

# **Sistem Informasi Kost Berbasis Android di Kota Medan**

**Elisahab Matua Pinayungan**

Universitas Katolik Santo Thomas, Jln. Setia Budi No.479-F Medan, 061-8210161

Email: elipinayungan08@gmail.com

## **Abstrak**

Pesatnya teknologi saat ini memudahkan masyarakat mendapat berbagai macam informasi, salah satunya sistem informasi pencarian tempat kost. Rumah kos merupakan salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tempat tinggal sementara. Seringkali ketersediaan jumlah kost tidak sebanding dengan pencari kost, maka pencari kost harus mencari informasi lebih cepat agar mendapat tempat tinggal sesuai yang diinginkan. Pemilik kost dalam mempromosikan rumah kosnya juga masih secara konvensional yaitu dari mulut ke mulut, menyebar brosur., atau menempel pengumuman di tempat-tempat umum. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sistem informasi kost berbasis android, sebuah sistem yang dapat menjadi tempat bagi para pendatang dari luar kota Medan yang merasa kebingungan dalam mencari rumah kost yang sesuai, serta membantu pemilik kost dalam mempromosikan rumah kostnya secara online lewat smartphone berbasis android.

**Kata kunci :** Android, Sistem informasi, kost

## **Abstract**

The rapid technology is currently making it easier for people to get various kinds of information, one of which is a boarding house information search system. Boarding house is one of the providers of lodging or temporary accommodation. Often the availability of boarding is not proportional to boarding seekers, boarders must find information more quickly in order to get a place to live as desired. The boarding house owner in promoting his boarding house is also still conventional, namely by word of mouth, distributing brochures, or sticking announcements in public places. Based on these problems, an Android-based boarding information system is needed, a system that can be a place for migrants from outside the city of Medan who feel confused in finding a suitable boarding house, as well as helping boarding owners in promoting their boarding house online via an Android-based smartphone.

**Keywords:** Android, information system, boarding

## **1. PENDAHULUAN**

Semakin berkembangnya teknologi informasi, akan berdampak dalam pemanfaatan teknologi tersebut dengan semaksimal mungkin dari segala segi kehidupan. Implementasi dari berkembangnya teknologi informasi tentunya bermacam-macam, salah satunya adalah untuk pencarian tempat tinggal sementara atau kost. Mencari kost disuatu tempat tidaklah mudah apalagi sesuai dengan fasilitas yang diinginkan[1].

Sistem informasi kost berbasis android, berguna sebagai penyedia informasi yang lengkap mengenai rumah kost, pencari kost tidak perlu menghabiskan waktu untuk mendatangi tempat kost satu persatu hanya untuk mencari informasi mengenai tempat kost, sehingga lebih efektif dan efisien[2]. Sedangkan bagi pemilik kost merupakan media promosi yang efektif tanpa perlu mencetak brosur maupun pamflet serta dapat mempermudah penyebaran informasi[3]. Aplikasi ini juga akan menyediakan map tidak hanya secara umum tapi juga akan menampilkan jalur atau navigasi antara posisi pencari kamar kost dengan tempat kost

tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat disimpulkan masalah yang ada adalah bagaimana membuat aplikasi sistem informasi kost berbasis android di kota Medan untuk memudahkan para pencari kost yang ada di kota Medan.

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud penelitian ini adalah merancang aplikasi sistem informasi kost berbasis android di kota Medan. Adapun yang menjadi tujuan penelitian penulis adalah menghasilkan aplikasi sistem informasi kost untuk dapat melihat data kost sesuai keinginan pencari kost. Manfaat Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain: 1). Mempermudah dan mempercepat informasi mengenai kost, 2). Dapat melihat informasi kost menggunakan smartphone, 3. Sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan pilihan kost dalam hal fasilitas maupun harga kost.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Tahapan pelaksanaan untuk menyelesaikan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan melakukan pembicaraan langsung dengan pihak yang bersangkutan, seperti pemilik kost dan pencari kamar kost. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem yang akan dibangun.

### **2. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengunjungi dan mengamati secara langsung lokasi tempat kost yang ada di wilayah kota Medan .

### **3. Pengambilan data dan dokumentasi**

Penulis mengumpulkan data-data mengenai identitas pemilik kost, identitas penyewa kost, harga kost, fasilitas kost yang tersedia, dan informasi lainya terkait kost. Data yang diperoleh dari dokumentasi ini akan digunakan sebagai dasar untuk membuat data yang ternormalisasi nantinya.

## **3. LANDASAN TEORI**

### **3.1. Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi terdiri dari dua kata yaitu Sistem dan Informasi. Sistem yaitu sekumpulan objek yang bekerja bersama-sama untuk menghasilkan suatu kesatuan metode, prosedur, teknik yang digabungkan dan diatur sedemikian rupa sehinggal menjadi satu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan tertentu. Informasi yaitu data yang telah diolah, dibentuk, dimanipulasi menjadi sesuatu yang berarti dan bermanfaat bagi yang membutuhkan atau sesuai dengan keperluan pengguna informasi yang bersangkutan serta dapat digunakan untuk mengambil suatu keputusan[4].

### **3.2. Pengertian Sistem**

Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang di maksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika dalam sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama, maka elemen tersebut dapat dipastikan bukanlah bagian dari sistem. Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan dari dua definisi diatas maka penulis menyimpulkan bahwa sistem adalah sebuah kumpulan dari elemen - elemen yang mempunyai prosedur-prosedur dan menjadi suatu kesatuan yang saling berketerkaitan untuk mencapai tujuan tertentu[5][6].

### **3.3. Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya[7]. Sumber informasi adalah data, data kenyataannya yang menggambarkan suatu kejadian – kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian – kejadian (event) adalah kejadian yang terjadi pada saat tertentu. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan – keputusan yang sekarang atau keputusan – keputusan yang akan datang[8].

### 3.4. Eclipse IDE

Eclipse IDE adalah sebuah IDE (Integrated Development Environment) untuk mengembangkan perangkat lunak dan dijalankan di semua platform (platform independent). Eclipse pada saat ini merupakan salah satu IDE favorit dikarenakan gratis dan open source, yang berarti setiap orang boleh melihat kode pemrograman perangkat lunak ini. Selain itu, kelebihan dari Eclipse yang membuatnya populer adalah kemampuannya untuk dapat dikembangkan oleh pengguna dengan komponen yang dinamakan plug-in[9].

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah memberikan gambaran umum tentang sistem yang akan dibangun serta memahami alur informasi dan proses yang ada dalam sistem. Pada rancangan ini berisi gambar rancangan proses yang dimodelkan dengan UML (*Unified Modeling Language*).

### 4.2 UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem[10]. Alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berdasarkan UML adalah sebagai berikut: *Diagram Use Case*, *Diagram Activity*, *Diagram Sequence* dan *Class Diagram*.



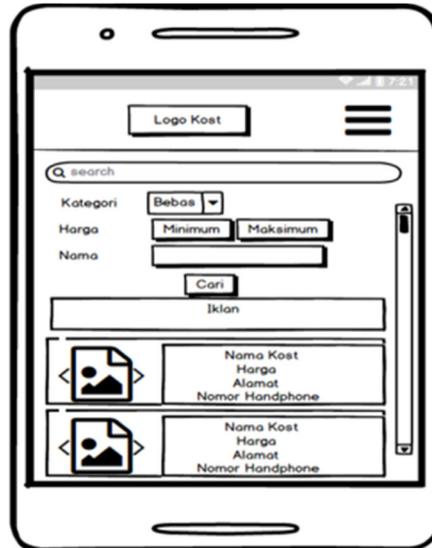
Gambar 1. Use Case Sistem Informasi Kost Online

### 4.3. Rancangan Interface dan Rancangan Input

Rancangan interface dan input pengunjung umum adalah halaman yang dapat diakses oleh setiap pengunjung pada saat membuka aplikasi .

1. Rancangan Menu Utama

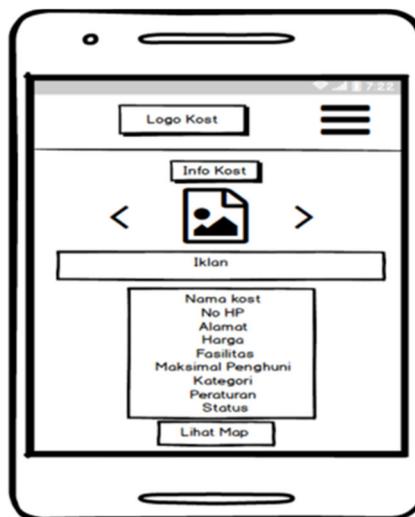
Halaman menu utama merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika membuka aplikasi. Halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 2. berikut ini :



Gambar 2. Halaman menu utama

2. Rancangan halaman info kost

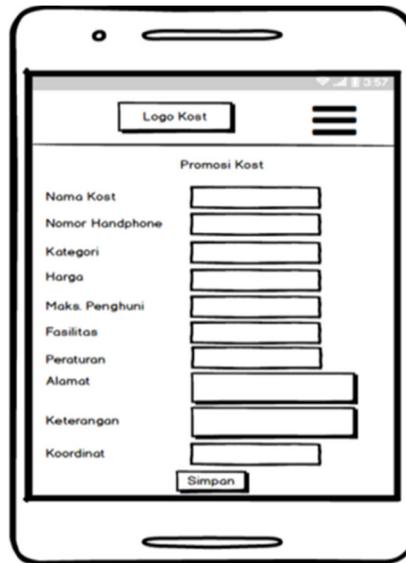
Halaman Info Kost merupakan halaman yang berguna untuk menampilkan informasi kost. Halaman info kost dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini :



Gambar 3 Halaman Info Kost

3. Tampilan Halaman Informasi Kost

Tampilan ini merupakan tampilan dimana informasi kost tersebut. Tampilan informasi kost dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini:

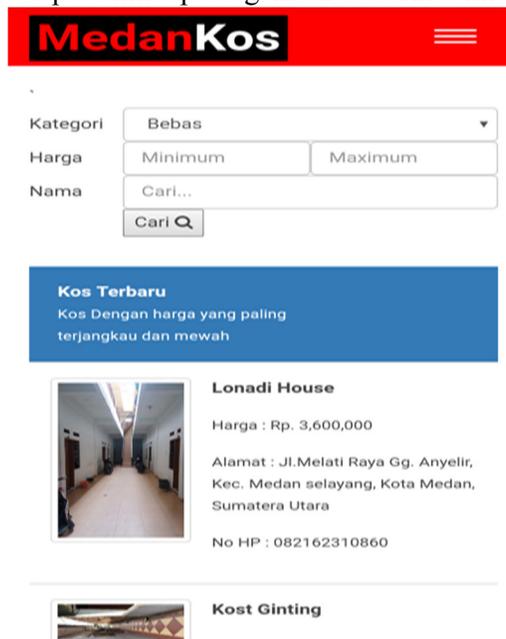


Gambar 4 Halaman Promosi kost

#### 4.4. Hasil Implementasi

##### 1. Tampilan Halaman Kost

Tampilan halaman kost adalah tampilan kost-kost yang dipromosikan oleh pemilik kost. Tampilan halaman kost dapat dilihat pada gambar 5. berikut ini :



Gambar 5. Tampilan Halaman kost

##### 3. Tampilan Halaman Promosi kost

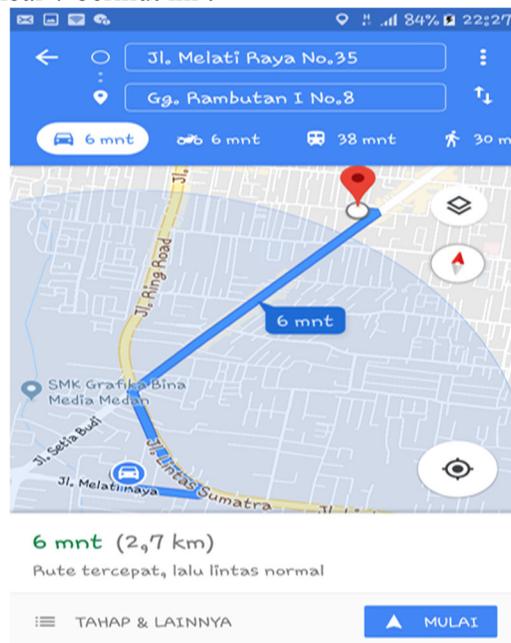
Halaman promosi kost ini merupakan halaman untuk mengisi data kost yang akan dipromosikan. Halaman promosi kost dapat dilihat pada gambar 6 berikut ini :



Gambar 6. Tampilan Informasi kost

### 3. Tampilan Halaman Lokasi Kost

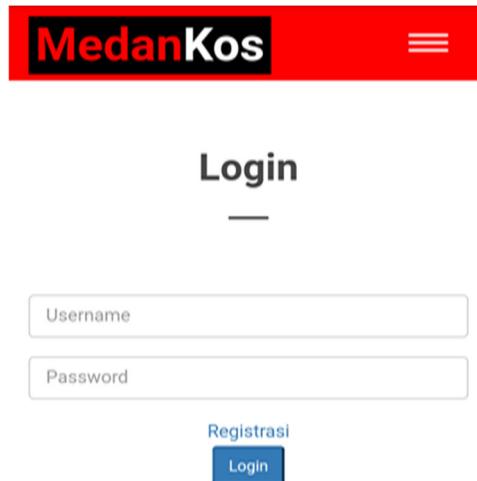
Tampilan halaman menuju lokasi kost, jarak dan waktu ditempuh . Tampilan lokasi kost dapat dilihat pada gambar 7 berikut ini :



Gambar 7 Tampilan lokasi kost

### 4. Tampilan Halaman Login

Tampilan halaman yang berguna untuk masuk kehalaman masing-masing pengguna sistem. Tampilan login dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini :



Gambar 8. Tampilan login

5. Tampilan Halaman Pemilik kost

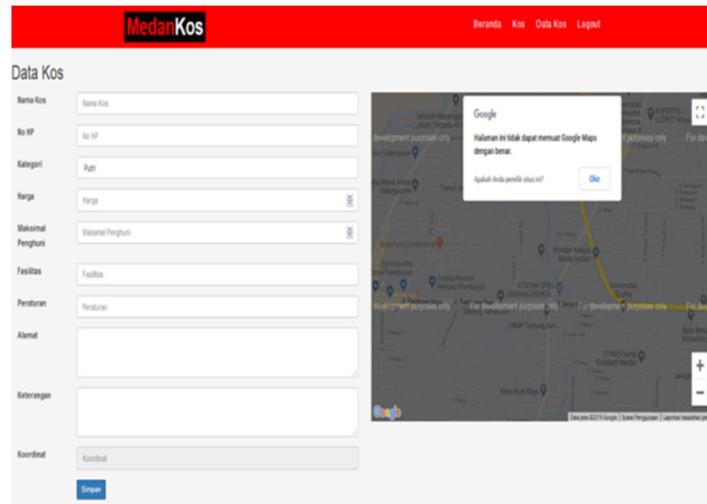
Tampilan halaman pemilik kost, dimana pemilik kost dapat membuat data kost baru yang akan dipromosikan dan juga pemilik kost dapat melihat data-data kost telah dipromosikan. Tampilan pemilik kost dapat dilihat pada gambar 9. berikut ini :

#	Nama	Kategori	Alamat	Maks Harga	Fasilitas	Peraturan	Koordinat	Keterangan
1	1232	Bebas	Jl. Ngumban Surbati Gg. Sedam malam	3000000	Kamar mandi dalam, Air Panti, Parkiran	Bebas	3.5406356165482102,98.63340077890881	ukuran kamar 2x2m
2	putri	Putri	Jl. sella Blud Gg. Mawar 1	3000000	Kamar mandi dalam, Air Panti, Parkiran	Bebas	3.520739879765501,98.61769445818538	ukuran kamar 2x3 m

Gambar 20. Tampilan pemilik kost

6. Tampilan Halaman Input Data Kost Baru

Tampilan halaman input data kost baru yang akan dipromosikan. Tampilan input data kost baru dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini :

The image shows a web application interface for 'MedanKos'. At the top, there is a red navigation bar with the logo 'MedanKos' and links for 'Beranda', 'Kos', 'Data Kos', and 'Logout'. Below the navigation bar, the page is titled 'Data Kos'. On the left side, there is a form with several input fields: 'Nama Kos', 'No HP', 'Kategori', 'Harga', 'Maksimal Penghuni', 'Fasilitas', 'Pondasi', 'Alamat', 'Keterangan', and 'Koordinat'. A blue 'Simpan' button is located at the bottom of the form. On the right side, there is a map view showing a street map with a red location marker. A Google Maps notification box is overlaid on the map, stating 'Halaman ini tidak dapat memuat Google Maps dengan benar.' and 'Apakah Anda pemilik situs ini?' with an 'Ok' button.

Gambar 10. Tampilan input data kost baru

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Kesimpulan

Setelah penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini, maka penulis telah mendapatkan banyak ilmu pengetahuan yang baru, yang menambah wawasan serta pengalaman dalam bidang ilmu penelitian. Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa :

1. Pencarian Informasi Kost lebih mudah dan efisien .
2. Dengan adanya sistem informasi kost berbasis android di kota Medan, sudah tersedianya sarana untuk memasarkan dan mencari rumah kost di kota Medan. Serta dapat memberikan informasi dan gambaran bagi para pencari kost seperti fasilitas, informasi biaya sewa, dan lokasi rumah kost di kota Medan.
3. Aplikasi mudah digunakan bagi para pemilik kost yang ingin mempromosikan kostnya.

### 5.2. Saran

Adapun saran-saran yang diberikan dalam penelitian ini agar bisa mendapatkan hasil yang maksimal kepada pembaca, penulis menyarankan semoga sistem yang sudah penulis rancang ini dapat memberikan motivasi dan ilmu pengetahuan yang baru, serta dapat mengembangkan sistem ini lebih baik lagi, sehingga menjadi program yang lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern*. Penerbit Andi, 2007.
- [2] B. Abidin, I. Prasetyaningrum, and T. Karlita, "SISTEM INFORMASI RUMAH KOST ONLINEBERBASIS WEB DAN MESSAGING," *Repos. Politek. Elektron. Negeri Surabaya*, pp. 1–11.
- [3] I. Maulana and R. Ginanjar, "Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web," *Inf. Syst. Appl.*, vol. 2, no. 1, Mar. 2017.
- [4] A. Kadir, *Pengenalan sistem informasi*. Andi, 2003.
- [5] E. Kartini and P. Silitonga, "Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Medan Berbasis Web," *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 2, no. 2, pp. 139–145, Jan. 2018.
- [6] H. M. Jogiyanto, *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017.

- [7] T. Limbong and H. D. Hutahaean, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEHADIRAN DOSEN DAN JADWAL PENGGANTI PERKULIAHAN DALAM PENINGKATAN KUALITAS LAYANAN PROGRAM STUDI BERBASIS SHORT MESSAGE SERVICE (SMS),” in *Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi Informasi*, 2014.
- [8] M. Y. Panjaitan and R. Damanik, “Sistem Informasi Catholic Center Medan Berbasis Web,” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 2, no. 2, pp. 134–138, Jan. 2018.
- [9] S. A. Sitorus and E. P. Malau, “Sistem Informasi Reservasi Hotel Pada GM. Marsaringar Balige Berbasis Android,” *MEANS (Media Inf. Anal. dan Sist.*, vol. 2, no. 1, pp. 52–57, Jun. 2017.
- [10] P. H. P. D. A. N. Mysql, “Perancangan Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Web Dan Short Message Service ( Sms ) Menggunakan,” *Semin. Nas. Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 333–337, 2015.