

Perancangan Sistem Informasi Pencarian Rumah Indekos Berbasis Mobile

Nur Farida¹, Wahyu Rusmiati², Laili Rahma³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: *¹adirafanur@gmail.com, ²achmad.ast711@gmail.com, ³lailirahma26fauziyah2gmail.com

Abstrak – Pencarian rumah kost umumnya dilakukan dengan bertanya kepada teman, bertanya kepada pemilik rumah kost atau menyusuri daerah yang di inginkan dan biasanya letaknya tidak jauh dari universitas ataupun tempat kerja, sehingga informasi yang diterima oleh pencari rumah kost masih kurang efisien dan efektif, yang mengakibatkan terjadinya kesalahan informasi karena kesulitan mendapatkan informasi terbaru mengenai rumah kost yang mereka cari. Dengan adanya sistem informasi rumah kost berbasis mobile ini bisa mengatasi masalah tersebut. Karena sistem ini di buat dengan berbasis mobile nantinya bisa di gunakan dengan mudah dan efisien tanpa harus masuk pada sebuah situs web. Karena para pengguna nantinya bisa langsung membuka aplikasi dan menemukan informasi yang di inginkan. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud penelitian ini adalah merancang aplikasi sistem informasi pencarian rumah indekos berbasis mobile. Adapun yang menjadi tujuan penelitian penulis adalah menghasilkan aplikasi sistem informasi kost untuk dapat melihat data kost sesuai keinginan pencari kost.

Kata Kunci — Sistem Informasi, Rumah Indekos, Berbasis Mobile.

1. PENDAHULUAN

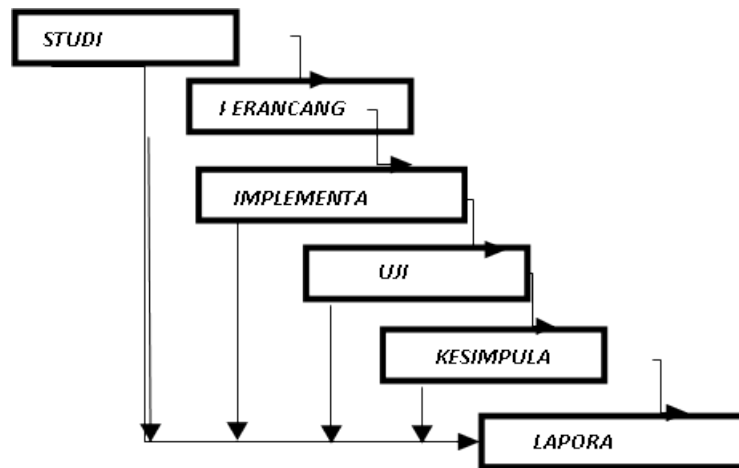
Kost merupakan tempat untuk menyewa penginapan atau tempat tinggal sementara yang menyediakan beberapa fasilitas kamar dengan harga yang telah ditentukan oleh pemilik Kost dan lama waktu penyewaan ditentukan sendiri oleh penyewa kamar [1]. Pencarian rumah kost umumnya dilakukan dengan bertanya kepada teman, bertanya kepada pemilik rumah kost atau menyusuri daerah yang letaknya tidak jauh dari universitas ataupun tempat kerja, sehingga informasi yang diterima oleh pencari rumah kost masih kurang efisien dan efektif, yang mengakibatkan terjadinya kesalahan informasi karena kesulitan.

Saat ini perkembangan teknologi informasi telah terjadi begitu pesat, yang berdampak dalam pemanfaatan teknologi tersebut dengan semaksimal mungkin dari segala aspek 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. Dalam hal ini yang sangat diperlukan adalah media yang praktis dan mudah dalam penggunaannya serta sudah menjadi suatu trend yaitu sebuah media online seperti smartphone.

Di dalam smartphone ini dapat berisikan tentang informasi-informasi yang menyediakan suatu data yang berisi kost-kostan, yang dikemas secara detail dilengkapi dengan letak lokasi kost dan fasilitas umum sekitar kost yang terdapat dalam peta. Dalam penelitian sebelumnya dari hasil kuesioner yang telah dilakukan menggunakan metode analisis skala *likert* dapat disimpulkan bahwa dari 30 orang pencari kos diperoleh nilai rata-rata yaitu 3,3 yang berada pada range SANGAT PUAS dan dari 10 orang pemilik kos menyatakan hasil rata-rata kepuasan adalah 3,05 yang dikategorikan PUAS atau sangat layak dari segi manfaat dan kemudahan penggunaannya di Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android [2]. Dibutuhkn sebuah penginapan pencacian aplikasi untuk menyerderhanakan penyewa pencarian untuk mendapatkan informasi-informasi yang akurat, sehingga pencari dapat dengan mudah menemukan tempat pengingnapan yang sesuai dengan kritesia yang diinginkan, dengna membuat palikasi ini akan mempermudah pengguna dalam mempromosikan dan menemukan tempat penyewa yang ada melalui parflom Android [3]. Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud penelitian ini adalah merancang aplikasi sistem informasi pencarian rumah indekos berbasis mobile. Adapun yang menjadi tujuan penelitian penulis adalah menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi mengenai penyewaan rumah indekos bagi masyarakat supaya lebih mudah, efektif, dan efisien, m embuat aplikasi yang dapat dijadikan sistem informasi pencarian rumah indekos untuk mempermudah masyarakat dalam mencari tempat tinggal sementara, mempermudah dan mempercepat informasi mengenai kost yang ada disekitar, sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan pilihan kost dalam hal fasilitas maupun harga kost

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk membangun sistem adalah dengan menggunakan model waterfall [4][5][6], dimana uraian tahapan pengembangan dari model waterfall dimulai dari tahapan studi literatur, perancangan dan seterusnya hingga tahapan laporan.



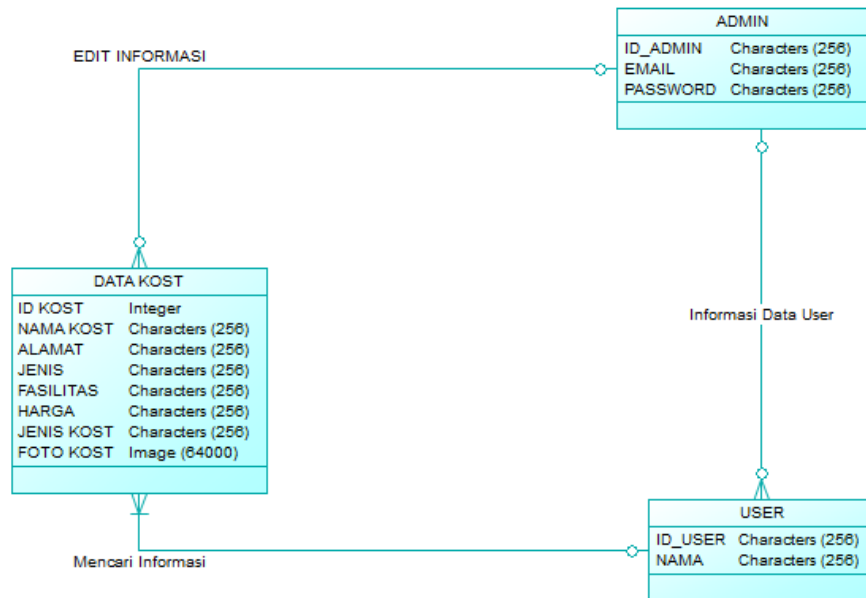
Gambar 1.1 Gambar Metode Waterfall

1. Studi Literatur
Studi literature dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dimana pengamatan yang dilakukan mencakup objek penelitian dan dan di sajikan dalam bentuk data.
2. Perancangan
Pada tahapan ini melakukan perancang sistem sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dibangun untuk menjadikan solusi bagi permasalahan yang ada, membuat rancangan sistem dan membuat skema cara kerja sistem kedalam bentuk diagram guna memberikan gambaran mengenai alur sistem yang dibuat, dari rangkaian alat yang akan digunakan untuk membangun system
3. Implementasi
Pada tahapan ini merupakan tahapan untuk menerapkan sistem yang telah siap digunakan, langkah-langkah dalam implementasi sistem sebagai berikut :
 - a. Menyiapkan perangkat
Mempersiapkan sistem yang telah di rancang dan dibangun.
 - b. Melakukan simulasi
Sistem yang telah di rancang dan dibangun dalam bentuk maketprototipedan selanjutnya siap disimulasikan untuk melihat cara kerja dari system yang telah di buat.
4. Uji Coba
Pada tahapan uji coba ini, melakukan uji coba sistem dimana pengujian berfokus pada spesifikasi fungsional. Dimana uji coba di lakukan pada sawah 50 ru (200 m) dengan sampling yang di buat seperti sawah dengan skala 1 cm: 10 m. Pengujian ini untuk menguji program sehingga menghasilkan program yang valid dan digunakan untuk mengetahui keberhasilan dari program yang telah dibangun.
5. Kesimpulan
Dalam kesimpulan ini penulis, dapat menyimpulkan hasil uji coba sistem yang telah di buat untuk menyelesaikan permasalahan yang ada berdasarkan data yang telah di peroleh dari hasil uji coba sistem yang telah di buat.

2.2 Rancangan

Permasalahan dan Rancangan algoritma/program yang akan dibuat berdasarkan masalah yang ada harus berisikan uraian tentang bagaimana program/sistem dikembangkan dan diimplementasikan yang didalamnya berisikan:

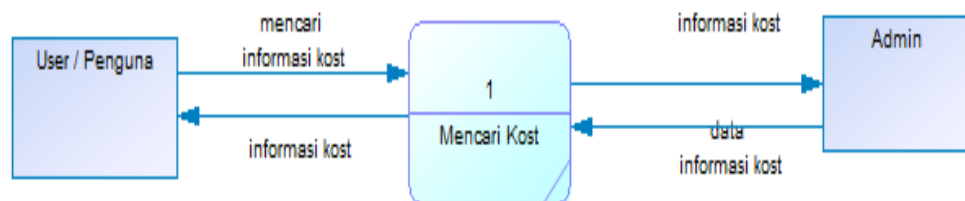
- I Strategi pemecahan masalah
 1. Mencari data tentang kost di kota Kediri
 2. Mengklasifikasi data kost di kota Kediri.
- II Struktur data yang digunakan
 - a. Diagram CDM



Keterangan :

1. Data Kost meliputi alamat kost, nama kost, harga, Jenis Kost, dan gambar
2. Data kost tersebut akan di gunakan untuk input user untuk mencari kriteria informasi tentang rumah kost yang di inginkan.

b. Diagram Context



Keterangan :

1. User akan memasukkan data kriteria yang inginkan
2. User akan memperoleh informasi tentang kost yang di inginkan.
3. Admin nantinya akan memasukkan data tentang kost dari nama kost sampai dengan harga.

Algoritma dari program

a. Flowchart



Gambar 1. Alur Flowchart

Keterangan :

1. User akan menginputkan kriteria kost yang di ingin.
 2. Pada proses pencarian nantinya akan di tampilkan berdasarkan kriteria yang telah di inputkan.
 3. Kemudian hasil rekomendasai dari kreteri akan di tampilkan.
 4. User nantinya dapat memperoleh informasi tetang kost pilihan.
1. Perangkat yang di gunakan untuk membuat aplikasi ini meliputi :
 - a. Visual Studio
Visual Studio Code adalah sebuah editor source code yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOS. Visual studio termasuk dalam dukungan untuk debugging, GIT Control yang disematkan, penyorotan sintaks, penyelesaian kode cerdas, cuplikan, bisa code refactoring
 - b. JDK Android Studio
Android Studio adalah lingkungan pengembangan terpadu- Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi android, berdasarkan IntelliJ IDEA
 - c. Flutter
Flutter adalah platform yang digunakan para developer untuk membuat aplikasi multiplatform hanya dengan satu basis coding (codebase).
 - d. Glide
Glide app adalah website atau situs yang memfasilitasi untuk membuat aplikasi website atau mobile secara online dengan menggunakan browser.
 2. Hal istimewa yang di kembangkan pada program ini yaitu
 - a. Berisi tentang informasi seputar kost putri – putra di kota Kediri.
 - b. User bisa langsung mencari informasi tentang kost tanpa harus login atau membuat akun terlebih dahulu
 4. Jalannya uji coba
 - a. User bisa mencari informasi tentang rumah kost tanpa harus login atau regristrasi terlebih dahulu.
 - b. Informasi yang di dapat nantinya berisi nantinya seputar foto, harga nama kost, alamat kost dan harga host.

- c. Untuk Admin nantinya akan 261ias menambah data tentang kost dan mengedit data tentang informasi rumah kost.
5. Analisa hasil yang dicapai oleh program yang dikembangkan.
 - a. Nantinya User akan memperoleh informasi yang di inginkn
 - b. Memudahkan User untuk mencari informs tetang kost di kota Kediri.

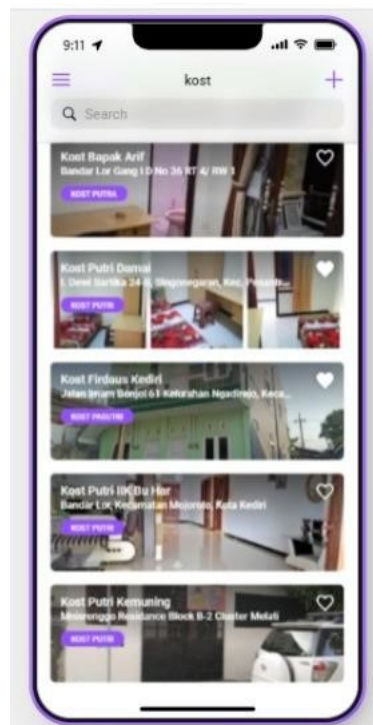
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Deskripsi Data

Data yang di gunakan dalam penelitian ini sebanyak 10 data kost di area kota Kediri. Data tersebut di ambil dari data kost di kota Kediri. Data kost di kota Kediri meliputi nama kost, jenis kost, fasilitas, harga, dan gambar kost.

3.2 Pemodelann Data

Dari beberapa parameter yang di gunakan, berfungsi untuk mencari informasi lengkap untuk mencari kriteria kost yang di inginkan. Parameter akan di jadikan kata kunci untuk mencari kriteria kost pada menu pencarian pada aplikasi.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada menu pencarian data parameter data bisa di gunakan untuk kata kunci mencari kriteria kost yang di inginkan. Kemudian akan muncul daftar kost yang sesuai dari kata kunci yang di cari. Detail kost akan di tampilan pada setiap daftar kost di kota Kediri, detail kost meliputi nama kost, jenis kost, alamat, kontak yang 261ias di hubungi, serta detail harga dan fasilitas.



Gambar 3. Detail Kost

4. SIMPULAN

Pada sistem informasi untuk mencari kost di kota Kediri memiliki fungsi untuk memudahkan dalam mencari kost berdasarkan kriteria yang di inginkan. Tampilan sederhana pada aplikasi ini dapat memudahkan para pengguna bisa mengoprasikan dengan mudah.

5. SARAN

Pada aplikasi sistem informasi pencarian kost di kota Kediri ini, memiliki kekurangan, yaitu belum bisa terhubung pada maps untuk memudahkan pengguna untuk mencari lebih detail pada alamat kost.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Maulana, I., & Ginanjar, R. 2017. Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web. Sistem Informasi, 2(1), 11–19.
- [2] Ratnasari, D., Qur'ani, D. B., & Apriani, A. (2018). Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android. Jurnal INFORM, 3(1), 32–45. <https://doi.org/10.25139/ojsinf.v3i1.657>
- [3] D. Rosadi and F. O. Andriawan, "Aplikasi sistem informasi pencarian tempat kos di kota bandung berbasis android," *J. Comput. Bisnis*, vol. 10, no. 1, pp. 50–58, 2016.
- [4] H. M. Jogiyanto, *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017.
- [5] Safaat H, Nazruddin. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform (Android, IOS, Windows Phone, Blackberry, Symbian)*. Penerbit: Informatika.
- [6] H. Al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk keunggulan bersaing perusahaan dan organisasi modern*. Penerbit Andi, 2007.