

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN
KOS-KOSAN PADA FELICE KOST BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh :

Virginia Casanova Andiko

8020190346

Untuk persyaratan penelitian dan penulisan skripsi

Sebagai akhir proses studi Strata 1

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL SKRIPSI

1. Judul Proposal Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kos-
Kosan Pada Felice Kost Berbasis Web
2. Program Studi : Teknik Informatika
3. Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)
4. Peneliti :
 - a. Nama Lengkap : Virginia Casanova Andiko
 - b. NIM : 8020190346
 - c. Jenis Kelamin : Perempuan
 - d. Tempat/Tgl.Lahir : Jambi, 30-Maret -2002
 - e. Alamat : Jl. Elang 1 , Jelutung
 - f. No. Telepon : 085381604044
 - g. Email : Virginianova97@gmail.com@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

Nama : Virginia Casanova Andiko
NIM : 8020190346
Prodi : ~~SI~~/TI/~~SK~~
Judul : Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kos-Kosan Pada Felice
Kost Berbasis Web

1. Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak

2. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi :

- ☐ Proyek Skripsi tidak relevan dengan Program Studi
- ☐ Pernah ada topik sejenis
- ☐ Metode utama telah banyak dipakai
- ☐ Metode yang dipakai tidak jelas
- ☐ Masalah terlalu sempit
- ☐ -----

Mengetahui,
Ketua TIM Skripsi
Program Studi Teknik Informatika

1. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi cukup luas dan saat ini sangat berkembang dengan baik, hampir setiap aspek pekerjaan manusia didukung oleh teknologi, terutama teknologi informasi. Begitu cepatnya perkembangan internet menimbulkan pengaruh yang sangat signifikan bagi setiap negara. Indonesia adalah salah satu negara yang mengalami dampak tersebut. Data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), mengatakan bahwa di Indonesia terdapat sekitar 25 juta pengguna yang mengakses internet. Dari tahun ketahunnya pengguna internet terus meningkat sekitar 25%. Kenaikan tersebut disebabkan oleh adanya kemudahan dalam melakukan pengelolaan, pengaksesan, dan penyebaran berbagai informasi, dengan akses mudah ke informasi yang diperoleh, yang telah menyebabkan banyak masalah[1].

Indekos atau kos/kost merupakan jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat sementara untuk di tinggali dengan jumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode tertentu biasanya pembayaran bulanan, seiring berkembang zaman kos/kost sangat di butuhkan terutama di berbagai daerah di Indonesia khususnya daerah kota jambi, di berbagai bidang terutama bidang pendidikan akademi dan universitas swasta, hal ini diikuti dengan sangat bertambahnya jumlah rumah-rumah atau bangunan sementara yang menawarkan jasa “kos/kost”. Mahasiswi atau pekerja khususnya wanita yang sedang merantau biasanya akan dihadapkan pada persoalan menyangkut tempat tinggal sementara, memang sangat banyak pilihan tempat tinggal sementara yang bisa dipilih antara lain apartemen, hotel, bedeng, rumah kontrakan, serta kos/kost ini tadi, namun dari banyak pilihan tersebut yang jadi pilihan yang terbanyak yaitu indekos atau rumah kost

Peningkatan kebutuhan dan tempat tinggal sementara, kos-kosan menjadi kebutuhan utama tempat tinggal sementara untuk para pendatang dari segi kenyamanan, keamanan dan kemudahan penggunaan tempat hidup. Maka dari dalam penelitian ini diharapkan mampu untuk membangun sebuah sistem informasi yang dapat menghubungkan penghuni kos-kosan dan pengelola kos, sehingga informasi dapat dengan mudah dicari, proses penyewaan dan pengelolaan pembayaran bisa dilakukan dalam satu sistem informasi platform. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis akan mencoba melakukan penelitian untuk membuat perancangan sistem informasi penyewaan kos-kosan berbasis web untuk wilayah jambi. Sistem yang kami buat ini berisi tentang fasilitas kos, sistem pemesanan dan pembayaran, data jumlah kamar kos, data jumlah yang terisi dan data penghuni kost.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana membuat website penyewaan kamar kos Felice Kost berbasis web?

3. BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Sistem informasi yang dirancang hanya menampilkan informasi tentang Rumah Kost Putri Paris yang ada di kebun handil, kecamatan jelutung, kota jambi beserta lokasi dan fasilitas.
2. Sistem informasi yang dirancang dapat melakukan pemesanan rumah kost.
3. Sistem informasi yang dirancang tidak membahas keamanan system.

4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat website yang mendukung proses penyewaan Felice Kost yang dapat membantu mengurangi kesalahan dukungan manajemen pelaporan dan penyimpanan data, serta memfasilitasi pemilik kos dalam kegiatan manajemen. membantu mengurangi kesalahan dalam pelaporan dan membantu menyimpan data manajemen, sehingga memudahkan pemilik kos untuk mengelola aktivitas manajemen biaya.

4.2 Manfaat Penelitian

1. Manfaat adanya website ini dibuat untuk mempermudah mahasiswi, pekerja perempuan atau masyarakat perempuan umum untuk tidak lagi mengalami kesulitan mencari rumah kost sementara, dan juga dengan mudah pemilik kost untuk mempromosikannya.
2. Penyewa kamar kost bisa mempermudah pelayanan lebih cepat dan mudah untuk mendapatkan informasi dan komunikasi yang dibutuhkan serta dapat melakukan penyewaan dan pembayaran secara online
3. Bagi kami penulis, penelitian ini sangat bermanfaat bagi kami untuk sebagai pengalaman dalam pembuatan sistem informasi penyewaan kamar kost.

5. LANDASAN TEORI

Pada bagian landasan teori ini akan menguraikan konsep dan model yang terkait dengan masalah penelitian yang dilakukan oleh penulis. Teori ini dikumpulkan berdasarkan literatur, informasi dari Internet, dan lainnya yang akan digunakan dalam rangkaian dan dianalisis untuk masing masing dari komponen.

5.1 Perancangan

Perancangan secara umum merupakan perencanaan dengan membuat gambaran dari beberapa elemen-elemen yang terpisah menjadi utuh. Fungsi perancangan sistem yang menggunakan system flowchart atau diagram proses untuk menampilkan susunan proses dalam sistem dengan menggunakan grafik. Ada beberapa pendapat ahli mengenai definisi dari perancangan, di antaranya:

Menurut Muhammad arif [2] mengungkapkan bahwa : “perancangan adalah kegiatan menggambarkan rencana umum untuk melakukan aktivitasaktivitas khusus dan rancangan proyek yang realistis berdasarkan sumber yang telah ditetapkan”.

Menurut Sri Mulyani [3] melalui tulisannya dalam buku yang diberi judul Metode Analisis dan Perancangan Sistem : “Perancangan merupakan solusi sistem yang telah dikonsep sehingga sistem bisa diterapkan dengan bantuan algoritma komputer”.

Jika mengacu pada pendapat para ahli yang dibahas di atas, maka dengan kata lain, perancangan sistem merupakan sarana untuk merencanakan dan menggambarkan serta mengonstruksi berbagai kebutuhan fungsional dari sebuah sistem yang nantinya dibangun dari beberapa lapis elemen terpisah ke dalam sebuah kesatuan utuh dari sistem serta dapat berfungsi sesuai kebutuhan pengguna atau pemakai sistem itu sendiri.

5.2 Sistem Informasi

Definisi dari Abdul Kadir [4] dalam bukunya yang berjudul Pengenalan Sistem Informasi: “ Sesungguhnya, sistem informasi itu tidak selalu berkaitan dengan komputer. Apabila terhubung maka dinamakan Sistem Berbasis Komputer atau CBIS (Computer Based Information System). Dalam Praktik, penggunaan istilah sistem informasi tanpa menambahkan keterangan berbasis komputer lebih umum. Padahal sebetulnya kata terpentingnya adalah komputer”.

Dalam suatu organisasi, bisa dianggap sistem informasi merupakan sebuah sistem yang menyajikan informasi ke seluruh struktur dalam organisasi pada saat dibutuhkan. Informasi yang diterima disimpan, diambil intinya, diubah, diproses dan dikirimkan oleh sistem, informasi atau komponen sistem lainnya (Arif Imam Suroso, 2013).

5.3 Sistem Informasi Akademik

Menurut Jeperson Hutahean [5] kami simpulkan dalam bukunya yang berjudul Konsep Sistem Informasi. Pengertian dari sistem informasi yaitu sebuah sistem dari organisasi untuk memenuhi kebutuhan manajemen transaksi sehari-hari, mendukung operasi, merupakan pengaturan dan penyusunan strategi dari sebuah kelompok, serta memberikan laporan yang dibutuhkan kepada pihak eksternal tertentu. Sistem informasi ini memiliki bagian-bagian yang dinamakan building block: 1. Blok input atau masukan Ini merupakan input ke dalam sistem informasi. Masukan di sini meliputi cara serta sarana untuk memperoleh data input. Data ini dapat juga berbentuk dokumen dasar.

2. Blok Model (model block) Ini terdiri dari kumpulan dari tata cara, metode logis dan matematis yang disatukan untuk mengubah data masukan serta data yang disimpan dalam database serta data masukan dengan cara tertentu untuk mendapatkan hasil yang diharapkan.

3. Blok output atau keluaran Outputnya merupakan informasi berkualitas tinggi serta pengarsipan yang bisa dimanfaatkan oleh semua tingkatan organisasi.

4. Blok Teknologi (technology block) Fungsinya adalah memperoleh masukan, mengoperasikan model, melakukan penyimpanan dan pengaksesan data, membuat dan mengomunikasikan output, dan membantu pemantauan diri secara umum.

5. Blok Basis Data (database block) Kumpulan data ini saling terkait dan disimpan pada perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk dikelola.

6. Blok Kendali (control block) Terdapat banyak kejadian yang mungkin menyebabkan kerusakan pada suatu sistem informasi, misalnya kebakaran, suhu tinggi, air, debu, penipuan, failure pada sistem terkait, kesalahan inefisiensi, sabotase, bencana alam dan sebagainya. Beberapa tindakan perlu dikembangkan dan diimplementasikan untuk memastikan bahwa faktor penyebab kerusakan sistem memungkinkan untuk diatasi atau jika terjadi kesalahan dapat segera diperbaiki.

5.4 Website

Website adalah biasa disebut dengan web yaitu halaman yang menyediakan informasi melalui internet sehingga dapat diakses di seluruh dunia jika terhubung dengan internet, berikut kami susun menurut para ahli : Wahidin Abbas [6] mendefinisikan : “Website disebut sebagai situs, portal, atau situs web. Sekumpulan halaman situs dengan keterhubungan

dengan halaman lainnya, home page yaitu halaman pertama yang ditampilkan saat situs dibuka. Halaman-halaman lainnya dinamakan halaman situs. Pengertian dari situs web yaitu suatu situs yang bisa dikunjungi dan ditemukan melalui internet pengguna di seluruh dunia". Medi Suhartanto [7] mengemukakan : "Website adalah aplikasi yang memerlukan browser untuk mengaksesnya dan berisi dokumen yang menggabungkan suara, gambar, animasi, teks serta video (multimedia) ke dalam aplikasi dengan bantuan Hypertext Transfer Protocol atau HTTP. Mengacu pada pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa website disebut juga sebagai situs, website, website atau portal. Dalam artian, situs web menggabungkan halaman-halaman situs yang ada melalui internet dan dapat diakses dari semua tempat selama terhubung ke internet tanpa batasan ruang dan waktu. Website merupakan suatu komponen yang tersusun dari berbagai multimedia yang menarik minat pengunjungnya berkat media informasi di dalamnya.

5.5 DataBase

Database merupakan wadah untuk menyimpan dan mengatur semua data sistem yang menjadikannya bagian vital untuk pengembangan suatu sistem informasi dengan tujuan untuk mempelajari dan mengumpulkan informasi dengan bentuk yang beragam (Hadian Sumandi, 2017). Terdapat beberapa pengertian dari database dari para ahli, tetapi apa yang mereka ingin sampaikan sebenarnya sama. 13 Kristin Tyas Wardani melalui tulisan pada jurnal Desi Supriyati [8] menyatakan : "Suatu sistem yang berbasis data bertujuan mengumpulkan dan mengelola catatan menggunakan komputer agar data operasional lengkap dari suatu badan usaha atau kelompok dapat direkam dan disimpan serta dipelihara untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan pemakai secara optimal untuk mengambil suatu keputusan."

6. METODOLOGI PENELITIAN

6.1 Alat Dan Bahan Penelitian

Adapun alat dan bahan penelitian berupa perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan selama melakukan penelitian. Yaitu sebagai berikut ini :

1. Perangkat Keras(*hardware*)

Perangkat keras yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Komputer, Dengan prosesor Intel Core I5 8265U CPU@ 3.5 Ghz
- b. RAM 8 GB
- c. Kapasitas Memory (Harddisk) 1 TB (SSD) 128Gb

2. Perangkat Lunak(*software*)

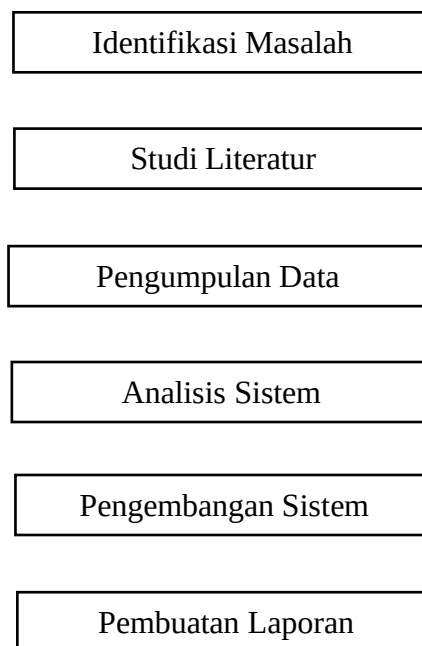
Perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Sistem Operasi Windows
- b. *Visual Code Studio* (text editor)
- c. XAMPP
- d. MySQL
- e. Aplikasi pendukung seperti *Chrome*

6.2 Metode Penelitian

6.2.1 Kerangka Kerja Penelitian

Dalam membantu menyusun pada penelitian ini, maka membutuhkan struktur yang sudah jelas langkah-langkah. Kerangka kerja ini yaitu tindakan yang harus diambil untuk memecahkan kasus yang akan diulas nantinya. Adapun kerangka kerja yang digunakan pada penelitian ini yaitu seperti pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Kerangka Penelitian

Berdasarkan gambar kerangka kerja penelitian di atas, dapat peneliti uraikan pembahasan dari tiap-tiap tahapan dalam penelitian ini yaitu antara lain:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah dengan melakukan observasi langsung ke Felice Kost yang diteliti.

Dari pengamatan langsung, penulis menemukan permasalahan yang dihadapi Felice Kost adalah dalam mengolah data penghuni yang masih manual, pembayaran yang masih manual, dan sulitnya lokasi dari kos ini untuk ditemukan karena tidak memiliki spanduk Felice Kost. Sehingga penulis dapat menyimpulkan masalah dari penelitian ini.

2. Studi Literatur

Ditahap ini penulis akan mengeksplorasi terkait landasan teori yang didapat dari beberapa macam jurnal dan buku yang ada di perpustakaan dan juga di internet, salah satunya yaitu tentang penjelasan mengenai sistem, informasi, sistem informasi, *database*, *flowchart*, *usecase*, *class diagram* dan *activity diagram*. Tujuannya untuk membantu penulis agar dapat memiliki landasan teori yang baik terkait dengan penelitian yang dilakukan.

3. Pengumpulan Data

Sebagai alat bantu yang sangat dibutuhkan penulis dalam penelitian ini untuk mencari dan mengumpulkan data yang nantinya dibutuhkan untuk penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data antara lain:

a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung subjek penelitian dengan mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mendeskripsikan dan merancang penelitian. Untuk memperoleh data tersebut, penulis melakukan observasi langsung di Felice Kost, Jambi.

b. Wawancara

Dalam metode ini peneliti akan melakukan wawancara atau bertanya jawab kepada pemilik Felice Kost terkait masalah dalam penelitian ini yang nantinya dipandang dapat memberikan analisis yang akurat mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini.

4. Analisis Data

Pada fase ini, penulis menganalisis data yang diperlukan untuk merancang sistem informasi baru. Analisis ini bertujuan untuk menyelidiki masalah yang muncul dari kebutuhan sistem informasi dalam proses pengumpulan data dan menggunakan model untuk menjelaskan fungsionalitas sistem *Unified Modeling Language*.

5. Pengembangan Sistem

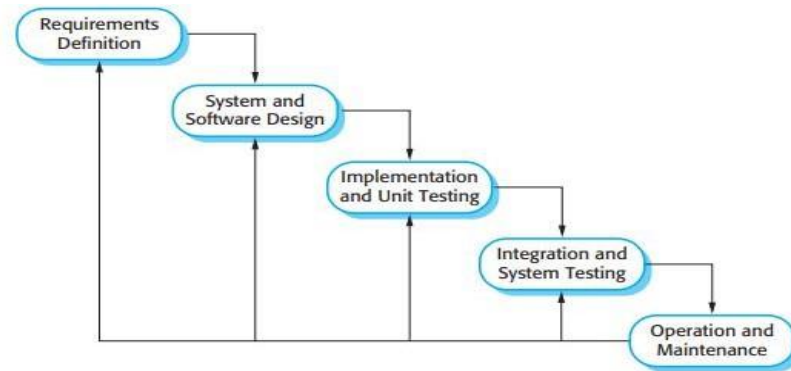
Penulis juga menggunakan metode pengembangan sistem sebagai penunjang pada penelitian ini. Dengan mengaplikasikan metode ini, diharapkan penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan lebih fokus dan penelitian ini selesai sesuai rencana. Metode pengembangan sistem yang akan diterapkan oleh penulis yaitu metode *Waterfall*. Pengembangan sistem merupakan tahap perancangan sistem, yang merupakan solusi dari masalah yang ada pada sistem dan sedang berjalan di Felice Kost, Jambi.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahapan pembuatan laporan akhir mengenai hasil penelitian yang di dalamnya memuat apa yang penulis lakukan dalam mencapai tujuan dan hasil penelitian ini.

7. Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini, penulis juga menggunakan metode pengembangan sistem waterfall. Metode waterfall adalah metode pengembangan sekuensial melalui fase konstruksi perangkat lunak yang ada. Bagaimana pengembang sistem pada metode waterfall ini dapat dilihat pada Gambar 3.2



Gambar 3.2 Waterfall Model

Berdasarkan model *waterfall* pada Gambar 3.2, maka dapat menjadi lebih detail pembahasan terhadap masing-masing tahapan yang ada pada model *waterfall* adalah yaitu antara lain :

a. Analisis Kebutuhan (*Requirements Definition*)

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang akan dibuat, dengan cara menentukan kebutuhan fungsional mau pun kebutuhan non fungsional dari sistem yang akan dibuat serta batasan-batasan dari sistem yang akan dibuat.

b. Desain Sistem (*System and Software Design*)

Ditahap ini penulis membentuk dari desain sistem dengan menggunakan alat bantu dalam membuat sistem yang akan dikembangkan secara nyata dan akurat. Untuk menguraikan proses dan fungsi yang akan dilakukan sistem dan kebutuhan sistem, penulis menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*), yaitu *use case diagram*, *class diagram*, dan *activity diagram*.

c. Implementasi dan Pengujian Unit (*Implementation and Unit Testing*)

Tahap ini merupakan proses yang tidak mudah karena proses yang akan memakan waktu lama, ketelitian dan yang paling sulit. Tahap ini diawali dengan pembuatan *interface* atau antarmuka sistem

kemudian dilanjutkan dengan melakukan pemrograman terhadap sistem yang akan dibuat. Dalam pembuatan pemrograman sistem peneliti menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database management system* MySQL.

c. Pengujian Sistem (*Integration and System Testing*)

Pada tahap ini, sistem yang telah dikembangkan dan telah terintegrasi akan dilakukan pengujian sebagai suatu sistem yang utuh untuk memastikan sistem sudah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan *user* dan tidak ditemukan *error* atau kesalahan sistem.

d. Operasi dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Pada tahap ini menjalankan sistem yang telah dibuat serta melakukan perawatan. Perawatan merupakan bagian dari memperbaiki kekurangan yang belum ditemukan pada proses sebelumnya. Pada penelitian ini yang dilakukan hanya sebatas tahapan pengujian sistem nya saja

7. JADWAL PENELITIAN

Agar menghindari terjadinya ketidak teraturan dalam pencarian, observasi data, dan pengerjaan laporan penelitian . Pelaksanaan penelitian direncanakan dilakukan pada bulan **September 2022** sampai dengan **Desember 2022**. Seperti tertulis pada tabel berikut ini :

No	Rencana Kegiatan Berdasarkan Kerangka Kerja	Dalam Hitungan bulan															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	3	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																
2	Studi Literatur																
3	Pengumpulan Data																
4	Perancangan Sistem																
5	Penyusunan Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

P. Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam and S. Tinggi Agama Islam As- Sunnah Deli Serdang, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture Daryanto Setiawan," *SIMBOLIKA*, vol. 4, no. 1, 2018.

Muhammad Arif, *Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Bandung*. Bandung: 2016, 2016.

Jogianto HM, *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta, 2005.

A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi edisi revisi*. Yogyakarta, 2014.

T. Sutarbi, *Konsep Sistem Informasi*. 2012.

Elisabet Yunaerti dan Rita Irviani, *Pengantar Sisten Informasi*. Yogyakarta, 2017.

Fitri Damayanti Dan Holil, *Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Web Dan Google Maps Api*. 2016.

Laurentinus Dan Vinsensius Julio, *Apliakasi Sistem Informasi Rumah Kost Kota Pangkalpinang Berbasis Android Menggunakan Algoritma Dijkstra*. 2018.

M. Alhumaira, Megawati, and T. R. Aprianty, *Jurnal Sistem Informaasi PT. Heng Sun Mulia Pratama Jambi Menggunakan PHP dan MySQL*. Palembang, 2015.

Wendi Wirasta dan Imam Febriansyah, "Jurnal Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Alat-Alat Pesta Berbasis Web Di Narda Pesta," *STMIK LPKIA*, 2014.

Wahidin Abbas, *Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny)*. 2013.

Medi Suhartanto, *Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql*. 2017.

Desi Supriyati, "Jurnal Pembangunan Sistem Informasi Apotek Dharma Sehat Donorojo," *J. Speed – Sentra Penelit. Engineering dan Edukasi*, vol. 11 No 1, 2014.

R. S. dan J. Febio, "MEMBANGUN APLIKASI E-LIBRARY MENGGUNAKAN HTML, PHP SCRIPT, DAN MYSQL DATABASE," *J. Process*, 2014.

P. P. Widodo and Herlawati, *Menggunakan UML – UML Secara Luas Digunakan Untuk Memodelkan Analisis & Desain Sistem Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2013.

dan M. S. Rosa A.S., *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Modula, 2018.

A. Syukron and N. Hasan, "Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong," *Bianglala Inf.*, 2015.

P. Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam and S. Tinggi Agama Islam As- Sunnah Deli Serdang, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture Daryanto Setiawan," *SIMBOLIKA*, vol. 4, no. 1, 2018.

Muhammad Arif, *Rancangan Teknik Industri*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.

S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah Bandung*. Bandung: 2016, 2016.

Jogianto HM, *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta, 2005.

. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi edisi revisi*. Yogyakarta, 2014.

. Sutarbi, *Konsep Sistem Informasi*. 2012

Wahidin Abbas, *Analisa Kepuasan Mahasiswa Terhadap Website Universitas Negeri Yogyakarta (Uny)*. 2013.

Medi Suhartanto, *Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan Mysql*. 2017.

Desi Supriyati, "Jurnal Pembangunan Sistem Informasi Apotek Dharma Sehat Donorojo," *J. Speed – Sentra Penelit. Enginering dan Edukasi*, vol. 11 No 1, 2014.

R. S. dan J. Febio, "MEMBANGUN APLIKASI E-LIBRARYMENGUNAKAN HTML, PHP SCRIPT, DAN MYSQL DATABASE," *J. Process*, 2014.

P. P. Widodo and Herlawati, *Menggunakan UML – UML Secara Luas Digunakan Untuk Memodelkan Analisis & Desain Sistem Berorientasi Objek*. bandung: Informatika Bandung, 2013.

dan M. S. Rosa A.S., *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. bandung: Bandung : Modula, 2018.

A. Syukron and N. Hasan, "Perancangan Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web Pada Puskesmas Winong," *Bianglala Inf.*, 2015.

Rini, E. Sulisty, D. Pramana, and R. Edwar, "PEMANFAATAN Teknol. Inf. SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PELAYANAN DALAM PENGELOLAAN TAMAN Pendidik. AL QURAN DI BALI." *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, "SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, pp. 13–18, 2017.

N. Adi, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018.

D. F. Murad, K. Nia, and A. Asyanto., "Aplikasi Intelligence Website Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpau di Kota Tangerang.," vol.

9(1), pp. 83–91.

SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE, pp. 13–18, 2017.

N. Adi, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*.
Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018.

D. F. Murad, K. Nia, and A. Asyanto., “Aplikasi Intelligence Website
Untuk Penunjang Laporan Paud Pada Himpau di Kota Tangerang.,” vol.
9(1), pp. 83–91.