan untuk mencari rumah kost yang sesuai dengan kriteria.
2. Sistem Informasi Rumah Kost Di Bandar Lampung Berbasis Web, dapat mempermudah pemilik kost mempromosikan rumah kostnya dengan maksimal.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka disarankan agar sistem informasi yang dirancang dapat digunakan dengan baik dan benar, maka diperlukan pelatihan terhadap sumber daya manusia atau bagian-bagian yang akan menggunakan sistem tersebut. Dan perlu diadakan pemeliharaan terhadap sistem yang telah dibuat agar sistem tetap terjaga dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, F. (2016). Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis WEB dan Google Maps API. *Jurnal Ilmiah Multitek Indonesia*, 10(1), 19–27. Retrieved from <http://journal.umpo.ac.id/index.php/multitek/article/view/235/210>
- Fatta, H. Al. (2007). *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Harri Singgih Pratikto, Suraya, E. S. (2014). Sistem Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Menggunakan Sistem Informasi Geografi (SIG). *Jurnal Script*, 1(2), 98–109.
- Jogiyanto. (2012). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2003a). *Pemrograman WEB*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2003b). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kadir, A. (2003c). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, A. (2008a). *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Kristanto, A. (2008b). *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Kristanto, A. (2008c). *Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Peraginangin, K. (2006). *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- S, S. (2010). *Panduan Belajar MySQL Database Server*. Wahana Komputer.
- Sutabri, T. (2003a). *Sistem Informasi Managemem*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, T. (2003b). *Sistem Informasi Managemen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutabri, T. (2003c). *Sistem Informasi Managemen*. Yogyakarta: a.
- Sutabri, T. (2004). *Analisa Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tahriludin, U. (n.d.). *Perancangan Sistem Informasi*.
- Tantra, R. (2012). *No Title*.
- Witarto. (2004). *No Title*.