

PENERAPAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN PADA KOST DIGUS HAPPY

Manorang Gultom¹, Sandi Tendean², Nopia³

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak
e-mail: ¹manorangtm@gmail.com, ²sandi_t@widyadharmaco.id, ³18412363nopia@widyadharmaco.id

Abstract

Technological developments in the era of globalization are developing very rapidly and are influential in various aspects of the world of work because they are more effective and efficient. Various data processing is done computerized. The benefits of computers in human life provide information quickly and precisely at the same time with very high accuracy on every problem faced in an organization or company. The data collection method was carried out by interview method, observation method, and literature study method. The system design technique used in this study is an object-oriented technique modeled by the Unified Modeling Language (UML). Based on the results of this research, the authors built a web information system using the PHP 8.0.9 programming language with MySQL as the data storage. The manual method has been converted into a computerized rental information system, which is web-based at Kost Digus Happy, which can make the process of entering, processing and storing data easier. The information system is expected to produce accurate and integrated information. From this study it can be concluded that with the rental information system at Kost Digus Happy, it can simplify and improve performance in the transaction recording process, data processing, and in the reporting process, and also provides convenience to customers because the rental process can be carried out quickly and accurately. Suggestions are given so that the designed system can run well, namely developing it into an Android-based application, designing a more attractive system appearance, designing a more attractive system appearance and increasing system security to anticipate system damage or bugs and designing a payment system that can be added using fintech services so that tenants who do not have a bank account can easily make transactions.

Keywords: System, Information, Rental, Design, Digus Happy.

Abstrak

Perkembangan teknologi di era globalisasi berkembang sangat pesat dan berpengaruh dalam berbagai aspek dunia kerja karena lebih efektif dan efisien. Berbagai pengolahan data dilakukan secara terkomputerisasi. Manfaat komputer dalam kehidupan manusia memberikan informasi secara cepat dan tepat sekaligus dengan ketelitian yang sangat tinggi terhadap setiap permasalahan yang dihadapi dalam organisasi ataupun perusahaan. Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, metode observasi, dan metode studi pustaka. Teknik perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek yang dimodelkan dengan *Unified Modelling Language* (UML). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis membangun *web* sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP 8.0.9 dengan *MySQL* sebagai tempat penyimpanan data. Cara manual tersebut diubah menjadi sebuah sistem informasi penyewaan secara terkomputerisasi yaitu berbasis *web* pada Kost Digus Happy yang dapat membantu proses masukan, pengolahan, dan penyimpanan data menjadi lebih mudah. Sistem informasi tersebut diharapkan dapat menghasilkan informasi yang akurat dan saling terintegrasi. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan adanya sistem informasi penyewaan pada Kost Digus Happy, dapat mempermudah dan meningkatkan kinerja dalam proses pencatatan transaksi, pengolahan data, serta dalam proses pelaporan, dan juga memberikan kemudahan kepada pelanggan karena proses penyewaan dapat dilakukan secara cepat dan akurat. Saran yang diberikan agar sistem yang dirancang dapat berjalan dengan baik yaitu dikembangkan menjadi aplikasi berbasis Android, perancangan tampilan sistem yang lebih menarik perancangan tampilan sistem lebih menarik dan meningkatkan keamanan sistem untuk mengantisipasi terjadi kerusakan sistem atau *bug* serta perancangan sistem pembayaran dapat ditambah menggunakan layanan *fintech* supaya penyewa yang tidak memiliki rekening bank dapat dengan mudah melakukan transaksi.

Kata Kunci: Sistem, Informasi, Penyewaan, Perancangan, Kost Digus Happy.

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat, sebagian besar aspek kehidupan manusia dibantu dengan adanya komputer. Salah satu manfaat komputer dalam kehidupan manusia adalah untuk mengelola, mengakses, dan menyebarkan informasi juga mempengaruhi kegiatan dari bisnis yang dikelola oleh individu maupun sebuah perusahaan.

Sistem informasi mempunyai dampak yang cukup besar terhadap perkembangan suatu usaha yang dikelola oleh individu itu sendiri. Dengan penggunaan atau pemanfaatan sistem informasi dalam suatu usaha sangat penting, di era seperti sekarang ini sudah hampir semua pekerjaan sudah menggunakan sistem informasi untuk mempermudah proses pelayanan atau penyediaan informasi.

Pontianak merupakan sebuah kota yang terletak di Provinsi Kalimantan Barat yang saat ini mulai berkembang, sudah banyak pendatang datang ke Pontianak khususnya para mahasiswa untuk menuntut ilmu di kampus-kampus yang ada di Pontianak, sehingga membuat Pontianak mulai menjadi salah satu kota untuk mencari pendapatan ataupun tujuan mahasiswa melanjutkan studinya.

Setiap tahun banyak mahasiswa melanjutkan studi di Pontianak, baik itu berasal dari dalam Kota Pontianak itu sendiri maupun dari daerah luar Kota Pontianak. Para mahasiswa yang berasal dari luar daerah Kota Pontianak tentunya membutuhkan tempat tinggal, baik itu menumpang di rumah saudara ataupun tinggal di kost atau kontrakan.

Semakin meningkatnya jumlah pendatang yang datang ke Pontianak mengakibatkan maraknya bentuk usaha rumah kost. Para mahasiswa yang akan mencari rumah kost sebagai tempat tinggalnya tentunya memerlukan informasi yang benar, akurat serta lengkap mengenai rumah kost tersebut, para mahasiswa biasanya menggunakan cara manual, antara lain: bertanya pada masyarakat setempat yang dekat dengan kampus, berkeliling di sekitar kampus dimana mereka akan kuliah, mencari informasi seputar kost melalui media sosial seperti Instagram, facebook dan lain-lain.

Digus Happy merupakan salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tinggal sementara yang terletak di Jalan Ampera, Kelurahan Sungai Jawi, Kecamatan Pontianak Kota, Kota Pontianak. Digus Happy ini terdiri dari 66 dan memiliki fasilitas antara lain CCTV, dapur umum, ruang tamu (dua ruangan), tv umum, wifi, PDAM, parkir motor/mobil, serta memiliki 16 kamar mandi yang ditawarkan atau disediakan dan juga memiliki harga yang telah ditentukan oleh pemilik kost.

Sistem penyewaan rumah kost pada Digus Happy masih dilakukan secara manual yaitu dengan sistem pemesanan yang mengunjungi lokasi rumah kost secara langsung dan membicarakannya dengan pemilik rumah kost, selain itu sistem pencatatan penyewaan pada Digus Happy masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku catatan untuk mencatat transaksi penyewaan yang dilakukan untuk membuat laporan penyewaan rumah kost.

Seiring dengan banyaknya jumlah penyewa, mengakibatkan terjadi kendala dalam proses pencatatan penyewaan rumah kost yang dilakukan secara manual, sistem pencatatan seperti ini membutuhkan waktu yang lama untuk memeriksa kesesuaian penyewaan rumah kost, terutama pada pencatatan data penyewa, data transaksi dan penyajian laporan penyewaan rumah kost, yang sering mengalami ketidaksesuaian data. Oleh sebab itu diperlukan sistem yang terkomputerisasi untuk meningkatkan efektifitas dalam pencatatan pengecekan dan penyajian laporan yang lebih praktis.

Dari permasalahan tersebut, penulis akan membuat suatu sistem informasi penyewaan rumah kost berbasis *website* yang dapat mempermudah pemilik rumah kost dalam mempromosikan dan mengelola data penyewaan rumah kost pada Digus Happy.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.1 Rancangan Penelitian

Penulis merancang penelitian dengan metode deskriptif, yaitu penulis akan mengamati secara langsung terhadap objek penelitian untuk memperoleh data berdasarkan fakta di lapangan sehingga dapat digunakan sebagai gambaran penelitian.

2.1.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menyusun penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.1.2.1 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak terkait yang berhubungan dengan penelitian.

2.1.2.2 Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung pada sistem lama yang berjalan pada Digus Happy.

2.1.2.3 Metode Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan melakukan pencarian buku, teori, dan literatur yang digunakan sebagai landasan teori dalam penelitian ini.

2.1.3 Teknik Analisis dan Perancangan Sistem

Teknik analisis sistem yang digunakan dalam melakukan penelitian adalah teknik berorientasi objek. Teknik pemodelan yang digunakan yaitu *Unified Modeling Language* (UML).

2.1.4 Teknik Perancangan Aplikasi

Teknik perancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik berorientasi objek dengan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML) dengan aplikasi StarUML versi 5.0.2. Bahasa pemrograman yang

digunakan adalah *Visual Studio Code*, *MySQL*, *XAMPP* versi 3.2.4, *PHP* versi 8.0.9, *CSS*, *HTML*, *JAVA SCRIPT*, *Bootstrap* 4.4. sebagai *database*.

2.2 Landasan Teori

Adapun teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

2.2.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada^[1]. Perancangan Sistem adalah penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi^[2].

2.2.2 Sistem Informasi

Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan^[3]. Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan^[4].

2.2.3 Penyewaan

Penyewaan merupakan persetujuan untuk pemakaian sementara suatu benda, baik bergerak maupun tidak bergerak, dengan pembayaran suatu harga tertentu^[5]. Dalam sebuah transaksi penyewaan, yang berpindah hanyalah manfaat dari benda yang disewakan tersebut, dapat berupa manfaat barang seperti kendaraan, rumah, tanah juga dapat berupa karya pribadi seperti pekerja^[6].

2.2.4 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung^[9]. UML memberikan standar penulisan sebuah *blueprint* sistem, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan *class-class* dalam bahasa program yang spesifik, skema basis data komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem *software*^[10].

2.2.5 Website

Website merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hiperlink* yang memudahkan *server* (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di Internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengklik suatu *link* berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)^[11]. *Website* merupakan suatu kumpulan informasi pada beberapa *server* komputer yang terhubung satu sama lain didalam jaringan intranet atau internet. Informasi yang terdapat di *World Wide Web* (WWW) dikemas dalam bentuk halaman-halaman (*web page*) *web*^[12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem berjalan merupakan suatu proses yang menunjukkan perjalanan data pada suatu sistem yang sedang berjalan. Dalam melakukan operasional, Digus Happy menerapkan sistem manual dalam pelaksanaan aktivitas kerjanya.

3.1.1 Proses Penyewaan

Pelanggan atau calon penyewa mendatangi lokasi rumah kost secara langsung dan menanyakan ketersediaan kamar untuk digunakan oleh calon penyewa. Jika masih tersedia maka calon penyewa kamar dapat memeriksa kamar serta fasilitas yang ada di kost tersebut. Jika kamar yang ingin disewa tidak tersedia maka calon penyewa akan membatalkan penyewaan kamar. Setelah calon penyewa sudah menentukan kamar yang akan disewa, maka pemilik kost akan melakukan pencatatan data calon penyewa ke dalam buku catatan. Kemudian calon penyewa kamar dapat melakukan pembayaran sewa kamar secara langsung dengan uang tunai atau dengan mentransfer uang ke rekening pemilik rumah kost.

3.1.2 Proses Pendataan

Proses pendataan dilakukan ketika calon penyewa telah menentukan kamar yang akan disewa maka pemilik kost akan meminta data diri dari calon penyewa, kemudian dicatat kedalam buku catatan anggota penghuni Digus Happy (data ini bersifat pribadi) serta mencatat transaksi pembayaran kost.

3.1.3 Proses Laporan

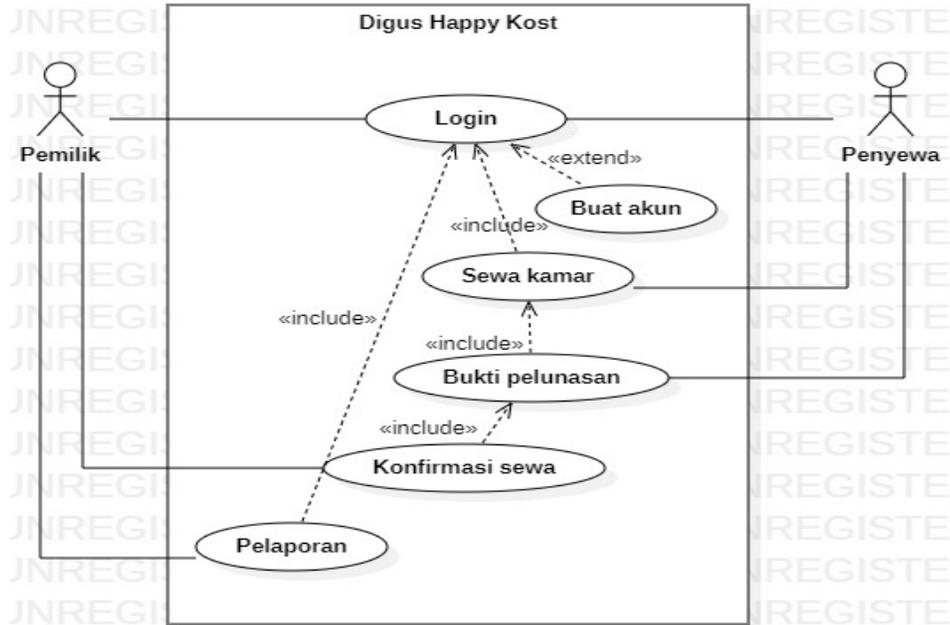
Proses Laporan dibuat setelah penyewa sudah melakukan transaksi penyewaan, maka pemilik kost akan melakukan pencatatan untuk setiap pembayaran yang dilakukan oleh penyewa kamar. Setiap penyewa masing-masing memiliki nomor kamar yang berbeda sehingga pemilik kost perlu menyesuaikan data tersebut supaya tidak tercampur dengan data penyewa yang telah membayar sewa dan yang belum membayar biaya sewa setiap bulannya sehingga proses pencatatan tidak mengalami kesalahan. Selain itu data tersebut digunakan untuk melihat data transaksi pendapatan yang nantinya akan dijadikan laporan pendapatan.

3.2 Prosedur Sistem Usulan

Untuk memberikan gambaran mengenai rancangan sistem usulan pada Digus Happy, penulis mengusulkan sebuah sistem yang dirancang dengan membuat *Unified Modelling Language* yang digambarkan dalam bentuk *use case diagram* dan *sequence diagram*.

3.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan notasi UML yang paling awal digunakan dalam pengembangan sistem. *Use case* mengidentifikasi bagaimana sistem akan digunakan dan kategori eksternal, dalam hal ini pengguna manusia atau eksternal lainnya yang dapat berinteraksi dengan sistem.



Gambar 1. Use Case Diagram Usulan

a. Login

Login digunakan oleh admin dan pengguna untuk masuk ke dalam sistem, dengan memasukkan *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* yang di-input-kan salah, maka admin dan pengguna gagal masuk ke dalam sistem. Tetapi jika *username* dan *password* yang di-input-kan benar maka admin dan pengguna dapat masuk ke halaman utama sistem.

b. Buat Akun

Aktivitas buat akun digunakan untuk *user* ketika *user* belum memiliki akun untuk melakukan *login* pada sistem. *user* akan mengklik tombol Registrasi pada halaman *login* yang kemudian akan diarahkan ke halaman registrasi untuk mendaftarkan akun. Pada *form* registrasi, *user* perlu mengisi nama lengkap, *username*, *password* dan nomor telepon, kemudian memilih tombol Daftar Sekarang agar sistem melakukan validasi data dan data Pendaftaran akan disimpan ke dalam *database* dan Pelanggan Kembali ke halaman *Login* untuk melakukan *login*.

c. Sewa Kamar

Dilakukan oleh penyewa yang sudah masuk ke dalam sistem dan di hadapkan pada menu kamar. Pada menu kamar ini, penyewa dapat memilih kamar yang ingin di sewa. Setelah memilih kamar, penyewa akan diarahkan pada *form checkout* dapat memasukan tanggal sewa dan melampirkan bukti transfer agar dapat langsung masuk kedalam *database*.

d. Konfirmasi Sewa

Konfirmasi sewa merupakan *feedback* untuk meyakinkan kembali mengenai pesanan yang telah dibuat oleh penyewa. Konfirmasi sewa terjadi ketika calon penyewa telah melakukan pesan kamar, konfirmasi dapat dilakukan oleh admin, pada proses konfirmasi ini akan admin melakukan pengecekan data sewa. Apabila data sewa yang masuk sesuai syarat, maka admin langsung melakukan konfirmasi.

e. Pelaporan

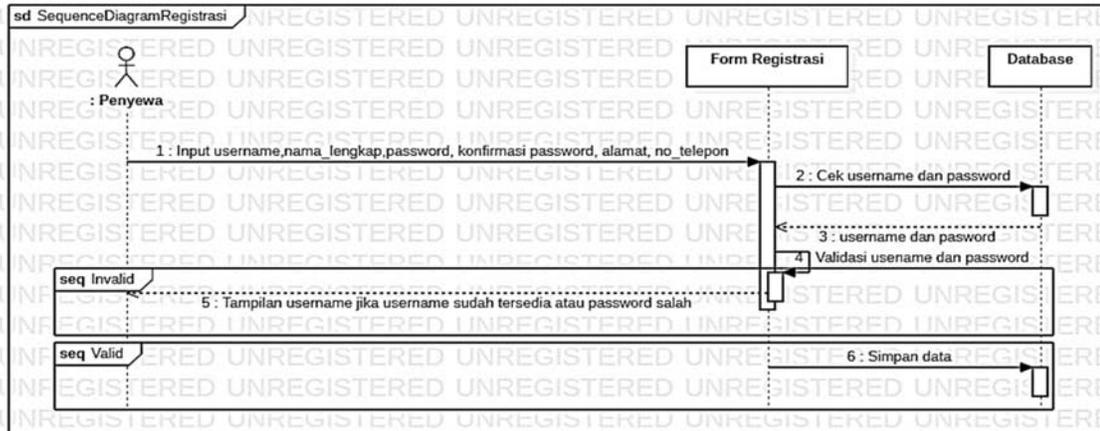
Berdasarkan objektif yang dialami pada Digus Happy data laporan sangat dibutuhkan sebagai dasar kebijakan dalam pengolahan data informasi yang dibutuhkan. Pada proses pelaporan ini admin akan membuat data laporan penyewaan, setelah data laporan dibuat selesai, maka admin akan mencetak laporan tersebut dalam bentuk *file* maupun *print out*.

f. Bukti Pelunasan

Bukti Pelunasan atas pelunasan pembayaran suatu kewajiban. Bukti pelunasan menunjukkan bahwa penyewa telah melakukan pembayaran, kemudian admin akan melakukan proses konfirmasi sewa.

3.2.2 Diagram Sekuensial Proses Registrasi

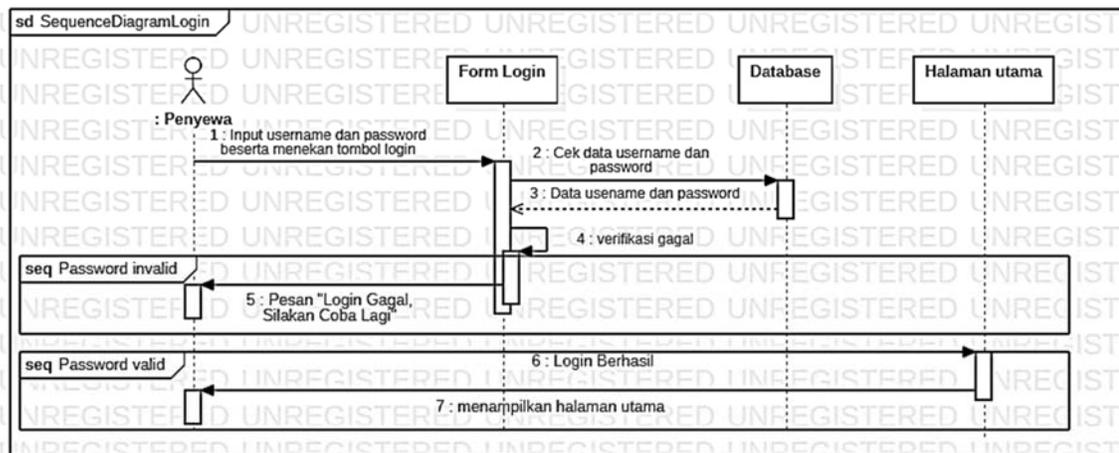
Proses registrasi di atas, penyewa atau *user* akan membuka *web* penyewaan Digus Happy terlebih dan mengisi *form* yang sudah disediakan sistem seperti *username*, *password*, alamat, dan nomor telepon. Jika *username* yang dimasukkan penyewa belum digunakan oleh penyewa lain maka data penyewa langsung tersimpan ke dalam *database*. Tetapi jika *username* yang dimasukkan sudah digunakan oleh penyewa lain di dalam *database* maka sistem akan menampilkan pesan bahwa *username* sudah digunakan. Proses registrasi berfungsi untuk memberikan identitas pemilik akun supaya tidak terjadi kesalahan seperti manipulasi data dan sebagainya pada saat melakukan penyewaan.



Gambar 2. Diagram Sekuensial Proses Registrasi Sistem Usulan

3.2.3 Diagram Sekuensial Proses Login

Dalam diagram sekuensial proses *Login* terbagi dua bagian yaitu *login* pemilik/admin dan *login* penyewa. *Login* admin hanya dapat diakses oleh admin dengan meng-*input*-kan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam sistem. Sedangkan untuk *login* penyewa, penyewa dapat *login* setelah melakukan registrasi terlebih dahulu. Pada gambar 4.3 penyewa yang akan melakukan *login* harus meng-*input*-kan *username* dan *password* sesuai pada saat melakukan registrasi. Kemudian *form login* akan mengirimkan *username* dan *password* ke *database*. Data yang dikirimkan ke *database* akan dicek apakah data yang di-*input*-kan sesuai atau tidak. Jika *username* dan *password* yang dimasukan sesuai maka penyewa dapat masuk ke dalam sistem. Tetapi jika *username* dan *password* tidak sesuai dengan yang ada pada *database* maka *form login* akan menampilkan pesan bahwa *login* gagal.



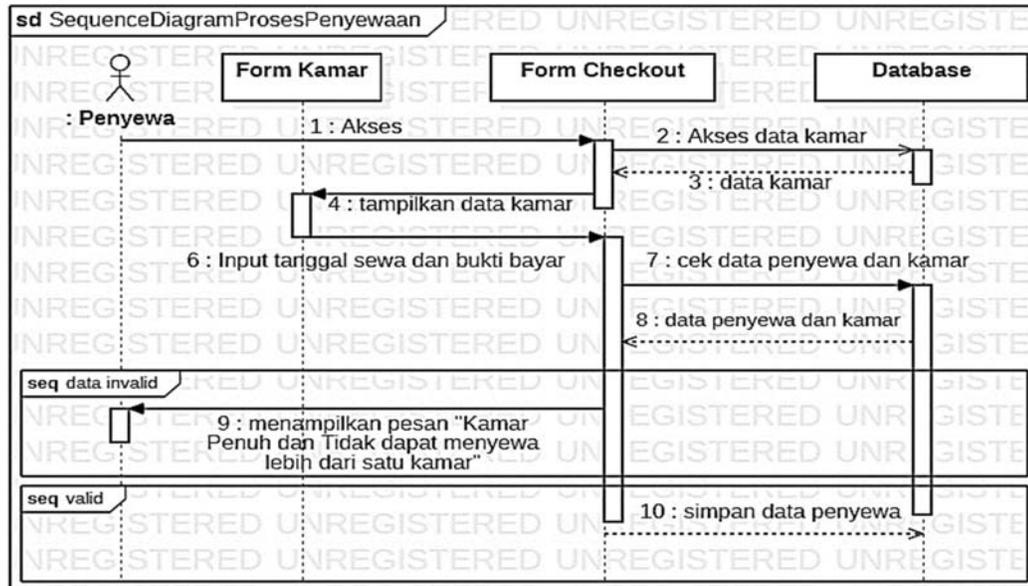
Gambar 3. Diagram Sekuensial Proses Login Sistem Usulan

3.2.4 Diagram Sekuensial Cek Kamar

Diagram sekuensial cek kamar dapat dijelaskan bahwa penyewa dapat mengakses halaman kamar dan dapat mengecek kamar yang tersedia dengan memilih kamar tersebut. Selanjutnya sistem akan menampilkan data kamar.

3.2.5 Diagram Sekuensial Proses Penyewaan

Proses Penyewaan di atas dilakukan oleh penyewa yang sudah masuk ke dalam sistem dan penyewa dapat mengakses halaman checkout kamar yang tersedia. Kemudian form checkout akan mengakses data kamar ke *database*. Selanjutnya dari form checkout akan tampilkan data kamar ke form kamar, setelah itu akan di-*input* tanggal sewa dan bukti bayar. Jika kamar tersebut sudah disewakan maka kamar tidak dapat dipesan dan dalam satu akun penyewa hanya dapat menyewa satu kamar. Kemudian data pesanan akan disimpan ke dalam *database*.



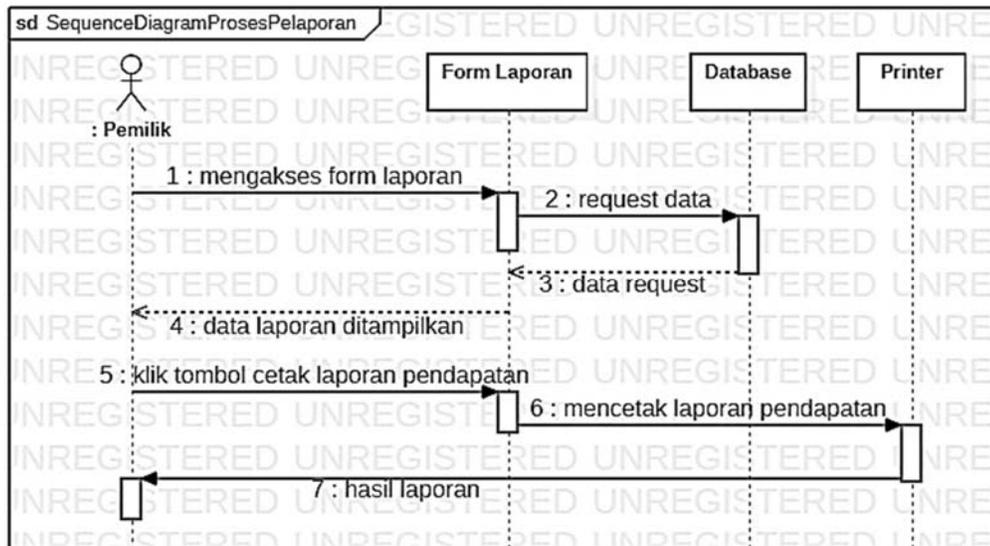
Gambar 4. Diagram Sekuensial Proses Penyewaan Sistem Usulan

3.2.6 Diagram Sekuensial Proses Konfirmasi

Proses konfirmasi dilakukan oleh pemilik kost dengan cara masuk ke dalam *dashboard* penyewaan, Apabila data sewa yang masuk sesuai, maka pemilik langsung melakukan konfirmasi kepada penyewa dan akan menampilkan status bahwa kamar yang disewa sukses. Tetapi jika data sewa yang masuk tidak sesuai, maka pemilik tidak melakukan proses konfirmasi.

3.2.7 Diagram Sekuensial Proses Pelaporan

Proses pelaporan di atas, pemilik kost hanya melakukan akses pada *form* laporan untuk dijadikan pertimbangan dalam operasional Kost Digus Happy ke depannya.



Gambar 5. Diagram Sekuensial Proses Pelaporan Sistem Usulan

3.3 Perancangan masukan dan Keluaran Sistem Usulan

Perancangan masukan adalah gambaran mengenai *input*-an yang ada pada sistem. Perancangan keluaran merupakan laporan dari hasil perancangan sistem yang dapat dilihat berupa kertas maupun tampilan layar. Berikut adalah tampilan rancangan masukan dan keluaran sistem pada Digus Happy:

3.3.1 Halaman Login

Halaman *login* adalah tampilan awal halaman yang berfungsi sebagai syarat untuk masuk ke dalam sistem. Aktivitas *login* pelanggan dimulai ketika pelanggan mengakses sistem. Pelanggan meng-*input*-kan *username* dan *password* kemudian memilih tombol *Login* agar sistem melakukan verifikasi *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* benar, maka halaman utama pelanggan akan ditampilkan.

Disini'."/>

Silahkan Login

Username

gie01

Password

.....

Kembali Masuk

Belum ada akun? Silahkan Registrasi [Disini](#)

Gambar 6. Tampilan Halaman Login

3.3.2 Halaman Registrasi

Aktivitas registrasi *user* dilakukan ketika *user* belum memiliki akun untuk melakukan *login* pada sistem. *User* akan memilih tombol Registrasi pada halaman *login* yang kemudian akan diarahkan ke halaman registrasi untuk mendaftarkan akun. Pada halaman registrasi, pelanggan perlu mengisi nama lengkap, *username*, *password* dan nomor telepon kemudian memilih tombol Daftar Sekarang agar sistem melakukan validasi data dan data Pendaftaran akan disimpan ke dalam *database* dan *user* Kembali ke halaman *login* untuk melakukan *login*.

Registrasi Akun-Mu Disini

Nama Lengkap

Giebrielle

Username

gie01

Password

.....

Nomor Telepon

214365870921

Kembali Daftar Sekarang

Gambar 7. Tampilan Halaman Registrasi

3.3.3 Halaman Tampilan Detail atau Menu

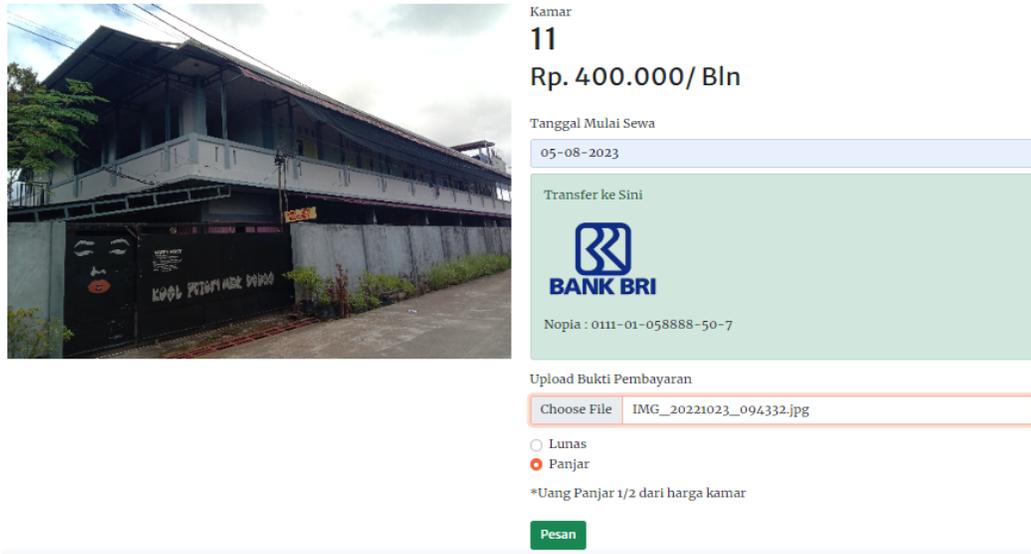
Pada halaman detail berfungsi untuk menampilkan menu kamar yang disewakan dalam sistem, penyewa dapat memilih kamar kost yang tersedia. Pemesanan kamar kost dilakukan ketika penyewa sudah memiliki akun terdaftar dan berhasil *login*.

3.3.4 Tampilan Halaman Pesan

Pada *form* pesan, penyewa diarahkan untuk memilih tanggal pemesanan, sebelum penyewa melampirkan bukti pembayaran penyewa dapat memilih pembayaran berupa bayar Lunas atau Panjar. Setelah itu, penyewa melampirkan bukti pembayaran pada kolom yang sudah disediakan sistem. Setelah penyewa memilih tanggal dan melampirkan bukti pembayaran, maka penyewa melakukan klik pada tombol pesan.

Beranda > Penyewaan

Sewa Kamar Disini



Kamar
11
Rp. 400.000/ Bln

Tanggal Mulai Sewa
05-08-2023

Transfer ke Sini


BANK BRI

Nopla : 0111-01-058888-50-7

Upload Bukti Pembayaran

Choose File IMG_20221023_094332.jpg

Lunas
 Panjar

*Uang Panjar 1/2 dari harga kamar

Pesan

Gambar 8. Tampilan Halaman Pesan

3.3.5 Tampilan Halaman Riwayat

Pada halaman riwayat, penyewa dapat melihat status dari pemesanan kamar, jika kamar yang sudah terkonfirmasi maka akan menampilkan status sukses, tetapi jika belum terkonfirmasi, maka tidak ada status sukses yang ditampilkan.

3.3.6 Tampilan Login Admin

Halaman *login* admin terdapat *form Login* yang berfungsi untuk melakukan pemeriksaan *username* dan *password* bagian administrasi sebelum memasuki halaman Administrator. Bagian administrasi melakukan *input* berupa *username* dan *password* kemudian memilih tombol *Login* agar sistem melakukan verifikasi. Jika *valid*, maka sistem menampilkan halaman Administrator, jika tidak *valid* maka akan menampilkan pesan *Login* Gagal.



WELCOME

Menu

- Dashboard
- Data Kamar
- Data Sewa
- Data User
- Laporan
- Logout

Login Admin

Username
admin

Password
....

Masuk

@Copyright Nopia

Gambar 9. Tampilan Halaman Pesan

3.3.7 Tampilan Halaman Dashboard Admin

Halaman *dashboard* admin digunakan setelah melakukan *login*, admin dihadapkan pada halaman *dashboard*, di dalam halaman *dashboard* admin dapat melihat jumlah kamar yang tersedia serta jumlah *user* yang terdaftar dan jumlah sewa terbaru. Halaman *dashboard* juga menampilkan tabel sewa terbaru.

3.3.8 Tampilan Halaman Data Kamar

Pada halaman data kamar admin dapat melihat data kamar yang di-upload. Di dalam halaman ini admin dapat melakukan tambah kamar, edit kamar serta menghapus dan mencari data kamar yang ingin dilihat dengan memasukkan kata kunci dari kamar tersebut.

3.3.9 Tampilan Halaman Data Sewa

No	Nama Penyewa	Kamar	Tanggal Sewa	Tanggal Selesai	Total Harga	Bukti	Bukti Lunas	Status	Aksi
1	Min Yoongi	01	16-05-2023	15-06-2023	Rp. 400000			Lunas	Terkonfirmasi Hapus
2	Giebrriel	02	20-05-2023	19-06-2023	Rp. 400000			Lunas	Terkonfirmasi Hapus
3	nopia	04	23-05-2023	22-06-2023	Rp. 400000			Lunas	Terkonfirmasi Hapus
4	nopia	10	20-07-2023	19-08-2023	Rp. 400000			Panjar	Terkonfirmasi Hapus
5	ifo	11	01-07-2023	31-07-2023	Rp. 400000			Lunas	Terkonfirmasi Hapus
6	giebrielle dzulian shinigami	12	05-08-2023	04-09-2023	Rp. 400000			Lunas	Terkonfirmasi Hapus

Gambar 10. Tampilan Halaman Data Sewa

Pada halaman data sewa admin dapat melihat data penyewa yang melakukan penyewaan kamar. Di dalam halaman ini admin dapat melakukan konfirmasi data penyewa, tombol konfirmasi dilakukan ketika penyewa sudah memenuhi syarat penyewaan kamar. Pada halaman ini juga admin dapat melihat data sewa terkonfirmasi, admin juga dapat menghapus data sewa dengan menekan tombol hapus, tombol hapus berfungsi untuk menghapus data penyewa yang sudah tidak menyewa pada Digus Happy.

3.3.10 Tampilan Halaman Data User

Halaman data user digunakan untuk admin, pada halaman ini admin dapat melihat data user yang sudah terdaftar ke dalam sistem. Di dalam halaman ini admin dapat melakukan edit dan hapus data user. Tombol edit berfungsi ketika penyewa ingin mengubah data maupun penyewa yang lupa username dan password. tombol hapus berfungsi untuk menghapus data user yang sudah tidak digunakan maupun yang tidak menyewa pada Digus Happy.

3.3.11 Tampilan Halaman Laporan

No	Nama Penyewa	Tanggal Sewa	Tanggal Selesai	Total	Status
1	Min Yoongi	16-05-2023	16-06-2023	Rp. 400.000	Sukses
2	Giebrriel	20-05-2023	23-05-2023	Rp. 400.000	Sukses
3	nopia	23-05-2023	23-06-2023	Rp. 400.000	Sukses
4	nopia	20-07-2023	24-08-2023	Rp. 400.000	Sukses
5	ifo	01-07-2023	31-07-2023	Rp. 400.000	Sukses
6	giebrielle dzulian shinigami	05-08-2023	04-09-2023	Rp. 400.000	Sukses

Gambar 11. Tampilan Halaman Laporan

Pada halaman laporan admin maupun pemilik dapat melihat laporan sewa yang menampilkan hasil dari transaksi perbulan maupun pertahun dari setiap penyewaan kamar. Pada halaman ini juga, admin dapat melakukan cetak laporan berdasarkan tanggal yang dipilih. Kemudian laporan akan dicetak dalam bentuk Pdf.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis mengenai sistem penyewaan pada Digus Happy yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

- a. Kost Digus Happy tidak akan mengalami kehilangan data karena data telah terintegrasi dan tersimpan didalam *database* sehingga pencatatan pada sebuah buku tidak diperlukan lagi.
- b. Penyewaan Kost berbasis *Web* pada Kost Digus Happy, yang dapat mempermudah dalam proses pencatatan transaksi, pengolahan data, serta dalam proses pelaporan, dan juga memberikan kemudahan kepada pelanggan karena proses penyewaan dapat dilakukan secara cepat dan akurat tanpa harus datang langsung ke Kost Digus Happy.
- c. Digus Happy memerlukan suatu rancangan aplikasi sistem informasi secara terkomputerisasi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada sistem manual, sehingga proses penyewaan dan proses pelaporan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

5. SARAN

Sistem informasi penyewaan yang diusulkan ini bertujuan untuk mempermudah penggunaan sistem dan penyimpanan data bagi Digus Happy. Oleh sebab itu, penulis memberikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh Digus Happy supaya sistem yang dirancang dapat beroperasi sebagaimana mestinya. Adapun saran yang dapat disampaikan penulis antara lain:

- a. Perancangan sistem dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis Android.
- b. Perancangan tampilan sistem yang lebih menarik.
- c. Perancangan sistem informasi yang dirancang penulis belum sempurna, oleh karena itu diharapkan sistem kedepannya dapat meningkatkan keamanan sistem untuk mengantisipasi terjadi kerusakan sistem atau *bug*.
- d. Perancangan sistem pembayaran dapat ditambah menggunakan layanan *fintech* supaya penyewa yang tidak memiliki rekening bank dapat dengan mudah melakukan transaksi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penelitian ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan berupa petunjuk, data, saran maupun dorongan moril dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh civitas Akademika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Widya Dharma Pontianak dan pemilik Kost Digus Happy, yaitu Bapak Sumardigus Prihatnyoto, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menggunakan objek sebagai bahan penelitian berkenaan dengan penelitian ini, serta kepada keluarga tercinta dan teman terkasih yang telah banyak memberikan bantuan selama peneliti menjalani studi hingga selesainya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gunawan, Fahmi dan Heksa Biopsi Puji Hastuti. (2018). *Senari, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- [2] Henderi., Untung Rahardja dan Efana Rahwanto. (2021). *UML Powered Design System Using Visual Paradigm*. CV. Literasi Nusantara Abadi. Malang.
- [3] Hidayatullah, Priyanto dan Jauhari Khairul Kawistara. (2018). *Pemrograman WEB*. Informatika. Bandung.
- [4] Hutahaean, Jeperson. (2018). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish. Yogyakarta.
- [5] Jauhari, Achmad, Devie Rosa Anamisa dan Fifin Ayu Mufarroha. (2020). *Pengantar Sistem Informasi*. Media Nusa Creative. Malang.
- [6] Nur, Rusdi dan Arsyad Muhammad Suyuti. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Deepublish. Yogyakarta.
- [7] Romindo, Muttaqin, Rasinus, LM. Fajar Israwan Yuswardi, Abdul Karim, Afni Nia Sari, Ega Evinda Putri dan Khairunnisa Samosir. (2021). *Sistem Informasi*. Yayasan Kita Menulis. Medan.
- [8] Salim. (2019). *Hukum Kontrak (Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak)*. Sinar Grafika. Jakarta.
- [9] Sidik, Betha. (2018). *Pemrograman Web dengan PHP 7*. Informatika Bandung. Bandung.
- [10] Sukamto, Rosa Ariani dan Muhammad Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.