PHASTI, 2021, 6(2), 40-44
ISSN 2503-3220

SISTEM INFORMASI PENYEWAAN RUMAH TAMU BERBASIS WEB DI KOTA BANJARMASIN

WEB-BASED GUESTHOUSE INFORMATION SYSTEM IN BANJARMASIN CITY

Fitria[1*], Priyougie[1], Anhar Khalid[2]

Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Banjarmasin[1]
Program Studi Teknik Mesin, Jurusan Teknik Mesin, Politeknik Negeri Banjarmasin[2]
Jl. Brigjen H. Hasan Basri, Kayu Tangi , Banjarmasin 70123
Email: fitria@poliban.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini begitu cepat, hal ini tentu saja sangat berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat yang menuntut untuk menyelesaikan segala sesuatu dengan cepat, tepat, mudah dan akurat. Salah satunya dalam hal sewa menyewa rumah atau penginapan yang membutuhkan kecepatan, kemudahan, ketepatan dan keakuratan dalam proses pengolahan data. Karena hal tersebut, penulis membangun sistem informasi penyewaan rumah tamu sehingga proses pemesanan dan penyewaan rumah tamu dapat dilakukan dengan cepat secara online serta memberi kemudahan bagi calon penyewa untuk mendapatkan informasi tentang ketersediaan rumah yang akan disewa tanpa harus langsung datang ke tempat tersebut. Pengembangan sistem informasi dalam pembuatan sistem menggunakan metode waterfall, dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP dan database MySQL.

Kata Kunci : Sewa Rumah Tamu, MySQL, PHP, Waterfall

ABSTRACT

The development of technology today is so fast, this is of course very influential in various aspects of people's lives that demand to get things done quickly, precisely, easily and accurately. One of them is in the case of renting a house or lodging which requires speed, convenience, accuracy and accuracy in data processing. Because of this, the authors built an information system for guest house rentals so that the process of ordering and renting guest houses can be done quickly online and makes it easy for prospective tenants to get information about the availability of houses to be rented without having to come directly to the place. The development of information systems in making the system uses the waterfall method, and the programming languages used are HTML, PHP and MySQL databases.

Keyword: Guesthouse Information System, MySQL, PHP, Waterfall

PENDAHULUAN

Di Kota Banjarmasin terdapat banyak kampus dan sekolah yang menjadi pilihan orangtua maupun anaknya untuk melanjutkan pendidikan. Tidak hanya dari dalam kota, bahkan dari luar kota pun juga banyak yang ingin kuliah dan bersekolah di Kota Banjarmasin. Hal ini tentu berdampakpada peningkatan kebutuhan tempat tinggal baik itu berupa kontrakan maupun rumah tamu (*guest house*) untuk tempat tinggal mereka dan orangtuanya ketika ingin mengunjungi anaknya.

Disamping itu perkembangan teknologisaat ini begitu cepat, hal ini tentu saja sangat berpengaruh di berbagai aspek kehidupan masyarakat yang menuntut untuk menyelesaikan segala sesuatu dengan cepat, tepat, mudah dan akurat. Salah satunya dalam hal sewa menyewarumah atau penginapan yang membutuhkan kecepatan, kemudahan, ketepatan dan keakuratan dalam proses pengolahan data. Karena hal tersebut, penulis membuat sistem pencarian dan penyewaan rumah tamu untuk lebih memudahkan calon pengunjung khususnya orangtua yang ingin menginap beberapa malam saja untuk mencari tempat menginap. Diharapkan dengan adanya sistem tersebut pencarian rumah tamu dapat dilakukan dengan cepat dan mudah karena dapat di akses melalui website.

Received: 20 August 2022 Accepted: 27 December 2022 Published: 28 December 2022

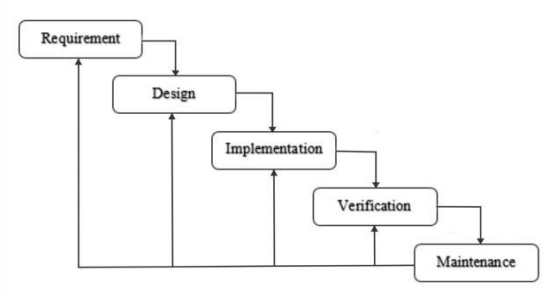
DOI: 10.46365/pha.v6i02.448

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi penyewaanrumah tamu sehingga proses pemesanan dan penyewaan rumah tamu dapat dilakukan dengan cepat secara online serta memberi kemudahan bagi calon penyewa untuk mendapatkan informasi tentangketersediaan rumah yang akan disewa tanpa harus langsung datang ke tempat tersebut. Pengembangan sistem informasi dalam pembuatan sistem menggunakan metode waterfall, dan bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, PHP dan database MySQL.

METODE

Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan dalam prosedur perancangan sistem informasi penyewaan rumah tamu berbasis web di Kota Banjarmasin menggunakan beberapa tahapan. Pengembangan perangkat lunak dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan sistem SDLC (*System Develoment Life Cycle*). Model SDLC yang digunakan adalah model *waterfall* yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun perangkat lunak. Model *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Metode *Waterfall*

Metode waterfall terdiri dari 5 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Sistem
   Pada tahap ini diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkatlunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara langsung atau survei langsung. Informasi yang telah diperoleh dianalisa untuk mendapatkan data yang diperlukan. Analisa yang dilakukan yaitu mencari informasi mengenai kebutuhan calon penyewa, kemudian mengumpulkan data/ informasi yang diperlukan dalam membangun sistem informasi penyewaanrumah berbasis web.
2. Desain/ Perancangan Sistem
   Setelah memperoleh informasi kebutuhan dari tahap sebelumnya dilanjutkan dengan menyiapkan desain sistem pada tahap ini. Desain Sistem membantu dalam menentukan proses pembangunan perangkat keras (*hardware*) dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan dengan cara membuat data *flow diagram* sebagai gambaran alur data pada sistem informasi yang akan dibuat, rancangan *database*, dan rancangan antar muka system (Pressman, 2012).
3. Implementasi
   Pada tahap ini, sistem mulai dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terhubung dengan tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji fungsinya yang disebut sebagai unit testing. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, dan menggunakan *Database* MySQL.
4. Pengujian
   Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi dihubungkan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan pada masing-masing unit. Sistem informasi penyewaan rumah tamu ini di uji dengan metode *Black Box.* Metode *Black Box* menguji dari segi fungsional setiap komponen tampilan program untuk memastikan keluaran system apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.
5. Pemeliharaan
   Pemeliharaan adalah tahap yang jangka waktunya paling lama, untuk menjaga kinerja sistem maka perlu dilakukan pemeliharaan dan juga perbaikan-perbaikan yang diperlukansesuai dengan kebutuhan fungsional sistem yang telah dibangun dan digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan fungsional merupakan jenis kebutuhan yang berisi proses yang dilakukan oleh sistem, serta informasi yang disajikan oleh sistem yang Adapun kebutuhan fungsional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional Sistem

No	Pengguna	Kebutuhan Fungsional
1	Admin	a. Dapat Login sebagai admin b. Dapat melihat data pemilik yang terdaftar c. Dapat melihat data rumah yang terdaftar d. Dapat mengelola data admin
2	Pemilik RumahTamu	a. Dapat Login sebagai pemilik b. Dapat mengelola data informasi pemilik c. Dapat mengelola (tambah, edit,hapus) data informasi rumah d. Dapat melihat data rumah milik sendiri
3	Pencari RumahTamu	a. Dapat melihat daftar rumah b. Dapat melihat detail informasi rumah c. Dapat mencari daftar rumah d. Dapat melihat lokasi rumah

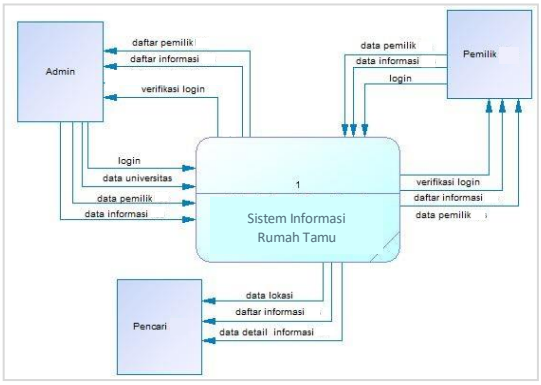
Kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang menyangkut properti yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan non-fungsional dalam penelitian yang dbuat adalah:

1. Perangkat Keras
   a. Processor AMD
   b. Memory (RAM) 2.00 GB
   c. Harddisk 500 GB
   d. Printer
   e. Keyboard
2. Perangkat Lunak
   1. Windows 7
   2. XAMPP
   3. Browser
   4. heidiSQL/PHPMyAdmin
   5. Sublime Text 3

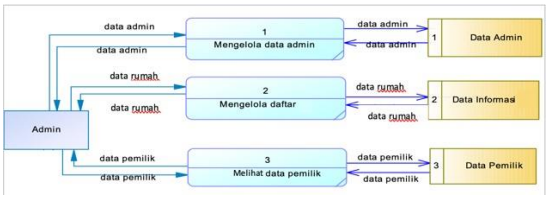
Desain Sistem

A. DFD (Data Flow Diagram)

Merupakan alat pemodelan dari proses analisis kebutuhan perangkat lunak. Berikut adalah DFD level 0 Sistem Informasi Penyewaan Rumah Tamu diBanjarmasin Berbasis Web.

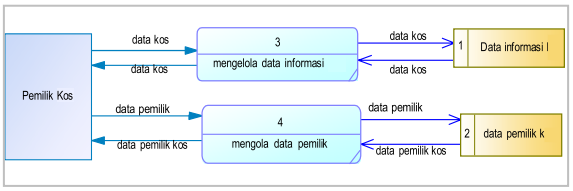


Gambar 3.1: DFD level 0 Sistem Informasi



Gambar 3.2: DFD level 1 Admin

Pada gambar 3.2 dapat dilihat bahwa admin dapat mengelola data admin,mengelola data rumah tamu yang terdaftar pada system dan melihat data pemilik.



Gambar 3.3 : DFD level 1 Pemilik

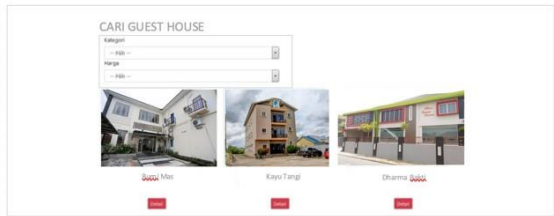
Pada gambar 3.3 menerangkan bahwa pemilik rumah tamu dapat mengelola data informasi rumah dan data pemilik.

B. Desain Database

Perancangan database dilakukan dengan cara membuat tabel untuk menyimpan data yang digunakan dalam mengelola sistem ini agar dapat berjalan sesuai dengan tujuannya. Tabel database yang dibuat pada sistem iniada 3, yaitu, tabel user, tabel rumah, dan tabel gambar.

C. Desain Tampilan

1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 3. 5: Tampilam Menu Utama

Pada tampilan menu utama pengguna dapat mencari rumah sesuaidengan kategori dan harganya.

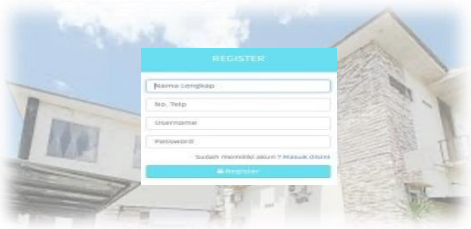
2. Tampilan Login



Gambar 3. 6: Tampilam Login

Halaman Login akan menampilkan halaman login, pengguna diminta untuk memasukkan username dan password masing-masing sesuai dengan posisinya, yaitu login bagi pemilik atau admin.

3. Tampilan Registrasi

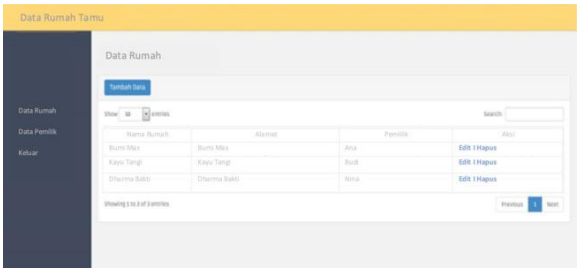


Gambar 3. 7: Tampilam Login

Apabila pengguna belum memiliki akun maka dapat mendaftar terlebih dahulupada menu register ini.

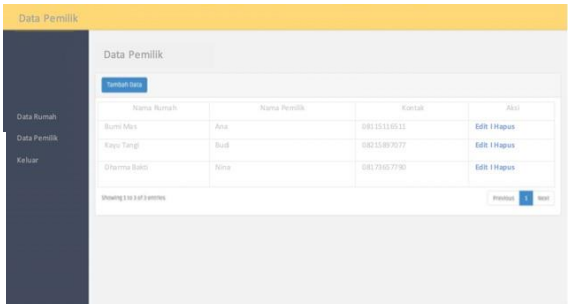
4. Tampilan Halaman Admin

Pada Halaman Admin terdapat 3 menu, yaitu: Menu Data Rumah yang di dalamnya terdapat data rumah yang terdaftar pada sistem, Menu Data Pemilik Rumah, Menu Data dan Menu Logout.



Gambar 3. 8: Tampilam Data Rumah

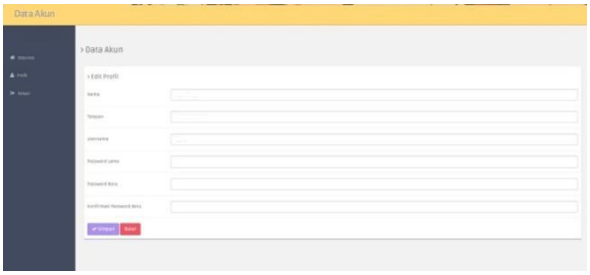
Pada menu ini admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data rumah.



Gambar 3. 9: Tampilam Data Pemilik Rumah

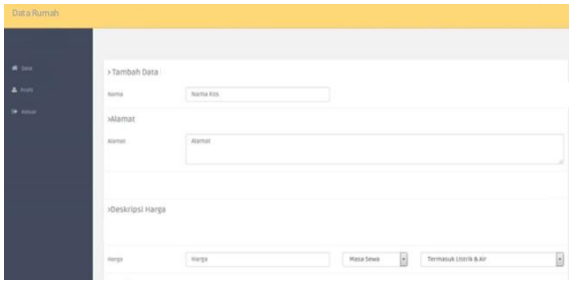
Pada menu ini admin dapat melihat data pemilik rumah yang sudah mendaftar berupa nama dan kontak yang dapat dihubungi.

5. Tampilan Pemilik Rumah



Gambar 3. 10: Tampilam Halaman Pemilik

Pemilik rumah dapat mengedit data rumah dan profil serta dapat mengganti password.



Gambar 3.11: Tampilan Tambah Data pada HalamanPemilik

Pada Form Data Rumah isi semua data kemudian pilih simpan.

6. Instalasi Program

Komputer pengguna harus memiliki beberapa perangkat lunak yang terpasang sebelumnya agar sistem dapat digunakan, yaitu: XAMPP dan Heidi SQL.

Langkah selanjutnya, import database sistem informasi pada Heidi kemudian jalankan query, tekan tombol run.Masukkan folder data rumah ke dalam C:/Windows/xampp/htdocs. Buka xampp-control pada C:/Windows/xampp kemudian pilih start pada Apache dan MySQL, untuk menjalankan aplikasi, buka browser, ketikkan pada alamat url localhost/rumah, maka aplikasi sudah bisa dijalankan.

SIMPULAN

Sistem Informasi Rumah Tamu (guest house) berbasis web di Kota Banjarmasin dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML. Untuk database menggunakan database MySQL dan XAMPP. Dari hasil pengujian dengan menggunakan black box, menu pada sistem informasi ini sudah dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem dapat memberikan informasi mengenai data rumah berupa nama rumah, harga sewa, kategori, foto rumah, kontak pemilik dan alamat rumah. Selain itu, sistem juga dapat melakukan pencarian berdasarkan kategori dan rentang harga.

DAFTAR PUSTAKA

Adhiasta, M. R. (2016). Perancangan Informasi Batik Solo BerbasisBootstrap. 1-14.

Fachri, B. (2017). Perancangan SistemInformasi Perpustakaan Berbasis Web (Studi Kasus Perpustakaan Kopertis Wilayah I Sumut) . *Jurnal Manajemen Informatika dan Teknik Komputer Volume 2, Nomor 1*, 21.

Hakim, L. (2010). *Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework CodeIgniter.* Yogyakarta: Lokomedia.

Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi.* Yogyakarta: Andi.

Purbadian, Y. (2016). *Trik Cepat Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan Framework Code Ignitor.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Ranahresearch.com. *Pengertian Metode Waterfall dan Tahap-Tahapnya. Diakses pada 28 Agustus 2021,* dari https://ranahresearch.com/metode-waterfall/.

Tohirudin, M. (2011). *Pintar Membuat Web dengan JOOMLA.* Jakarta: KANAYApress.

Utomo, P. (2009). *Dinamika Pelajar dan Mahasiswa di Sekitar KampusYogyakarta (Telaah PengelolaanRumah Kontrak dan Rumah Sewa).* Dipetik 11 12, 2017, dari http://staff.uny.ac.id/.

Wahana Komputer. (2006). *Seri Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman Web dengan PHP 5.* Yogyakarta: Penerbit Andi.