

**PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN KAMAR PADA KOST
ORANGE BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Tri Murni

8020190152

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai Akhir Proses Studi Strata I

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA

JAMBI

2022

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8020190152
NAMA : TRI MURNI
PRODI : ~~SI~~ / TI / ~~SK~~*)
JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN KAMAR
PADA KOST ORANGE BERBASIS WEB

1. Catatan :

Alasan Penolakan Penolakan Skripsi :

- ☐ Proyek skripsi tidak relevan dengan program studi
- ☐ Pernah ada topic sejenis
- ☐ Metode utama telah banyak dipakai
- ☐ Metode yang dipakai tidak jelas
- ☐ Masalah terlalu sempit
- ☐ -----

2. Proposal Skripsi ini harus dilampirkan pada Laporan Skripsi

Mengetahui,
Ketua TIM Skripsi
Program Studi Teknik Informatika

Beny. S.Kom, M.Sc
NIK. YDB.07.84.055

*) Coret yang tidak perlu

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Propoasal : PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN
KAMAR PADA KOST ORANGE
BERBASIS WEB

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Tri Murni
- b. NIM : 8020190152
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl. Lahir : sei bertam, 20 oktober
2000
- e. Alamat : Jl.jambi-palembang km
15 pondok meja desa sei bertam
- f. No.Telepon : 085217812741
- g. Email : trimurni650@gmail.com

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Teknologi komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, sebagian besar aspek kehidupan manusia telah dibantu dengan adanya komputer. Salah satu manfaat komputer dalam kehidupan manusia adalah untuk mengelola mengakses dan menyalurkan informasi. Saat ini kebutuhan akan pendidikan yang layak telah mengalami peningkatan yang signifikan banyak para mahasiswa dari daerah datang untuk menempuh pendidikan yang tinggi. Dengan banyaknya mahasiswa pendatang maka banyak sekali yang mencari tempat tinggal sementara yaitu rumah kost, banyak sekali para mahasiswa yang sulit mencari tempat tinggal yaitu karena minimnya lokasi tempat tinggal, ketersediaan kamar, fasilitas rumah kost, dan lain sebagainya.

Aplikasi penyewaan kamar kost Berbasis web, berguna sebagai penyedia informasi yang lengkap mengenai rumah kost, mahasiswa tidak perlu menghabiskan waktu untuk mendatangi tempat kost satu persatu hanya untuk mencari informasi atau mau menyewa tempat kost, Sehingga lebih efektif dan efisien. Sedangkan bagi pemilik kost merupakan media promosi yang efektif tanpa perlu mencetak brosur maupun pamphlet serta dapat mempermudah penyebaran informasi.

Kost Orange merupakan Rumah Kost yang memiliki 11 kamar dan terletak di wilayah thehok, kota jambi. saat ini hanya 6 kamar kost yang sudah terisi oleh penyewa kamar kost. Kurangnya media promosi dari kost Orange menjadikan Kost Orange kurang diketahui oleh masyarakat luas. Sehingga menyebabkan adanya kamar kost yang belum terisi.

Dengan masalah yang dihadapi oleh kost Orange, maka dibutuhkan sebuah aplikasi penyewaan berbasis web. Pemanfaatan sistem dan teknologi secara digital diharapkan mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada. Teknologi dan informasi yang di rancang dapat memberikan gambaran kepada masyarakat secara umum, dan kepada si pencari tempat tinggal khususnya.

Latar belakang tersebut yang memberikan inspirasi penulis membuat solusi untuk mempermudah para teman-teman mahasiswa untuk lebih mudah mencari tempat tinggal sementara, atau dengan kata lain Tempat Kost. Untuk itu penulis mengangkat judul “ **PERANCANGAN APLIKASI PENYEWAAN KAMAR PADA KOST ORANGE BERBASIS WEB** ”. Tujuan dibuatnya aplikasi ini tidak lain agar mempermudah teman-teman dalam mencari informasi dan menyewa kamar kost.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah yang bisa diangkat penulis untuk penelitian.” Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu pemilik rumah kost mempromosikan tempat kostnya secara online, selain itu juga dapat membantu mahasiswa dalam mencari informasi maupun menyewa tempat kost”.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah. Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. aplikasi yang dirancang hanya untuk memberikan informasi tentang pemesanan/booking, harga kamar, fasilitas, lokasi, jenis kost dan nomor kontak pemilik kost
2. Metode yang digunakan untuk pengolahan sistem ini adalah model *waterfall*.
3. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MYSQL.

1.4 TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah mahasiswa dalam mencari informasi tentang kamar kost beserta alamat dan fasilitasnya.
2. Mempermudah mahasiswa dalam menyewa kamar kost.
3. Akses jaringan yang luas, karena berbasis web dapat diakses dari mana saja dan kapan saja selama berhubungan dengan internet.
4. Merancang aplikasi penyewaan kamar kost pada kost Orange Kota Jambi.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang didapat dari penelitian yaitu :

1. Dengan adanya Website ini diharapkan mahasiswa tidak lagi mengalami kesulitan dalam mencari atau menyewa rumah kost serta pemilik rumah kost dengan mudah dapat mempromosikan rumah kostnya.
2. Bagi Penulis dapat menerapkan ilmu yang sudah penulis dapatkan dan diharapkan penulis mendapat banyak pengetahuan tentang website dan mendalaminya .

1.5 LANDASAN TEORI

1.5.1 PERANCANGAN

Perancangan secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran dari sistem yang dibentuk, perencanaan, dan pembuatan sketsa untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem. Terdapat beberapa pengertian perancangan dari para ahli antara lain :

Jack Febrian [1] menyatakan "Merancang, rancangan. Merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (user)".

Kusrini [2] Menyatakan “Perancangan adalah pengembangan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem”.

Budi Sutedjo Dharma Oetomo [3] Menyatakan “Perancangan merupakan proses dimana manager secara matang dan bijaksana memikirkan dan menetapkan sasaran serta tindakan berdasarkan beberapa metode yang diperlukan untuk mencapainya”.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan perancangan adalah proses mendefinisikan suatu perangkat atau sistem yang akan dikerjakan dengan menggunakan berbagai prinsip dan teknik yang bervariasi kedalam bentuk yang mudah di mengerti oleh pemakai (user).

1.5.2 APLIKASI

Menurut Jogianto [4] “aplikasi adalah suatu proses dari cara manual yang di tranformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih berdaya guna secara optimal. ”.

Menurut Asropudin [5] “aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel”.

Dari beberapa penjelasan yang ada di atas maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah software yang dibuat untuk membuat sistem atau program agar mengerjakan tugas-tugas tertentu yang dapat diolah.

1.5.3 PENYEWAAN

Pengertian sewa menurut kamus besar bahasa indonesia adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjam sesuatu, yang boleh pakai dengan membayar uang dengan uang.

Menurut santoso [6] “ perjanjian sewa menyewa rumah adalah perjanjian dengan mana pihak yang satu sebagai pemilik rumah atau pihak yang menyewakan mengikatkan dirinya untuk memberikan hak untuk menikmati atau menempati rumahnya dalam jangka waktu tertentu kepada pihak yang lain sebagai penyewa rumah, dan dengan pembayaran sejumlah uang sebagai uang sewa”.

1.5.4 WEBSITE

Website merupakan tempat sekumpulan web milik seseorang atau suatu perusahaan yang dikumpulkan atau dikemas. Berikut beberapa pendapat ahli diantaranya :

Janner Simarmata [7] menyatakan :

“WWW atau yang sering disebut *web* saja merupakan aplikasi *internet* yang paling populer. Demikian populernya hingga banyak orang yang keliru mengidentikkan *web* dengan *internet*. Secara teknis *web* adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah *internetwebserver* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext*”.

Betha Sidik [8] menyatakan :

“Situs web (*website*) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi, dengan cukup mengklik satu link berupa teks atau gambar, maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih rinci (detail)”.

Selain itu YM Kusuma [9] menyatakan :

“*Website* adalah suatu layanan yang diberikan atau sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (Tautan), yang memudahkan surfer (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui internet)”.

Dapat disimpulkan bahwa website adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, video, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet *web server*, di presentasikan dalam bentuk hypertext. Informasi di web dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format HTML (*Hypertext Markup Language*).

1.5.5 INTERNET

Internet adalah singkatan dari *Interconnected Network* yang merupakan sebuah sistem komunikasi yang mampu menghubungkan jaringan-jaringan komputer di seluruh dunia, dimana jaringan ini juga dapat dilihat sebagai sumber daya informasi yang dapat dengan mudah diakses dari jarak yang jauh hanya dengan menggunakan saluran telepon lokal, satelit atau sistem telekomunikasi lainnya. Ada beberapa definisi tentang internet antara lain sebagai berikut :

M.Shalahuddin dan Rosa A.S [10] menyatakan :

“*Internet* atau *internetwork* adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling terhubung bersama sebagai satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protokol, salah satunya adalah protokol TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*)”.

Janner Simarmata [7] menyatakan :

“*Internet* adalah kelompok atau kumpulan dari jutaan komputer. Penggunaan internet memungkinkan kita untuk mendapatkan informasi dari komputer yang ada di dalam kelompok tersebut dengan asumsi bahwa pemilik komputer memberikan izin akses”.

O'Brien [11] menyatakan :

“*Internet* merupakan sebuah jaringan komputer yang saat ini berkembang pesat dari berbagai macam kepentingan bisnis, pendidikan, hingga ke dalam jaringan

pemerintahan yang dapat saling berhubungan satu sama lain, dimana dengan jumlah penggunaanya bisa berkembang melebihi dari 200 negara”

Berdasarkan definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *internet* adalah sekumpulan jaringan yang membentuk satu kesatuan dan dapat menghubungkan komputer di seluruh dunia, yang memudahkan untuk mendapatkan segala informasi.

1.5.6 DATABASE

Database merupakan komponen terpenting dalam pembangunan sistem informasi, karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun informasi-informasi dalam berbagai bentuk. Ada beberapa definisi *database* atau basis data dari para pakar namun memiliki maksud dan tujuan yang sama. Ada beberapa definisi tentang *database* antara lain sebagai berikut :

Budi Ruharjo [12] Menyatakan “*Database* didefinisikan sebagai kumpulan data yang terintegrasi dan diatur sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat dimanipulasi, diambil, dan dicari secara cepat”.

Pajrin Farisi [13] menyatakan ”*Database* (basis data) merupakan kumpulan data yang saling berhubungan terdapat struktur baris dan kolom dalam database yang akan menampung record-record data website”.

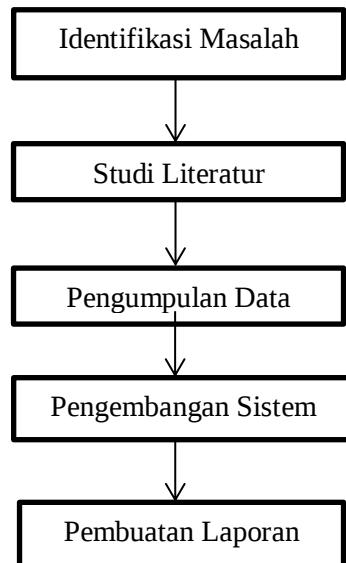
Sedangkan Abdul Kadir [14] menyatakan “*Database* merupakan suatu wadah untuk mengelola data database mencakup sejumlah tabel dan berbagai objek yang terkait dengan pengelolaan data”.

Dari definisi para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa database merupakan sekumpulan data yang terintegrasi yang dapat diolah dan bisa menghasilkan informasi secara terstruktur.

1.6 METODE PENELITIAN

1.6.1 KERANGKA METODE PENELITIAN

Untuk memperjelas tahap-tahap yang akan dilakukan dalam penelitian ini, maka diperlukan suatu kerangka kerja penelitian yang menjelaskan tentang langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Kerangka kerja penelitian yang diterapkan dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



1. Identifikasi masalah

Langkah paling awal yang harus dilakukan peneliti setelah memperoleh *topic* penelitian adalah mengidentifikasi masalah yang akan dipelajari, agar penelitian berjalan lancar.

2. Perumusan masalah

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan apa saja yang dialami oleh Rumah Kost Orange Kota Jambi. seperti dalam mempromosikan

rumah kost tersebut dan bagaimana agar memudahkan calon penyewa dalam mencari informasi rumah kost. perumusan masalah yang akan diangkat yaitu : “Merancang aplikasi penyewaan kamar pada Kost Orange berbasis web”.

3. Studi literature

Pada tahap ini digunakan untuk melakukan pencarian sumber-sumber penelitian baik dari buku maupun internet. Hal ini bertujuan untuk melengkapi konsep penelitian, pembahasan penelitian dan meningkatkan pemahaman serta memperoleh gambaran terhadap topik penelitian sehingga memiliki landasan yang baik.

4. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan kegiatan mencari data di lapangan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. *Validitas instrumen* pengumpulan data serta *kualifikasi* pengumpul data sangat diperlukan untuk memperoleh data yang berkualitas.

Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan dua metode yaitu sebagai berikut :

a. Observasi

Dalam pengumpulan data dengan cara *Observasi* peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan agar dapat memperkuat data sehingga masalah yang ada pada Kost Orange Kota Jambi bisa dihadapi .

b. Wawancara

Metode Wawancara ini digunakan sebagai Teknik pengumpulan data dengan cara bertemu secara langsung dengan narasumber. Wawancara ini dilakukan dengan mewawancarai langsung pemilik rumah kost Orange Kota Jambi untuk mendapatkan data dan informasi yang lengkap dan akurat.

5. Perancangan sistem

Metode yang digunakan penulis dalam perancangan aplikasi ini adalah

metode *waterfall*. Model *waterfall* adalah metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis melalui tahapan-tahapan yang ada pada siklus hidup pengembangan sistem untuk membangun sebuah perangkat lunak, metode ini merupakan yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi penyewaan kamar pada kost Orange berbasis web.

1.6.2 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN

Adapun alat bantu yang penulis gunakan terdiri dari perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Adapun alat bantu yang penulis gunakan dalam menyelesaikan skripsi ini yaitu :

1. Perangkat keras (Hardware)

Perangkat keras pendukung yang digunakan oleh peneliti dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a. Processor : Laptop Intel(R) Celeron (R) CPU N3000 @ 1.04GHz
1.04GHz.
- b. RAM : 4GB
- c. Harddisk : 500 GB

2. Perangkat lunak (Software)

Adapun spesifikasi kebutuhan dari alat bantu penelitian software yang digunakan adalah :

- a. Visual Studio Code
- b. Google Chrome
- c. Microsoft Office 2013
- d. XAMPP
- e. Database MySQL
- f. Bahasa Pemrograman PHP

1.7 JADWAL PENELITIAN

No	KEGIATAN	OKTOBER				NOVEMBER				DESEMBER				JANUARI			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Penyusunan proposal																
2	Studi literature																
3	Pengumpulan data																
4	Analisis penelitian																
5	Pembuatan laporan																
6	Pengumpulan laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Febrian, *Kamus Komputer dan Teknologi Informasi*. Penerbit Informatika, 2012.
- [2] K. KA, “Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server,” 2012.
https://www.google.co.id/books/edition/Tuntunan_Praktis_Membangun_Sistem_Inform/NaKZX-XsJdEC?hl=id&gbpv=0 (accessed Jun. 05, 2022).
- [3] B. S. D. Oetomo, “Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi ,” 2012.
http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail&id=3175&keywords= (accessed Jun. 05, 2022).
- [4] Jogianto, "Pengertian Aplikasi,"2012. Retrieved 22, 2015.
<http://www.juwita36.blogspot.com>
- [5] Asropudin. 2013. *Kamus Teknologi Informasi*.
Bandung : Titian Ilmu
- [6] Santoso, U.(2016). *Hukum perumahan*. Jakarta: Kencana.
- [7] Janner Simarmata, “Rekayasa Perangkat Lunak,” *Andi*, 2012.
https://books.google.co.id/books?id=QP1BjG_VIsoC&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false (accessed Jun. 05, 2022).
- [8] B. Sidik, *Pemrograman Web dengan PHP 7* . 2017.
- [9] Y. K. Ardhana, “PHP Menyelesaikan Website 30 Juta + 1 CD,” 2012.
<https://oneseach.id/Record/IOS13454.INLIS000000000010729> (accessed Jun. 05, 2022).
- [10] R. A.S and M. Shalahuddin, *Modul Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek dengan Bahasa Pemrograman C++, PHP, dan Java*. 2012.

- [11] J. A. O'brien, "Management Information Systems," 2012.
<https://onsearch.id/Record/IOS4965.016556> (accessed Jun. 05, 2022).
- [12] B. Rahardjo, "Modul pemrograman WEb (HTML, PHP, & MySQL)," 2016.
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1033246> (accessed Jun. 12, 2022).
- [13] P. Farisi, "Proyek membuat website jejaring sosial dengan joomla,"
Lokomedia, 2012. https://lib.unilak.ac.id/index.php?p=show_detail&id=20831
(accessed Jun. 12, 2022).
- [14] A. Kadir, "Pengenaln Sistem Informasi Edisi Kesatu," *Yogyakarta Andi Offset*, no. August, pp. 1–37, 2012, doi: 10.13140/2.1.2637.6328.

