WEBSITE PENYEDIAAN INFORMASI RUMAH KONTRAKAN KAB. INHIL

[1]Abdul Sidik, [2]Dwi Yuli Prasetyo

[1,2] Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer
Universitas Islam Indragiri
JL. Provinsi, Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan, Riau
Email: *sidiq.abdiq@gmail.com*, *dwiyuliprasetyo@gmail.com*

ABSTRAK

Sehubungan dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, maka dengan sewajarnya akan memaksa masyrakat memanfaatkan teknologi dengen semaksimal mungkin dari segala segi kehidupan sehari-hari seperti pekerjan maupun usaha yang dijali. Informasi tentunya bermaca-macam, salah satunya untuk para mahasiswa dan para pelajar yang menjalani kuliah atau belajar. Kebutuhan akan pendidikan yang layak telah mengalami peningkatan yang sengat pesat atau segnifikan.. Menyadari akan hal tersebut maka rumah kontrakan, membagun sebuah system informasi rumah kontrakan berbasis website, sebagai sarana penyediaan informasi tempat tinggal yang efektif bagi para pencari kontrakan ,penyewa,maupun bagi pengelola rumah kontrakan untuk mempromosikan rumah kontrakan yang akan di sewakannya dan mengelola segala hal yang berkaitan dengan kontrakan tersebuat di website secara cepat, mudah, dan terkini. Rumah kontrakan adalah rumah susuan atau rumah tunggal yang dibangun dengan tujuan di sewakan dengan jangaka waktu sebulan ataupun pertahun maupun lebih. Pembangunan website menggunakan metode waterfall, sedangkan untuk pemodelan mengunakan UML (unifield modeling language). Bahasa pemodelan yang digunakan adalah PHP dan XAMPP untuk database. Website Penyediaan Informasi Rumah Kontrakan Keb.Inhil ini di lengkapi dengan pemesana rumah kontrakan secara online untuk memudahkan calon penghuni kontrakan tanpa harus langsung turun lapangan untuk memesan rumah kontrakan.

Kata Kunci: Rumah Kontrakan, Uml, Kab. Inhil

1 PENDAHULUAN

Sehubungan dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, maka dengan sewajarnya akan memaksa masyarakat dalam memanfaatkan teknologi tersebut dengan semaksimal mungkin dari segala segi kehidupan. Informasi tentunya bermacam-macam, salah satunya adalah bagi masyarakat yang membutuhkan hunian dengan fasiliat yang memadai. Rumah Kontrakan adalah tempat tinggal sementara yang disewa bagi orang yang belum memiliki rumah sendiri atau orang yang rumahnya jauh dari tempat tujuan rutinitas sehari-hari khususnya bagi para pekerja yang memiliki pekerjaan jauh dari tempat tinggalnya, Seiring bertambahnya penduduk di kota Tembilahan, sering kali orang-orang yang mencari tempat kontrakan mengalami kendala. Kendala yang banyak dialami antara lain jumlah peminat yang banyak tidak sebanding dengan jumlah tempat kontrakan itu sendiri. Selain itu pencari tempat kontrakan adalah mayoritas orang-orang yang baru pindah atau pendatang dari berbagai daerah ke kota Tembilahan yang belum mengenal wilayah di kota Tembilahan dengan baik sehingga informasi yang lengkap mengenai tempat kontrakan sanagt dibutuhkan bagi mereka yang mencari rumah kontrakan. Berdasarkan latar belakng yang telah dikemukan diatas dapatdirumuskan masalah sebagai berikut : (1) Sulitnya para pencari kontrakan mengatahui harga kontrakan yang sesuai dengan keadaan, sehingga pencari kontrarakan bisa menyesuikan dengan buget atau dana yang ada.(2) Pencari kontrakan sulit mengetahui lokasi dan pasilitas yang sesuai dengan yang dinggikan.(3) Dan pada umumnya promosi dari pemilik kontrakan dilakukan dengan memasang pelang yang bertulisan Rumah di kontrakan jadi masih kurang inovatif. (4) Dan yang terjadi pada saat ini masyarakat melakukan

survey langsung yang jelas memakan waktu, tenaga dan biaya yang cukup banyak untuk hanya sekedar survey.

Dalam penelitian ini diberikan batasan/ruang lingkup penelitian, agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan sehingga dapat memberikan hasil yang maksimal, yang mana pada penelitian ini akan dibahas diantara lain : (1) Aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa PHP dan My SQL.(2) Penelitian ini hanya diperuntukan di seputaran kawasan Tembilahan kota.(3) Sistem ini tidak membahas tentang transaksi penyewaan dana papun yang berhubungan langsung antara pencari kontrakan dengan pemilik kontrakan. (4) Website yang dikembangkan menggunakan aplikasi macromedia dreamweaver.(5) Pada website ini menggukan pemodelan UML (unified modeling language).(6) Untuk database menggunakan database MySQL dan web server Xampp.(7) Untuk pengujian system menggunakan tool black box testing dan white box testing.

Tujuan Dari penelitian website penyediaan informasi rumah kontrakan Kab.Inhil dapat dirumuskan sebagai berikut : (1) Untuk memudahkan para pencari kontrakan untuk menemukan kontrakan yang sesuai harga, dan pasilitas yang di ingikan.(2) Untuk memudahkan parapemilik kontrakan mempromosikan atau mengimformasikan kontrakan yang dimilikinya.(3) Membantu pencari kontrakan menemukan kontrakan berdasarkan informasi yang diberikan oleh sistem.

Dengan diadakannya penelitian mengenai, website penyediaan informasi rumah kontrakan Kab.Inhil, adapun manfaat penulisan dari penelitian ini : (1) Memudahkan para pencari kontrakan untuk mendapatkan berbagai informasi tentang rumah kontrakan yang ada di kota Tembilahan Kab.Inhil.(2) Memudahkan parapemilik kontrakan untuk mempromosikan rumah kontrakan yang dimilikinya.

2 TINJAUAN LITERATUR

Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama – sama.[1]. Menurut Scott (1996), sistem terdiri dari unsur-unsur seperti masukan (input), pengolahan (processing), serta keluaran (output).[2]

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.[3]. adalah :"Sistem merupakan kumpulan elemen- elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan (output) yang diinginkan".

Menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam 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" (Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktik aplikasi, 2005: 11).[4]

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi.[5] Pengembangan sistem dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada.[6]. SDLC atau software development life cycle atau sering disebut juga system development life cycle adalah proses mengembangankan atau mengubah suatu sistem lunak dengan menggunakan model – model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem – sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara – cara yang sudah teruji baik). Seperti halnya proses metamorfosis pada kupu – kupu, untuk menjadi kupu – kupu yang indah maka dibutuhkan beberapa tahap untuk dilalui, sama halnya dengan membuat perangkat lunak, memiliki daur tahapan yang dilalui agar menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas.[7]

Untuk mengindentifikasi masalah, harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efesiensi, dan pelayanan pelangggan. Panduan ini dikenal dengan analisis PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Eficiency, dan Services). Dari analisis ini biasanya didapat beberapa masalah utama. Hal ini penting karena biasanya muncul dipermukaan bukan masalah umum, tetapi hanya gejala dari masalah utama saja.[8]. Banyak orang yang beranggapan website sama dengan internet. Padahal, website dan internet adalah hal yang berbeda. Website atau biasa disebut web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, vidio, audio, dan animasi lainya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.[9]. Xampp merupakan singkatan dari x (empat sistem operasi apapun). Apache, Mysql, PHP, dan Perl. Xampp adalah tool yang menyediakan paket perangkat lunak dalam satu buah paket.[10].

Pada perkembangannya, Mysql disebut juga SQl yang merupakan singkatan dari structured query languange. SQl merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database.[9]. MySQL Workbench, yang merupakan sebuah perangkat aplikasi berbentuk visual yang dipergunakan untuk mengelola basis data. Perangkat aplikasi ini biasa digunakan oleh seorang arsitek basis data, pengembang basis data, serta administator basis data. MySQL Workbench menyediakan model data, pengembangan SQL, dan peralatan administrasi yang komperhensif untuk konfigurasi server basis data, administrasi pengguna, dan masih banyak lagi. MySQL Workbench tersedia pada platform Windows, Linux dan Mac OS.[11].

PHP singkatan dari hypertext preprocessor yang merupakan server side programming, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi server. Fungsi utama PHP dalam membagun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada database. Data website akan dimasukan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP.[9]. PHP adalah salah satu bahasa pemprograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari web browser, program yang ditulis dengan PHP akan di-parsing di dalam web server oleh interpreter PHP dan diterjemahkan ke dalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali ke web browser. Karena pemprosesan program PHP dilakukan dilingkungan web server, PHP dikatakan sebagai bahasa sisi server (server-side). Oleh sebab itu, seperti yang telah dikemukakan sebelumnya, kode PHP tidak akan terlihat pada saat user memilih perintah "View Source" pada web browser yang mereka gunakan. Selain menggunakan PHP, aplikasi web juga dapat dibangun dengan java (JSP – JavaServer Pages dan Servlet), Perl, maupun ASP (Active Server Pages). [9].

Website terdiri dari kumpulan file-file yang saling terkait dan tersimpan dalam satu foldar. Website merupakan lokasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan file-file halaman web. File-file dokomen web tersebut terdiri dari gambar, script css, audio dan sebagainya. Dengan banyak file-file yang membentuk suatu website, perlu dilakukan pengolahan file yang baik. Pada adobe dreamwever cs5, terdafat fasilitas yang dapat mengelola file-file dokumen web tersebut yang dikenal dengan site. Dengan fasilitas tersebut akan memudahkan anda dalam mengelola file-file yeng terlibat dalam pembentukan suata website.[13]. Adobe dreamweaver merupakan program penyunting halaman web keluaran adobe systems yang dulu dikenal sebagai macromedia dreamwever keluaran macromedia. Program ini banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya sanggat menarik dan kemudahan penggunanya. [14].

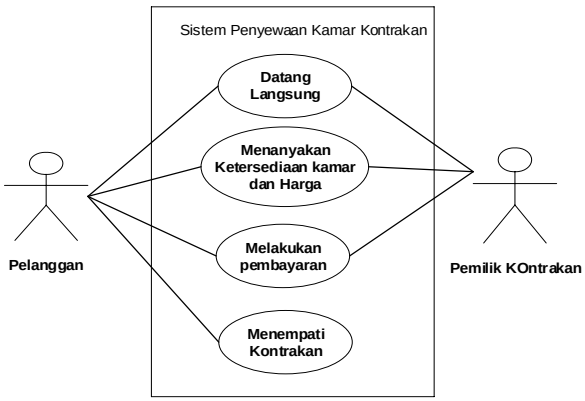
Pengujian software sangat diperlukan untuk memastikan software/aplikasi yang sudah/sedang dibuat dapat berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan. Pengembang atau penguji software harus menyiapkan sesi khusus untuk menguji program yang sudah dibuat agar kesalahan ataupun kekurangan dapat dideteksi sejak awal dan dikoreksi secepatnya. Pengujian atau testing sendiri merupakan elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian yang tidak terpisah dari siklus hidup pengembangan software seperti halnya analisis, desain, dan pengkodean. (Shi, 2010).[15]. White Box Testing adalah salah satu cara untuk menguji suatu aplikasi atau software dengan cara melihat modul untuk dapat meneliti dan menganalisa kode dari program yang di buat ada yang salah atau tidak. Kalau modul yang telah dan

sudah di hasilkan berupa output yang tidak sesuai dengan yang di harapkan maka akan dikompilasi ulang dan di cek kembali kode-kode tersebut hingga sesuai dengan yang diharapkan (Nidhra and Dondetti, 2012).[15]. Pengujin black box testing berfokus pada persyaratan fungsiaonal perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box memungkinkan perekayasan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakn semua persyaratan fungsional untuk suatu program.[16].

3 METODE PENELITIAN

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di berberapa kontrakan yang ada di kabupaten Inhil. Penyampain informasi rumah kontrakan hanya dengan papan pengumuman yang diletakan di depan rumah kontrakan. Karena dalam pengolahan data informasi rumah kontrakan masih secara manual, hal ini membuat penyampaian atau promasi rumah kontrakan belum berjalan secara optimal karena terbatasan informasi tentang rumah kontrakan.

Utuk mengetahui informasi atau berita menganai rumah kontrakan masyarakat hanya bisa meliahat papan pengumuman atau secara langsung menayakan kepada pemilik rumah kontrakan tersebut. Cara seperti ini kurang optimal, memerlukan waktu yang lama dan biaya yang lumayan banayak untuk melakukan observasi langsung.

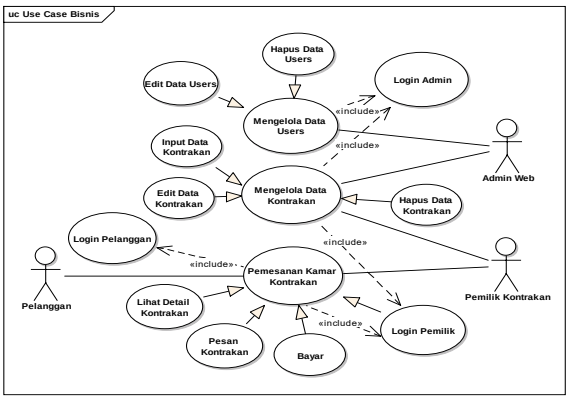


Gambar 1 Sistem Yang Berjalan

Pada gambar 1 menjelaskan dimana user melihat informasi rumah kontrakan melalu papan pengumuman atau papan iklan dan untuk mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kontrakan dengan cara datang langsung ke pemilik kontrakan.

Use Case Diagram

Usecase Diagram adalah konstruksi untuk mendiskripsikan bagaimana sistem terlihat dimata pengguna.

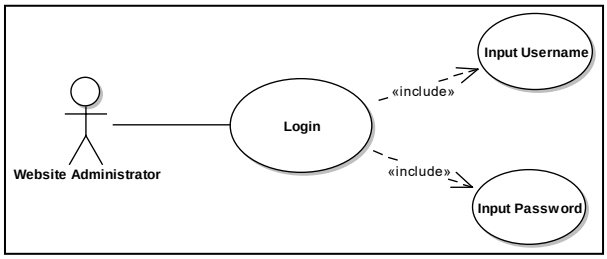


Gambar 2 Usecase Diagram

Pada use case diagram diatas, menggambarkan tentang bagaimana proses atau langkah-langkah dalam proses yang dilakukan seorang admin sebagai pengelola sistem mempunyai

beberapa hak diantaranya mengakses data serta mengelola yang berhubungan dengan datakontrakan dan data user, kemudian terdapat juga pemilik kontrakan yang dapat mengelola data kontrakan miliknya dan juga melakukan konfirmasi pemesanan, dan terakhir adalah pelanggan yang dapat memesan kontrakan melalui website dengan menggunakan akun yang dimilikinya.

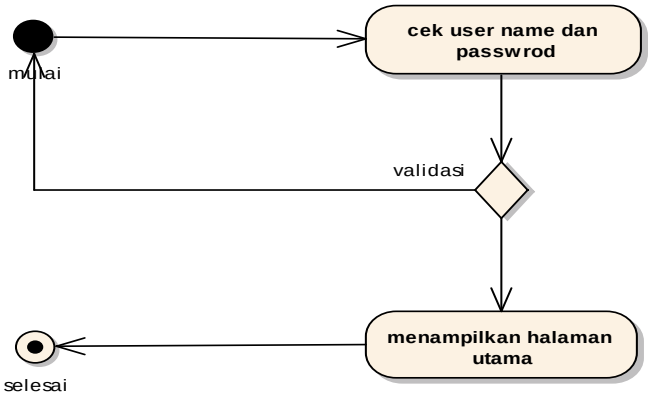
Use case diagram login ialah rancangan masuk data, untuk mengakses sistem.



Gambar 3 Use Case Diagram Login

Pada gambar 3 diatas dijelaskan mengenai use case diagram untuk melakukan login, dengan memasukan input username dan password.

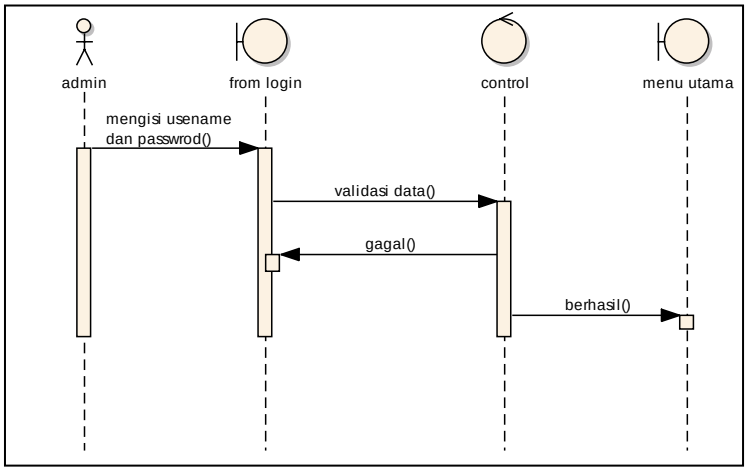
Activity Diagram login



Gambar 4 Activity Diagram Login

Pada gambar 4 Pada gambar activity diagram diatas menjelaskan tentang cara user melakukan login setelah memasukan username dan password jika benar akan masuk kemenu utama dan jika tidak maka kembali diminta untuk memasukan username dan password.

Sequence Diagram Login

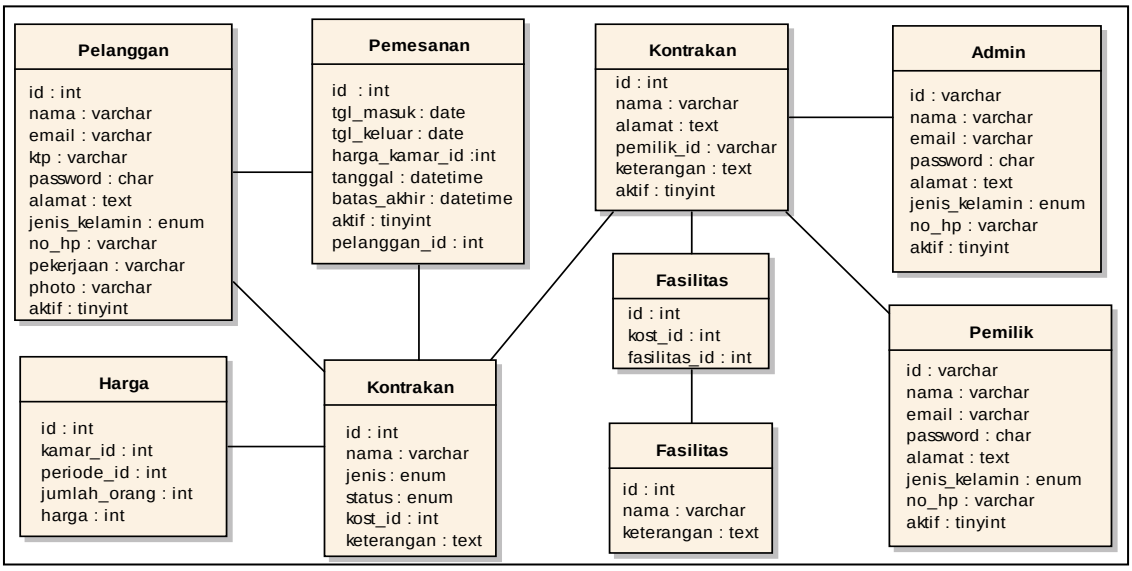


Gambar 5 Sequence Diagram Login

Pada gambar 5 Pada gambar Sequence Diagram Login adalah menjelaskan Admin mengunakan from login untuk masuk kesistem dengan memasukan username dan password. Jika username dan passwrod benar maka sistem menampilkan menu utama pada sistem.

Class Diagram

Setelah menjelaskan use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram, selanjutnya akan dijelaskan mengenai class diagram. Untuk lebih jelasnya lihat gambar dibawah ini.



Gambar 6 Class Diagram Website Kontrakan

Pada tahap gambar atau diagram ini, Class Diagram berfungsi sebagai untuk mengetahui tentang keadaan sistem atau fungsi dari sistem. Class Diagram disini yaitu login dan user kemudian menu utama bisa menggakses ke class berikutnya yaitu data kontrakan, dan pencarian kontrakan.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Utama website sistem informasi rumah kontrakan.

Gambar 7 Halaman Utama

Menu Utama berisikan berita utama pada website Sistem Informasi pemesanan kamar kontrakan, terdiri dari menu-menut yang tersedia pada website dan daftar rumah kontrakan yang ada.

Halaman Login Admin.

Gambar 8 Halaman Login Admin

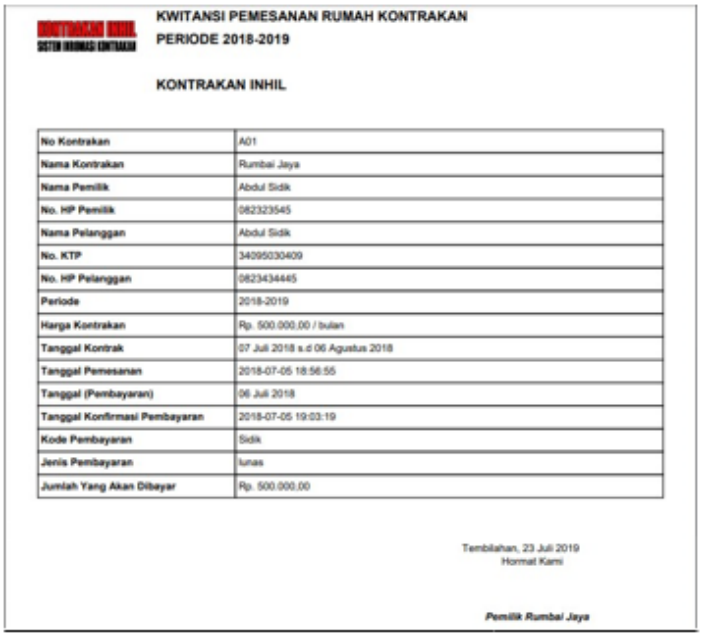
Gambar 8 adalah halaman Login administrator, untuk dapat melakukan login seorang admin harus memasukkan username dan password yang valid.

Halaman Detail Transaksi.

Gambar 9 Tampilan Detail Transaksi

Menu detail transaksi adalah menu yang berisikan informasi pemesanan yang telah dilakukan oleh seorang pelanggan dimana pada menu tersebut terdapat informasi nama kontrakan dan rumah yang telah dipesan dan harga sewa.

Halaman Cetak Laporan Data Pemesanan rumah.



KWITANSI PEMESANAN RUMAH KONTRAKAN
PERIODE 2018-2019

KONTRAKAN INHIL

No Kontrakan	A01
Nama Kontrakan	Rumbai Jaya
Nama Pemilik	Abdul Sidik
No. HP Pemilik	082323545
Nama Pelanggan	Abdul Sidik
No. KTP	34095030409
No. HP Pelanggan	0823434445
Periode	2018-2019
Harga Kontrakan	Rp. 500.000,00 / bulan
Tanggal Kontrak	07 Juli 2018 s.d 06 Agustus 2018
Tanggal Pemesanan	2018-07-05 18:56:55
Tanggal (Pembayaran)	06 Juli 2018
Tanggal Konfirmasi Pembayaran	2018-07-05 19:03:19
Kode Pembayaran	Sidik
Jenis Pembayaran	lunas
Jumlah Yang Akan Dibayar	Rp. 500.000,00

Tembilahan, 23 Juli 2019
Hormat Kami

Pemilik Rumbai Jaya

Gambar 10 Halaman Cetak Laporan Data Pemesanan rumah

Gambar diatas adalah hasil cetak laporan pemesanan rumah kontrakan dari pelanggan kontrakan yang akan di serahkan kepada pemilik kontrakan sebagai buki telah melakukan pemesanan rumah.

5 KESIMPULAN

Dengan adanya pembuatan website penyediaan informasi rumah kontrakan ini, maka dapat disimpulkan perubahan yang terjadi dalam pencarin rumah kontrakan dan penyampaian informasi terhadap masyarakat adalah sebagai berikut:

Dengan adanya website penyediaan informasi rumah konrakan ini masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi mengenai rumah kontrakan yang ada dikawasan tembilahan.

Dengan adanya website penyedian informasi rumah kontrakan ini dapat memudahkan masyarakat dalam mencari rumah kontrakan tampa mensurvei kelapangan karena di dalam website telah menyediakan informasi lokasi, kontak pemilik, dan fasilitas yang tersedia.

Dengan adanya website penyediaan informasi rumah kontrakan ini dapat mempromosikan rumah kontrakan yang ada di tembilahan keranah public sehingga lebih dikenal olah masyarakat luas.

REFERENSI

[1] I. A. E. Pratama, Sistem Informasi dan Implementasinya. Bandung: Informatika, 2014.

[2] I. P. Sari, E. H. Saputra, M. Robert, A. Leitch, K. R. Davis, and P. Sistem, "Sistem Informasi Raport Berbasis Web Di Smp N 4 Temanggung Pendahuluan Landasan Teori," vol. 15, no. 02, 2014.

[3] D. E. Hendrianto, "Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menegah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan," vol. 3, no. 4, pp. 57–64, 2014.

[4] D. Rosadi and F. O. Andriawan, "Aplikasi sistem informasi pencarian tempat kos di kota bandung berbasis android," vol. 10, no. 1, pp. 50–58, 2016.

[5] Anisya, "Aplikasi Sistem Database Rumah Sakit Terpusat Pada Rumah Sakit Umum (RSU)'Aisyiyah Padang Dengan Menerapkan Open Source (PHP-MYSQL)," 2013.

[6] T. Sutabri, Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: andi, 2012.

[7] M. S. A.S, Rossa, Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika, 2015.

[8] H. Al Fattah, Analisis & Perancangan sistem informasi. Yogyakarta: andi, 2007.

[9] R. Abdulloh, Easy & Simpel Web Programming. Tegal, Jawa Tengah, 2016.

[10] W. Komputer, Sistem Informasi Penjualan Online Untuk Tugas Akhir. andi, 2014.

[11] R. Novita and M. A. Subandri, "Rancang Bangun E-Journal Badan Penelitian dan Pengembangan Provinsi Riau," vol. 13, no. 1, pp. 32–38, 2016.

[12] A. Fatkhudin, "Sistem informasi pemesanan rumah kost di kota pekalongan berbasis website," no. 1, 2015.

[13] W. Komputer, Adobe Dreamwever cs5. Yogyakarta: andi, 2011.

[14] bandi sasminto meiska firstiara maudi, arief laina nugraha, "desain aplikasi sistem informasi pelanggan pdam berbasis webgis (studi kasus : kota demak)," 2014.

[15] M. S. Mustaqbal, R. F. Firdaus, and H. Rahmadi, "Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary(Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN)," vol. I, no. 3, pp. 31–36, 2015.

[16] F. Erni Marlina, "perancangan aplikasi pembelanjaran materi matematika dengan rumus datar dan ruang untuk siswa smp frater makasar," 2016.