

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN TEMPAT
TINGGAL SEMENTARA BERBASIS WEB
(STUDI KASUS KEL. ROMANG POLONG KEC. SOMBA OPU KAB. GOWA)**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar
Sarjana Komputer Jurusan Sistem Informasi
pada Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar

Oleh:

MUHAMMAD IKRAMULLAH
NIM. 60900111030

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) ALAUDDIN MAKASSAR
2015**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **Muhammad Ikramullah, NIM : 60900111030**, mahasiswa Jurusan Sistem Informasi pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, ” **Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Tempat Tinggal Sementara Berbasis Web** ”, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang *Munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar, 11 Desember 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

Faisal Akib, S.Kom.,M.Kom

Mega Orina Fitri, ST.,MT

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Ikramullah

NIM : 60900111030

Jurusan : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Tempat Tinggal
Sementara Berbasis Web

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan pengambilalihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Makassar, 11 Desember 2015

Penulis,

Muhammad Ikramullah

NIM : 60900111030

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul “**Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Tempat Tinggal Sementara Berbasis Web**” yang disusun oleh saudara Muhammad Ikmaullah : 60900111030, Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari **Jumat , 11 Desember 2015 M** dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam Jurusan Sistem Informasi dengan beberapa perbaikan.

Makassar, 11 Desember 2015 M

DEWAN PENGUJI

1. Ketua : Dr. Wasilah, ST.,MT. ()
2. Sekretaris : Farida Yusuf, S.Kom., M.T. ()
3. Munaqisy I : Yusran Bobihu, S.Kom, M.Si. ()
4. Munaqisy II : Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M. ()
5. Munaqisy III : Dr. Zulfahmi Alwi. ()
6. Pembimbing I : Faisal, S.Kom., M.Kom. ()
7. Pembimbing II : Mega Orina Fitri, S.T., M.T. ()

Diketahui oleh :

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Alauddin Makassar

Prof. Dr. H. Arifuddin, M.Ag
NIP . 19691205 199303 1 001

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Tiada kata yang pantas penulis ucapkan selain puji syukur kehadiran Allah swt. atas berkat dan Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat kesarjanaan pada Universitas Islam Negeri Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi.

Dalam pelaksanaan penelitian sampai pembuatan skripsi ini, penulis banyak sekali mengalami kesulitan dan hambatan. Tetapi berkat keteguhan dan kesabaran penulis akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan juga. Hal ini karena dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang dengan senang hati memberikan dorongan dan bimbingan yang tak henti-hentinya kepada penulis.

Melalui kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda H. Hamka Wahid. dan Ibunda Hj. Nurdalia yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan baik moral maupun material. Tak akan pernah cukup kata untuk mengungkapkan rasa terima kasih Ananda buat ayahanda dan ibunda tercinta serta buat Saudara-ku tersayang yang memberikan semangat dalam proses penyusunan skripsi ini. dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Prof. Dr. Musafir Pababbari, M.Si.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Prof. Dr. H. Arifuddin. M.Ag.
3. Ketua Jurusan Sistem Informasi Yusran Bobihu, S.Kom., M.Si dan sekretaris Jurusan Sistem Informasi Farida Yusuf, S.Kom., M.T.
4. Pembimbing I Faisal Akib, S.Kom., M.Kom. dan pembimbing II Mega Orina Fitri, S.T., M.T. yang telah membimbing dan membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Seluruh dosen, staf dan karyawan Jurusan Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang telah banyak memberikan sumbangsuhnya.
6. Teman-teman seperjuangan angkatan 011 Sistem Informasi yang telah menjadi teman suka dan duka bersama dalam menempuh pendidikan di kampus UIN Alauddin Makassar.
7. Para senior TI "09" adik-adik 012, 013, 014 terkhusus anak himasuta, himasoka dan sahabat sekaligus menjadi keluarga kedua Agusriadi, Saiful Anshari, Muh Fahrul Salam, Faizal Mushawwir, Ihsan, Jasnur, Yuanita, Nabila Fitra Aulia, Mutmainna S.Paseng, Novria Ridha Laila Wonggo dan terima kasih buat Ahmad Ariyadi Yusuf yang telah menjadi teman sekaligus

guru dalam penyelesaian tugas akhir ini. Terlahir di Sains dan Teknologi berkat kebersamaan.

8. Family Traveller yang setia menemani dan menghibur disaat mengalami hambatan dalam penyelesaian skripsi, terkhusus untuk Agung Azhari, Herwin Akbar yang selalu ada dan menghibur.
9. Kawan-kawan KKN Kelurahan Soreang Kab. Maros angkatan 50 Uin Alauddin Makassar yang selama 2 bulan menemani baik senang maupun susah.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

Pada akhirnya penulis berkhidmat kepada Allah swt. seraya memohon segala usaha hamba bernilai ibadah di sisi-Nya. Lebih dan kurangnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya, semoga Allah swt. melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Amin.

Wassalam Alaikum Wr. Wb.

Makassar, 11 Desember 2015

Penulis,

Muhammad Ikramullah
NIM : 60900111030

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus	5
D. Kajian Pustaka.....	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	10
A. Sistem Informasi	10
B. Tempat Tinggal Sementara	13
C. Website.....	13
D. Basis Data.....	15
E. Data Flow Diagram (DFD)	18
F. Internet	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	23
B. Pendekatan Penelitian	23
C. Sumber Data.....	23

D. Metode Pengumpulan Data	23
E. Instrumen Penelitian.....	24
F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	25
G. Metode Pengujian.....	26
H. Teknik Pengujian Sistem.....	28
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	29
B. Analisis Sistem Yang diusulkan.....	30
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI.....	41
A. Implementasi	41
B. Pengujian Sistem	54
BAB VI PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65

DAFTAR GAMBAR

II.1. Server	16
II.2. Simbol DFD	19
III.1. <i>Model Waterfall</i>	26
IV.1. Proses Halaman Sistem Yang Berjalan	29
IV.2. Konteks Diagram	32
IV.3. Diagram Berjenjang	33
IV.4. Data Flow Diagram Level 1	34
IV.5. Diagram Level 2 Proses 1	35
IV.6. Diagram Level 2 Proses 2	35
IV.7. Diagram ER	36
IV.8. Halaman Utama User	41
IV.9. Halaman Utama Admin	41
IV.10. Halaman Pondokan	42
IV.11. Halaman Cari	42
IV.18. Halaman Daftar	43
V.1 Menu Utama	42
V.2 Menu Pondokan	43
V.3 Menu Pondokan Detail	44
V.4 Menu Cari Pondokan	45
V.5 Cari Pondokan Detail	46
V.6 Daftar	47
V.7 Login	47
V.8 Halaman Admin	48
V.9 Halaman Admin Bagian User	48
V.10 Halaman Admin Bagian Kategori	49
V.11 Halaman Admin Bagian Tambah Kategori	49

V.12 Halaman Admin Bagian Jenis	50
V.13 Halaman Admin Bagian Tambah Jenis.....	50
V.14 Halaman Admin Bagian Akses	51
V.15 Halaman Admin Aktifasi	51
V.16 Halaman Admin Bagian Lokasi.....	52
V.17 Halaman Admin Bagian Tambah Lokasi.....	52
V.18 Halaman Admin Bagian Bagian Pondok	53
V.19 Halaman Admin Bagian Tambah Pondok.....	53
V.20 Halaman Admin Bagian Chat	54

DAFTAR TABEL

II.1 Tabel Simbol Flow Map.....	19
II.2 Tabel ERD	21
III.1 Tabel Uji Secara Umum.....	28
IV.1 Tabel User.....	37
IV.2 Tabel Pondok	37
V.1 Rancangan Pengujian	55
V.2 Pengujian Menu Utama.....	58
V.3 Pengujian Halaman Tampilan Pondokan	59
V.4 Pengujian Halaman Tampilan Cari	59
V.5 Pengujian Halaman Tampilan Daftar	60
V.6 Pengujian Halaman Tampilan Login	61
V.7 Pengujian Halaman Admin	61
V.8 Pengujian Kelayakan Aplikasi	64

ABSTRAK

Nama : Muhammad Ikramullah
Nim : 60900111030
Jurusan : Sistem Informasi
Judul : Sistem Informasi Penyewaan Tempat Tinggal Sementara Berbasis Web Studi Kasus Kel. Romang Polong Kec. Somba Opu Kab. Gowa
Pembimbing I : Faisal Akib S.Kom., M.Kom.
Pembimbing II : Mega Orina Fitri S.T., M.T.

Pondokan merupakan salah satu kebutuhan mahasiswa atau karyawan yang bekerja maupun menuntut ilmu di kelurahan Romang Polong walaupun sifatnya sementara banyak yang cenderung dalam mencari dikarenakan kurangnya informasi mengenai penyewaan tempat tinggal sementara. Berdasarkan hal ini maka untuk merancang dan membangun sistem informasi penyewaan tempat tinggal sementara berbasis *website* sehingga dapat mempermudah pencarian dan penyewaan agar lebih cepat dan tepat. Sehingga dapat memberikan apresiasi positif bagi penggunaanya karena mampu menghargai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan strategi *design and creation* sedang metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, studi literatur, wawancara. Adapun metode perancangannya menggunakan Data Flow Diagram (DFD). Analisis yang dilakukan mencakup analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang diusulkan. Sistem ini mencakup beberapa konten yaitu beranda, pondokan, cari pondokan, daftarkan pondokan, login. Hasil dari pengujian sistem ini menyimpulkan bahwa fungsi yang diharapkan semuanya berhasil sesuai dengan keinginan. Kesimpulannya dengan membuat sistem periklanan ini dapat sangat membantu pihak terlibat antara lain pemilik tempat tinggal mengatur dengan baik penyewaan tempat tinggalnya secara online melalui *website*, agar dapat mempermudah masyarakat yang ingin mencari tempat tinggal agar lebih mudah dan cepat.

Kata Kunci : Romang Polong, Pondokan, Informasi, *Website*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini kabupaten Gowa menjadi salah satu tempat untuk mencari pekerjaan maupun menuntut ilmu khususnya di kelurahan Romang Polong karena banyaknya perusahaan yang membutuhkan karyawan dan penerimaan mahasiswa baru setiap tahunnya di Universitas Islam Negeri (UIN). Maka perpindahan penduduk mengalami peningkatan yang cukup besar dari berbagai daerah yang ada di Sulawesi Selatan maupun daerah-daerah lainnya.

Karena pertumbuhan penduduk semakin bertambah, masyarakat Romang Polong melihat hal tersebut sebagai peluang bisnis untuk mengatasi jumlah penduduk yang cukup besar dengan melakukan pembangunan tempat tinggal sementara. Maka secara tidak langsung mempengaruhi perekonomian masyarakat yang memiliki penyewaan tempat tersebut.

Tempat tinggal sementara merupakan sebuah bangunan yang digunakan untuk melangsungkan kehidupan, disamping itu merupakan tempat untuk proses sosialisasi pada saat seorang individu diperkenalkan pada norma dan kebiasaan yang berlaku di dalam suatu masyarakat. Jadi setiap tempat tinggal memiliki nilai yang berlaku bagi penghuninya dalam melakukan aktifitas sehari-hari.

Walaupun sifatnya sementara banyak yang cenderung dalam mencari tempat tinggal yang akan ditempatinya dikarenakan kurangnya informasi mengenai

penyewaan tempat tinggal sementara. Maka dari itu, pencarian harus dilakukan dengan cara mengunjungi tempat tinggal yang disewakan satu persatu yang terletak di kelurahan Romang Polong karena banyak terdapat tempat tinggal sementara dengan lokasi yang berbeda. Informasi mengenai fasilitas tempat tinggal yang disediakan cukup banyak tetapi setiap pengunjung sudah memiliki kriteria masing-masing sesuai dengan keinginannya.

Dalam Islam telah dijelaskan pentingnya sistem informasi, untuk membantu terbentuknya opini serta menjelaskan sesuatu yang bertujuan mencerdaskan dalam proses penyampaian informasi sesuai dengan pemikiran, dan membekali manusia dengan nilai-nilai berdasarkan al-qur'an dan sunnah untuk pengamalan ibadah dan muamalat. Agar informasi yang dihasilkan mendapat pengakuan yang dipercaya karena penjelasan yang sesuai dengan ajaran Islam.

Sebagaimana yang difirmankan Allah swt. dalam QS. Al-Hujuraat / 49:6 yang berbunyi :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَأٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا

عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ ﴿٦﴾

Terjemahnya :

“Hai orang-orang yang beriman, jika datang kepadamu orang Fasik membawa suatu berita, Maka periksalah dengan teliti agar kamu tidak menimpakan suatu musibah kepada suatu kaum tanpa mengetahui keadaannya yang menyebabkan kamu menyesal atas perbuatanmu itu”. (*Departemen Agama RI, 2007*).

Adapun isi kandungan QS. Al-Hujurat / 49:6: Media merupakan segala sesuatu yang dapat diindra dan berfungsi sebagai perantara, sarana dan alat untuk proses komunikasi belajar mengajar. Kebutuhan akan situs *web* semakin meningkat sebagai sarana untuk pertukaran dan penyebaran informasi.

Untuk itu sistem informasi sangat dibutuhkan dalam pencarian tempat tinggal sementara karena digunakan sebagai media yang mampu menyatuhkan informasi mengenai tempat tinggal sementara yang ada di kelurahan Romang Polong dengan fasilitas yang ditawarkan agar pengunjung mudah memilih tempat yang diinginkan. Karena masih banyak pemasaran yang masih melakukan promosi dengan menggunakan brosur dan spanduk. Sehingga jangkauan promosi masih terbatas dan belum meluas ke beberapa daerah. Kendala lain yang dialami dalam hal pemasaran tempat yaitu persaingan yang ketat, yang membuat pemasaran harus berbeda dari pesaingnya.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah teknologi yang mampu memberikan informasi kepada pelanggan melalui internet sehingga dihasilkan informasi yang teratur, jelas, tepat dan cepat. Agar dapat memudahkan pengunjung dalam mencari tempat tinggal sementara.

Dalam Al-Qur'an Allah swt. berfirman pada Q.S Yunus/10:101: mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sebagai berikut:

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ ﴿١٠١﴾

Terjemahannya :

“Perhatikan apa yang ada di langit dan bumi tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan Rasulnya yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman.”(Departemen Agama RI, 2007).

Adapun isi kandungan Q.S Yunus/10:101: adanya langit dan bumi serta segala isinya merupakan tanda kekuasaan Allah swt. yang harus diingat bahwa itu semua adalah sarana untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Adapun teknologi yang digunakan adalah internet, yaitu sebuah jaringan *online* global tanpa batas yang menyediakan berjuta jenis informasi sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin moderen, masih kurangnya penyewaan tempat tinggal sementara yang menggunakan fasilitas internet dalam sistem pemasaran, hal ini disebabkan karena metode ini dipandang memiliki beberapa keuntungan lain dibandingkan dengan sistem pemasaran secara langsung.

Website adalah salah satu layanan internet dan menjadi media yang dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan lembaga, institusi atau perusahaan. Fasilitas ini juga memungkinkan kita mengakses informasi yang lebih efektif dan efisien, bahkan saat ini web kini telah di jadikan salah satu bagian penting untuk informasi maupun layanan komunikasi kepada mahasiswa dan masyarakat umum.

Sebagian besar dalam mencari informasi penyewaan tempat tinggal sementara melalui internet, karena dengan menggunakan internet tidak perlu ke

lokasi tempat terlebih dahulu untuk mencari informasi yang dibutuhkan mengenai penyewaan tempat tinggal sementara. Dengan adanya sistem ini dapat membantu pemilik tempat tinggal sementara dalam mempromosikan melalui media internet karena dapat diakses melalui *handphone* yang memiliki koneksi jaringan.

Dari beberapa penjelasan latar belakang di atas untuk itu dilakukan pengembangan serta solusi dengan cara memberikan suatu usulan rancangan sistem informasi dengan judul “Sistem Informasi Penyewaan Tempat Tinggal Sementara Berbasis Web” (Studi Kasus Kelurahan Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas maka disusunlah rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini yaitu bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penyewaan tempat tinggal sementara berbasis web?

C. Fokus Penelitian Dan Deskripsi Fokus

Dalam penyusunan tugas akhir ini perlu adanya pengertian pada pembahasan yang terfokus sehingga permasalahan tidak melebar. Adapun batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi berbasis web di kelurahan Romang Polong dan dapat berjalan di komputer dan *smartphone* karena menggunakan *website responsive* dengan memanfaatkan *framework twitter bootstrap*.

2. Sistem ini memberikan informasi mengenai harga, fasilitas, lokasi yang dibutuhkan penyewaan tempat tinggal sementara yang sesuai dengan keinginan.
3. Sistem ini tidak membahas mengenai pemesanan dan pembayaran secara *online*.
4. Jumlah pengunjung dapat diketahui dalam bentuk grafik berdasarkan iklan penyewaan tempat tinggal yang banyak dikunjungi pertahunnya.

Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dalam penelitian ini. Adapun yang dijelaskan dalam penelitian adalah

1. Sistem informasi merupakan suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bila dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi. (Lucas, 2005).
2. *Website* adalah halaman di Internet yang menyediakan informasi alamat dari *website*, biasanya ditunjukkan berdasarkan URLnya. Sebuah tempat yang berada dalam *World Wide Web* dimana lembar web merupakan sebuah media untuk dapat menyebarkan informasi individual, kelompok, suatu badan atau lembaga. (Andajani, 2011).
3. Internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan

protokol komunikasi tertentu yang disebut Internet Protocol (IP) dan *Transmission Control Protocol* (TCP). Protokol adalah spesifikasi sederhana mengenai bagaimana komputer saling bertukar informasi. (Allan , 2005).

D. Kajian Pustaka

Dari pesatnya kemajuan teknologi di zaman ini, *website* pun sebagai salah satu alat yang sekarang banyak membantu dalam segala bidang pengelolaan informasi dan dapat digunakan dalam memberikan informasi terkait masalah penyewaan tempat tinggal sementara. Ada banyak penelitian yang dilakukan dalam merancang aplikasi atau sistem untuk membantu dalam memberikan informasi. Akan tetapi, metode dan media yang digunakan berbeda. Hal tersebut dapat disebabkan oleh kebutuhan, perilaku masyarakat, dan teknologi yang digunakan. Beberapa penelitian sebelumnya sudah dilakukan untuk mempermudah mendapatkan informasi mengenai penyewaan tempat tinggal sementara antara lain :

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Akhmad Hanif, 2013 dari jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pencarian tempat tinggal sementara dengan teknologi *augmented reality* berbasis *smartphone* Android”.

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan sebelumnya adalah pencarian informasi mengenai tempat tinggal sementara. Perbedaannya yang di atas berbasis android sedangkan penulis membuat aplikasi berbasis web sehingga dapat diakses

menggunakan *handphone* atau komputer dengan menggunakan jaringan internet, dapat diakses oleh banyak *user*.

Pada penelitian selanjutnya oleh Beni Wibowo, 2014 dari Fakultas Teknologi Informasi Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Sewa Kamar Hotel Berbasis Web (Studi Kasus Hotel Gren Mandarin Pekalongan)”. Tujuan pada sistem di atas untuk membuat suatu sistem informasi dalam memudahkan proses pemesanan kamar yang terkomputerisasi, membantu perhitungan pembayaran yang harus dibayar oleh tamu dan mengetahui persediaan kamar yang kosong.

Persamaan dengan judul yang dibuat oleh penulis adalah penulis menggunakan *website* dan metode *waterfall*. Perbedaannya terletak pada pemesanan kamar yang bisa dilakukan secara *online* sedangkan sistem yang dibuat oleh penulis pemesanannya harus dengan bertemu langsung antara penyewa dan pemilik tempat tinggal sementara, kebanyakan sistem ini dapat menampilkan informasi mengenai letak, fasilitas, harga tempat tinggal sementara dan juga memberikan informasi terbaru.

Riris Ernawati, 2013 dengan judul skripsinya “aplikasi penyewaan villa puri anandita”. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai villa puri anandita seperti jumlah kamar, fasilitas dan harga kamar. Persamaannya menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL, hasil dari aplikasinya dapat dioperasikan dimana saja secara *realtime*.

Perbedaan antara penelitian ini dengan yang di atas adalah terletak pada fitur teknologi yang digunakan, dalam membangun penelitian di atas hanya menggunakan PHP dan MySQL sehingga apabila dijalankan di *handphone* maka tampilan tidak *user friendly*. Sedangkan penelitian ini menambahkan *future website* bersifat *responsive* sehingga aplikasi dapat berjalan baik di komputer dan *handphone* yang layar lebih kecil ataupun besar.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi penyewaan tempat tinggal sementara berbasis *website* sehingga dapat mempermudah pencarian dan penyewaan agar lebih cepat dan tepat.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Pemilik Tempat Tinggal Sementara

Sebagai media promosi tempat tinggal sementara, sehingga lebih dikenal oleh pihak luar, agar pengguna dapat melihat informasi harga dan fasilitas mengenai tempat tinggal sementara yang diinginkan dan dengan mudah mendapatkan lokasinya.

b. Manfaat Bagi Akademik

Dapat memberikan suatu referensi yang berguna bagi dunia akademis khususnya dalam penelitian yang akan dilaksanakan oleh para peneliti yang datang dalam hal perkembangan sistem informasi penyewaan tempat tinggal sementara.

c. Manfaat Bagi Penulis

Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu mengenai struktur dan sistem kerja dalam sistem informasi berbasis web selama kuliah di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

A. *Sistem Informasi*

1. Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen, komponen, atau subsistem yang saling berintegrasi dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. Setiap sistem memiliki subsistem-subsistem, dan subsistem terdiri atas komponen-komponen atau elemen-elemen. (Supriyanto, 2005). Sebagai contoh sistem komputer memiliki subsistem *software*, *hardware*, dan pengguna (*brainware*). Sedangkan subsistem *hardware* terdiri dari subsistem peranti input, peranti proses, dan peranti *output*. Subsistem peranti input terdiri dari komponen seperti mouse, keyboard, suara, dan sebagainya. Jadi dimungkinkan bahwa di dalam subsistem terdiri dari subsistem lagi. Atau sebuah sistem memiliki sistem yang lebih besar yang dinamakan suprasistem yang mungkin memiliki sistem yang lebih besar, sehingga dinamakan supra dari suprasistem. Terdapat 2 kelompok pendekatan yang digunakan untuk mendefinisikan sistem, yaitu

- a. Lebih menekankan pada prosedur yang digunakan dalam sistem dan mendefinisikan sistem sebagai jaringan prosedur, metode, dan cara kerja yang saling berinteraksi dan dilakukan untuk pencapaian suatu tujuan tertentu.
- b. Lebih menekankan pada elemen atau komponen penyusun sistem yang akan digunakan pada pembuatan sistem berbasis web. (Supriyanto, 2005).

2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran atau tujuan. (Ladjamudin, 2005).

a. Komponen Sistem

Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerjasama membentuk suatu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap subsistem mempunyai karakteristik dari sistem yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

b. Batasan Sistem

Batasan sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan dan menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

c. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar dari suatu sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan juga merugikan.

d. Penghubung Sistem

Penghubung merupakan media yang menghubungkan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Melalui penghubung ini kemungkinan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya. Keluaran dari satu subsistem akan menjadi masukan untuk subsistem lainnya melalui penghubung. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

e. Masukan Sistem

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan dan masukan sinyal *maintenance* input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat berjalan. Sinyal input adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran dari sistem.

f. Keluaran Sistem

Keluaran sistem adalah energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain.

g. Pengolahan Sistem

Suatu sistem mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

h. Sasaran Sistem

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, karena sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya, sasaran sangat berpengaruh pada masukan dan keluaran yang dihasilkan. (Wikipedia, 2015).

B. *Tempat Tinggal Sementara*

Tempat tinggal sementara merupakan tempat tinggal yang disewakan kepada pihak lain dengan fasilitas-fasilitas tertentu dengan harga yang lebih terjangkau daripada di hotel/penginapan, karena kebanyakan disewa dalam jangka waktu yang cukup lama dari pada hotel atau penginapan yang menggunakan hitungan hari. Dan juga istilah tempat tinggal sementara sangat berdampingan dengan mahasiswa, karena pada umumnya disewakan untuk mahasiswa walaupun tidak jarang juga disewakan untuk umum. Salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tempat tinggal sementara yang terdiri dari beberapa kamar dan setiap kamar memiliki beberapa fasilitas yang ditawarkan atau disediakan dan juga mempunyai harga yang telah ditentukan. (Doxiadis, 1971).

C. *Website*

1. Pengertian *Website*

Website adalah halaman web di internet yang menyediakan informasi. Alamat dari *website*, biasanya ditunjukkan berdasarkan URL-nya. Sebuah tempat yang berada dalam *world wide web* dimana lembar web merupakan sebuah media untuk dapat menyebarkan informasi individual, kelompok, suatu badan atau lembaga. Halaman

pembuka ini sebenarnya merupakan sebuah *web page* yang mewakili sekian banyak *web page-web page* lain yang terdapat pada suatu lingkungan situs web. Biasanya halaman pertama ini berisi tentang apa dan siapa, dari suatu perusahaan atau organisasi pemilik *website*. Dan pada halaman pertama ini juga sering memiliki *link-link* yang membawa ke *page-page* lainnya dari sebuah situs web.

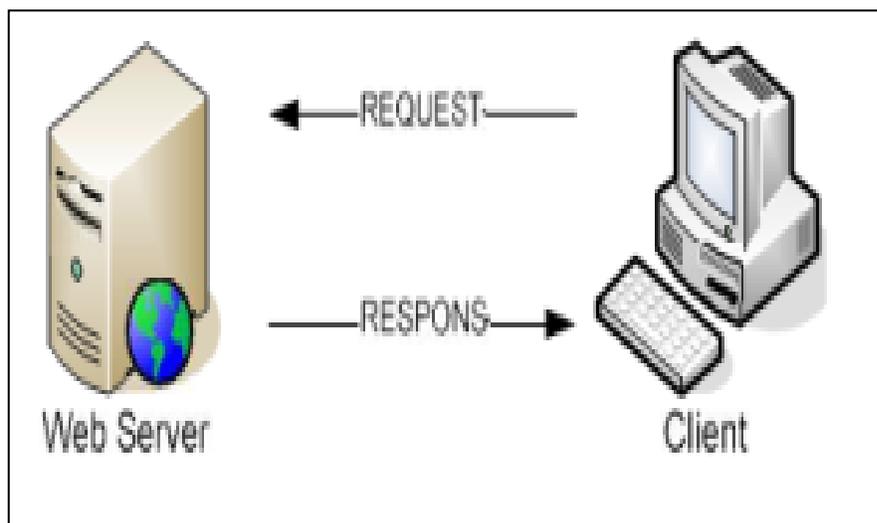
website responsive merupakan teknik yang digunakan untuk membuat *layout* menyesuaikan diri dengan tampilan *device* pengunjung, baik dari resolusi dan orientasinya. Agar tampilan pada *desktop* berbeda dengan tampilan pada *smartphone*. Dengan teknik desain *responsive* ini maka tidak perlu sebuah *web development* untuk membuat banyak tampilan dalam satu situs. (Andajani, 2011).

2. *Twitter Bootstrap*

Twitter Bootstrap merupakan sebuah *framework* untuk membuat sebuah tampilan halaman *website responsive* yang dapat mempercepat pekerjaan seorang pengembang *website* ataupun pendesain halaman *website*. Sesuai namanya, *website* yang dibuat dengan alat bantu ini memiliki tampilan halaman yang sama atau mirip dengan tampilan halaman *twitter* atau desainer juga dapat mengubah tampilan halaman *website* sesuai dengan kebutuhan (Wikipedia, 2011). *Twitter Bootstrap* dibangun dengan teknologi HTML dan CSS yang dapat membuat *layout* halaman *website*, tabel, tombol, *form*, *navigasi*, dan komponen lainnya dalam sebuah *website* hanya dengan memanggil fungsi CSS (*class*) dalam berkas HTML yang telah

didefinisikan. Selain itu juga terdapat komponen-komponen lainnya yang dibangun menggunakan *javascript*. (Gunawan, 2013).

Halaman pembuka ini juga disebut dengan *homepage* atau dengan kata lain, *homepage* adalah halaman pembuka/pertama dari sekian banyak *web page-web page* yang terdapat pada suatu *website*.



Gambar II.1 Server (Andajani, 2011)

D. Basis Data

1. Konsep Basis Data

Basis data adalah kumpulan data atau informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan *software* untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. *Software* ini untuk mengelola basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management system, DBMS*). (Dahlan, 2009).

a. DDL (*Data Definition Language*)

DDL (*Data Definition Language*) merupakan perintah SQL yang digunakan untuk mendefinisikan atau mendeklarasikan objek basis data, menciptakan objek basis data atau bahkan menghapus objek basis data. Objek basis data dapat berupa tabel atau basis data itu sendiri.

b. DML (*Data Manipulation Language*)

DML (*Data Manipulation Language*) merupakan *query* yang digunakan untuk memanipulasi data, seperti untuk menampilkan data, mengubah data, menghapus data, atau mengisi data.

c. Teknik Perancangan Basis Data

1) Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk membuat data yang tidak normal menjadi data yang normal. Bentuk data yang tidak normal/data mentah biasa disebut juga *Unnormalized Form*.

2) Relasi Antartabel

Berdasarkan jumlah data yang saling berelasi di antara tabel-tabel yang saling berhubungan, relasi antar tabel dapat dibagi menjadi 3, yaitu (Ema Utami: 2005):

a) Satu Ke Satu (*One To One*)

Relasi *one to one* terjadi jika hanya satu data dari sebuah tabel tempat berelasi dengan satu data dari tabel lain.

b) Satu Ke Banyak (*One To Many*)

Relasi *one to many* terjadi jika satu dari data tabel memiliki relasi lebih dari satu data tabel yang lain.

c) Banyak Ke Banyak (*Many To Many*)

Relasi *many to many* terjadi jika sebuah data dari tabel memiliki hubungan dengan beberapa data dari tabel lain dan data dari tabel yang lain juga memiliki beberapa relasi dengan data tabel yang pertama.

2. Perangkat Lunak Yang Digunakan

a. *Adobe Photoshop CS*

Kata *photoshop* muncul sebagai sebuah neologisme, yang berarti menyunting sebuah gambar, meskipun pengolahan gambar itu sendiri tidak menggunakan *Photoshop* sebagai programnya (sama seperti *Google* yang saat ini dapat digunakan sebagai kata kerja). (Syafii, 2005).

b. *Adobe Dreamweaver CS3*

Adobe dreamweaver CS3 (atau yang biasa disebut *Dreamweaver*) merupakan sebuah *software* pengembangan web yang awalnya diciptakan oleh *macromedia* pada tahun 1997, namun sekarang dimiliki oleh *Adobe*, yang mengakuisisi *Macromedia* pada tahun 2005. (Syafii, 2005).

c. MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah sebuah program berbasis DOS yang bersifat *open Source*. MySQL adalah produk yang berjalan pada *platform*

baik *windows* maupun *Linux*. Selain itu, MySQL merupakan program pengakses basis data yang bersifat jaringan sehingga dapat digunakan untuk *multi-user* (banyak pengguna).

Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa *query* standar yang dimiliki SQL (*Structure Query Language*). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses basis data seperti *Oracle*, *Postgres SQL*, dan *SQL Server*. (Syafii, 2005).

d. Xampp

XAMPP adalah suatu program yang digunakan untuk server untuk mengeksekusi fungsi yang ada dalam halaman *website* sekaligus menampilkan halaman *website* tersebut agar bisa diakses oleh user. Xampp merupakan proyek dari dua orang yang bernama Kai Oswald dan Kay Vogelgesang. Mereka telah menciptakan suatu pengembangan sempurna diantara Apache, MySQL, PHP, Perl, dan berbagai komponen dalam beberapa tahun ini. (Syafii, 2005).

e. Apache

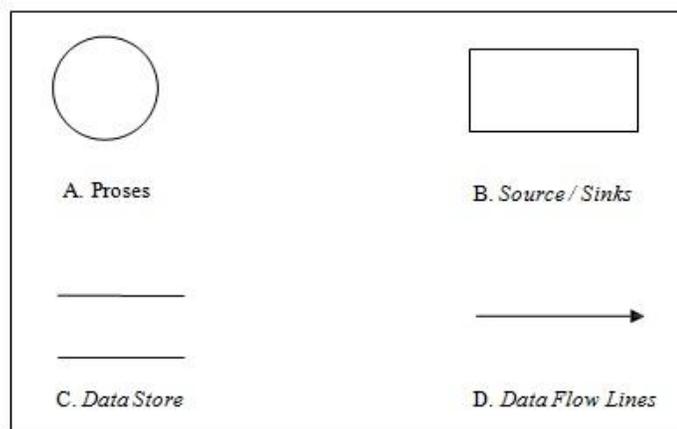
Server HTTP apache atau *server Web/WWW apache* adalah *server* web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (*Unix*, *BSD*, *Linux*, *Microsoft Windows*, dan *Novel Netware* serta *platform* lainnya) yang berguna untuk melayani dan mengfungsikan situs web. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas web/www ini menggunakan HTTP. *Apache* memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan

kesalahan yang dapat dikonfigurasi, dan autentikasi yang berbasis basis data. (Syafii, 2005).

E. *Data Flow Diagram (DFD)*

Informasi yang bergerak dalam perangkat lunak mengalami beberapa perubahan. *Data flow diagram (DFD)* adalah representasi dalam bentuk gambar yang menjelaskan aliran informasi dan perubahan yang terjadi dari suatu data di-*input* sampai hasil *output* suatu data. *DFD* juga dapat digunakan untuk merepresentasikan sistem atau perangkat lunak dalam semua *level* yang abstrak. (Pressman, 2001:311).

Simbol *DFD* biasa dipakai dalam berbagai tujuan analisa sistem, termasuk menggambarkan suatu aliran data logis melewati suatu proses. Selain itu *DFD* dapat memberikan sesuatu yang lebih konseptual, gambaran non-fisik atas pergerakan data melewati suatu sistem. *DFD* terdiri dari 4 simbol seperti pada Gambar 2, yaitu proses, *source/sinks*, *data stores* dan *data flow lines*.



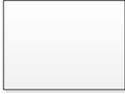
Gambar II.2. Simbol DFD (Kadir, 2009)

1. Flow Map

Class Diagram adalah diagram yang menunjukkan *class-class* yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika. *Class diagram* menggambarkan struktur *statis* dari sebuah sistem. Berikut simbol dari diagram kelas :

Tabel II.1. Simbol-simbol Flow Map(Mala, 2012)

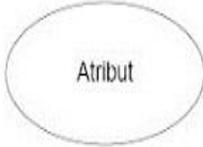
N	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Dokumen	Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis computer
2		Proses Manual	Menunjukkan proses yang dilakukan secara manual
3		Penyimpanan Magnetik	Menunjukkan media penyimpanan data/informasi file pada proses berbasis computer ,file dapat disimpan pada harddisk , disket, CD dan lain-lain
4		Arah Alir Dokumen	Menunjukkan arah aliran dokumen antar bagian yang terkait pada suatu sistem.
5		Penghubung	Menunjukkan alir dokumen yang terputus atau terpisah pada halaman alir dokumen yang sama

6		Proses computer	Menunjukkan proses yang dilakukan secara komputerisasi
7		Pengarsipan	Menunjukkan simpanan data non computer /informasi file pada proses manual. Dokumen dapat disimpan pada lemari , arsip, map file dan lain-lain
8		Input Keyboard	Menunjukkan input yang dilakukan menggunakan keyboard
9		Penyimpanan manual	Menunjukkan media penyimpanan data atau informasi secara manual

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah kumpulan konsep yang menguraikan struktur basis data dan suatu hubungan timbal-balik dan proses pembaruan pada basis data. Tujuan utamanya untuk mengembangkan suatu teknik hubungan tingkat tinggi dengan perancangan basis data. *ERD* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan *ERD*, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan. Notasi yang digunakan pada *Entity Relationship Diagram*. (Supardi, 2010:91).

Tabel II.2. Notasi *Entity Relationship Diagram* (Supardi, 2010:91).

Notasi	Keterangan
	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

F. *Internet*

Istilah internet berasal dari bahasa latin yaitu *inter*, yang berarti “antara”. Secara kata perkata internet berarti jaringan antara atau penghubung. Memang itulah fungsinya, internet menghubungkan berbagai jaringan yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi. Sistem apa yang digunakan pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah, apakah sistem DOS atau UNIX. (O’Brien , 2003).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Dimana hanya mendeskripsikan data apa adanya dan menjelaskan data atau kejadian dengan kalimat-kalimat penjelasan secara kualitatif. Agar informasi yang dikumpulkan dan diolah tetap obyektif dan tidak dipengaruhi pendapat peneliti sendiri. Adapun lokasi tempat penelitian dilakukan dikantor kelurahan yang terletak di Kel. Romang Polong Kec. Somba Opu Kab. Gowa.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian saintifik yaitu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa untuk mengidentifikasi atau menemukan dan merumuskan masalah.

C. Sumber Data

Sumber data pada penelitian ini adalah wawancara dengan beberapa narasumber yakni pemilik tempat tinggal sementara maupun pihak-pihak yang bersangkutan yang menangani masalah tempat tinggal. Selain itu data juga diperoleh dari buku pustaka, jurnal penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan pada penelitian ini dan sumber-sumber data *online* atau internet.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber/sumber data. Adapun penyusunan wawancara ini adalah sebagai berikut :

Tema : Pembangunan tempat tinggal sementara yang terdaftar dan mendapatkan izin di Kelurahan Romang Polong.

Tujuan :

- a. Untuk mendapatkan data pembangunan yang dijadikan sebagai tempat tinggal sementara.
- b. Untuk mengetahui jumlah dan lokasi penyewaan tempat tinggal sementara.

Target narasumber : Lurah Romang Polong.

Waktu : Menyesuaikan waktu luang dari narasumber

2. Studi Literatur

Studi Literatur adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan jurnal sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini penulis memilih studi literatur untuk mengumpulkan referensi dari buku-buku serta jurnal-jurnal yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian.

3. Observasi

Observasi yang dilakukan yaitu melihat lokasi penyewaan tempat tinggal sementara secara langsung untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai permasalahan yang diteliti.

E. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen penelitian yang digunakan yaitu :

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan mengumpulkan data pada aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. Laptop Asus dengan spesifikasi :
- b. Prosesor AMD E-350 APU With Radeon HD Graphics 1.60 GHz
- c. RAM 2 GB
- d. Hardisk 500 GB

2. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a. *Internet Explorer 7.0, Mozilla Firefox 4.0 dan Google Chrome* sebagai aplikasi *browser*
- b. MySQL, PHP,XAMPP,
- c. Editor : *Macromedia Dreamweaver 8 Version 8.0.& Notepad*
- d. Desain Grafis : *Photoshop*

F. Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Analisis data terbagi menjadi dua yaitu, metode analisis kuantitatif dan metode analisis kualitatif. Analisis kuantitatif ini menggunakan data statistik dan dapat dilakukan dengan cepat, sementara analisis kualitatif ini digunakan untuk data

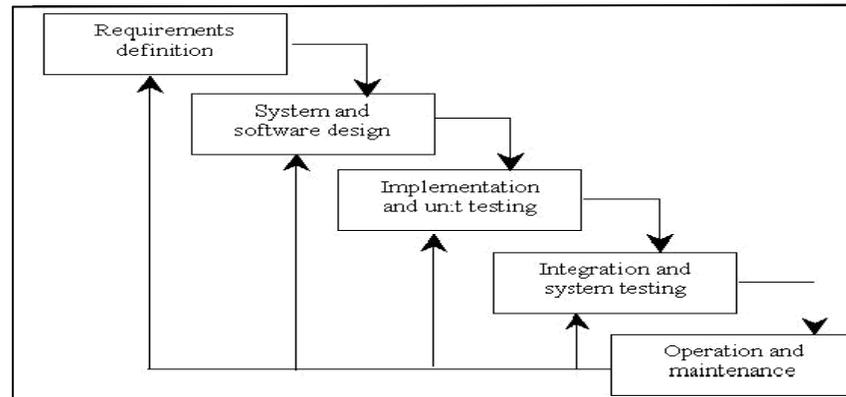
kualitatif data yang digunakannya adalah berupa catatan-catatan yang biasanya cenderung banyak dan menumpuk sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk dapat menganalisisnya secara seksama.

Menurut (Sugiyono, 2005) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

G. Metode Pengembangan Aplikasi

Pada penelitian ini, metode perencanaan aplikasi yang digunakan adalah *Waterfall*. Model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*, dimana proses pengerjaannya bertahap dan harus menunggu tahap sebelumnya selesai dilaksanakan kemudian memulai tahap selanjutnya. Model *waterfall* dalam aplikasi merupakan suatu hal yang harus dilakukan dalam suatu rekayasa perangkat lunak, hal ini akan mempengaruhi pekerjaan-pekerjaan dalam pembuatan aplikasi tersebut.

Metode *waterfall* merupakan model yang paling pertama dipublikasikan. Model ini berasal dari proses sistem *engineering* yang lebih umum. Sesuai gambar, karena proses dari tahap satu ke tahap selanjutnya mengalir ke bawah, model ini dikenal sebagai *waterfall model* atau siklus hidup *software*. (Pressman, 2010).



Gambar III.1. *Waterfall Model I* (Pressman, 2010).

1. *Requirements Definition* : Layanan, batasan, dan tujuan dari sistem ditetapkan melalui konsultasi dengan pengguna sistem. Semua itu didefinisikan secara *detail* dan bertindak sebagai spesifikasi sistem.
2. *System and Software Design* : Proses disain sistem membagi kebutuhan menjadi *hardware* atau *software*. Ini menetapkan hampir seluruh perancangan sistem. Disain *software* melibatkan pengidentifikasian dan penggambaran mengenai pemisahan dasar sistem *software* dan hubungannya.
3. *Implementation and Unit Testing* : Dalam tahap ini, disain *software* adalah sebagai kumpulan program atau satuan program. *Unit testing* melibatkan verifikasi bahwa setiap *unit* telah mencapai spesifikasinya.
4. *Integration and System Testing* : Satuan program atau kumpulan program diintegrasikan sebagai sistem yang telah selesai, untuk menjamin bahwa kebutuhan *software* telah terpenuhi. Setelah pengetesan, sistem *software* dikirimkan kepada pelanggan.

5. *Operation and Maintenance* : Biasanya, ini adalah bagian siklus hidup *software* yang paling lama. Sistem diinstal dan dimasukkan ke dalam penggunaan. Pemeliharaan melibatkan pembenaran kesalahan yang tidak ditemui dalam tahap awal siklus, meningkatkan implementasi satuan sistem, dan meningkatkan layanan sistem sehubungan ditemukannya kebutuhan baru. (Pressman, 2010).

H. Teknik Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan.

Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini adalah metode pengujian langsung yaitu dengan menggunakan pengujian *Black Box*. *Black-box testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa *fungsional* dari perangkat lunak. Mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface-nya*), *fungsionalitas-nya*. tanpa mengetahui apa yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*). (Fathurrahmi, 2013).

Tabel III.1. Rancangan Tabel Uji Secara Umum

No	Bagian Menu	Data Masukan	Data Diharapkan
1	Beranda	Menekan Tombol Beranda	Tampil Semua Jenis Pondok, Tampil Gambar Pondok Yang Sudah Terdaftar

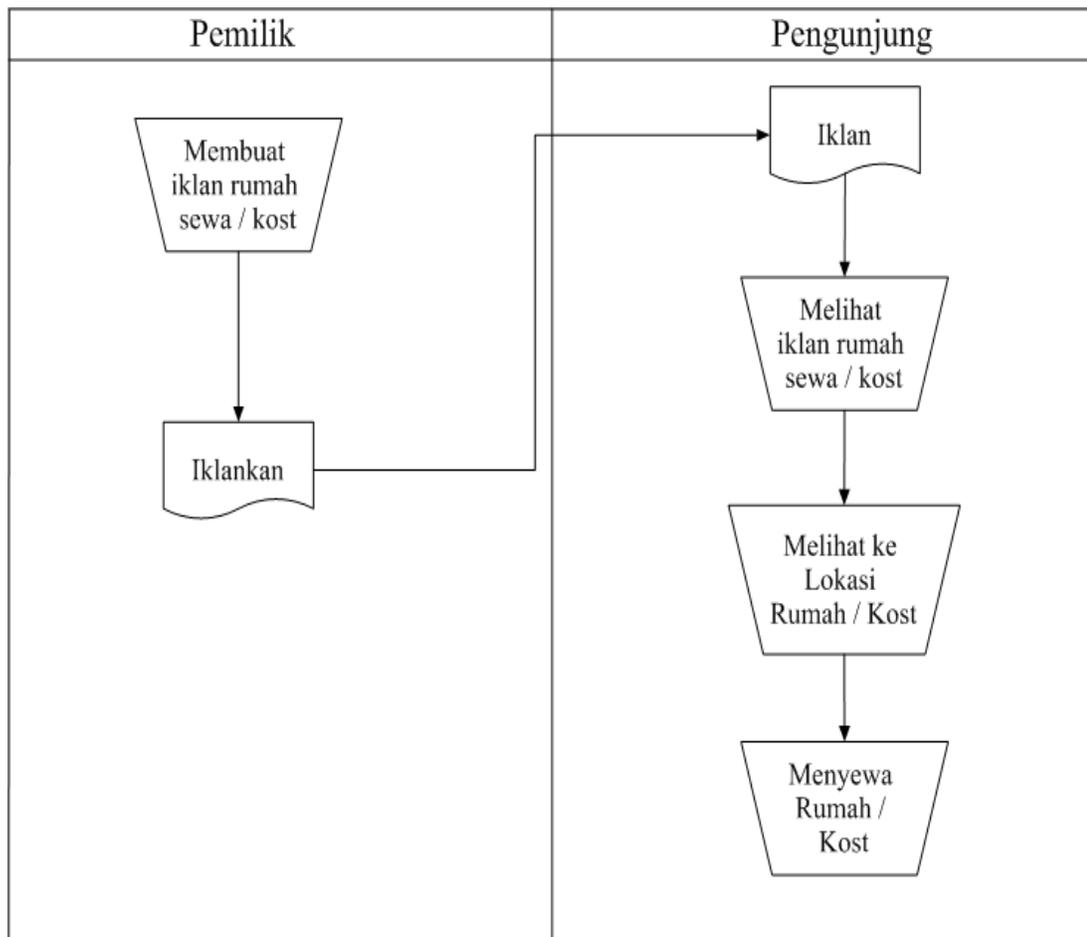
2	Pondokan	Menekan Tombol Pondokan, Menekan Salah Satu Pondok Yang Disediakan	Tampil Semua Pondokan, Tampil Detail Pondokan
3	Cari	Menekan Tombol Cari, Menekan Tombol Cari Rumah atau Kost	Tampil Semua Rumah atau Kost, Tampil Detail dan Lokasi Pondokan
4	Daftar	Menekan Tombol Daftar	Tampil Kontak Person Dan Cara Daftar , Tampil daftar Pemilik Pondokan
5	Login	Menekan Tombol Login	Tampil Tombol Login Dan Pemilik Pondokan

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Pencarian informasi mengenai penyewaan tempat tinggal sementara masih dengan cara manual sehingga informasinya terbatas. Hal ini yang mengakibatkan sulitnya dalam mencari tempat tinggal sementara karena harus mengunjungi langsung ke lokasi untuk mendapatkan informasi.



Gambar IV.1. Proses Sistem yang Berjalan

Adapun sistem yang sedang berjalan di kelurahan Romang Polong yakni pemilik membuat brosur, spanduk maupun iklan agar pengunjung dapat mengetahui informasi mengenai tempat tersebut. Setelah pengunjung mengetahui informasinya, maka pengunjung akan meninjau langsung ke lokasi untuk melakukan penyewaan tempat tinggal sementara.

B. Analisis Sistem Yang Diusulkan

1. Analisis Masalah

Pencarian tempat tinggal sementara masih sulit karena menggunakan pencarian manual menggunakan spanduk dan brosur yang membuat pencari tempat tinggal sementara sulit mendapatkan informasi dan harus mendatangi lokasi tempat terlebih dahulu. Penyajian pada informasi dalam bentuk *website* memberikan kemudahan dalam penyajian informasinya dan memberikan kemudahan dalam pencarian karena tidak ke lokasi terlebih dahulu.

2. Analisis Kebutuhan

a. Kebutuhan Data

Kebutuhan data untuk perancangan *website* ini sebagai berikut :

- 1) Data user atau pemilik rumah sewa atau kost.
- 2) Data rumah sewa dan data kost.

b. Kebutuhan Fungsional

Penjelasan proses fungsi adalah suatu bagian yang berupa, penjelasan secara terperinci setiap fungsi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Fungsi yang dimiliki oleh *website* ini adalah :

- 1) Memiliki menu utama yang terdiri dari menu beranda, galeri, cari, daftarkan rumah atau kost, login.
- 2) Untuk menu daftarkan rumah sewa atau kost hanya dapat diakses oleh user yang sudah terdaftar dan diaktifasi oleh admin *website* sehingga user dapat meng *upload* rumah atau kost.

3. Desain Sistem

Selanjutnya di rancang sistem secara umum, kegiatan ini dimaksudkan untuk mendesain sistem dengan tahap – tahap kerja sistematis, mulai dari pengumpulan data sampai menganalisis bahan (data) dan informasi yang telah dikumpulkan untuk merancang dan menyempurnakan perancangan sistem.

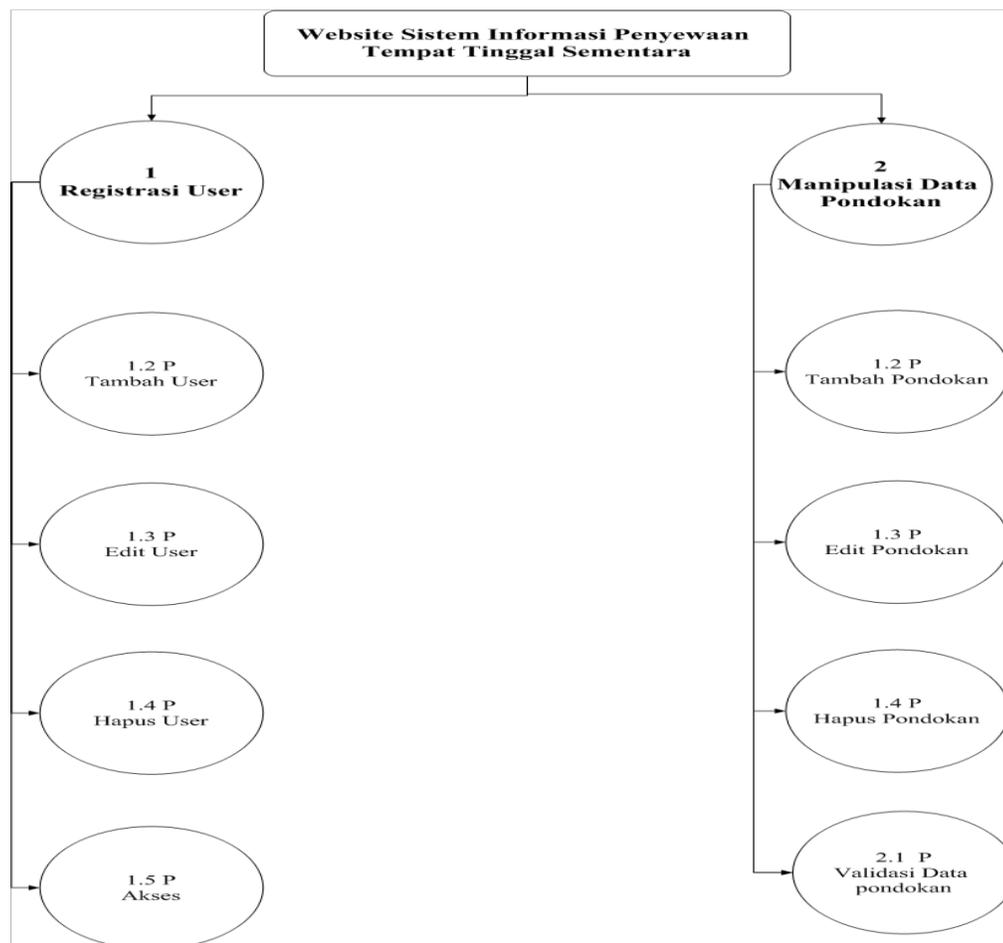
a. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram atau sering disingkat DFD adalah perangkat analisis dan perancangan yang terstruktur sehingga memungkinkan penganalisis sistem memahami sistem dan subsistem secara visual sebagai suatu rangkaian aliran data yang saling berkaitan. Entitas biasanya diberi nama dengan kata benda, aliran data merupakan perpindahan dari satu titik ke titik yang lain (penggambarannya dengan cara kepala tanda panah mengarah ke tujuan datanya), proses biasanya selalu

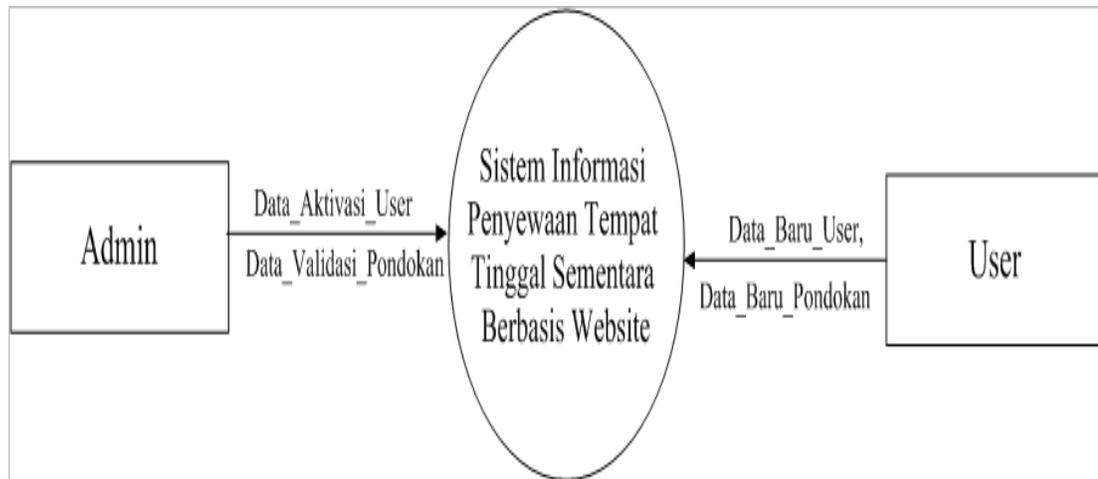
menunjukkan suatu perubahan data dan terjadinya proses transformasi data. Berikut *Data flow Diagram* untuk perancangan *website* penyewaan tempat tinggal sementara.

Adapun salah satu fungsi DFD untuk pembuatan model yang memungkinkan profesional system. Untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

1) Diagram Berjenjang

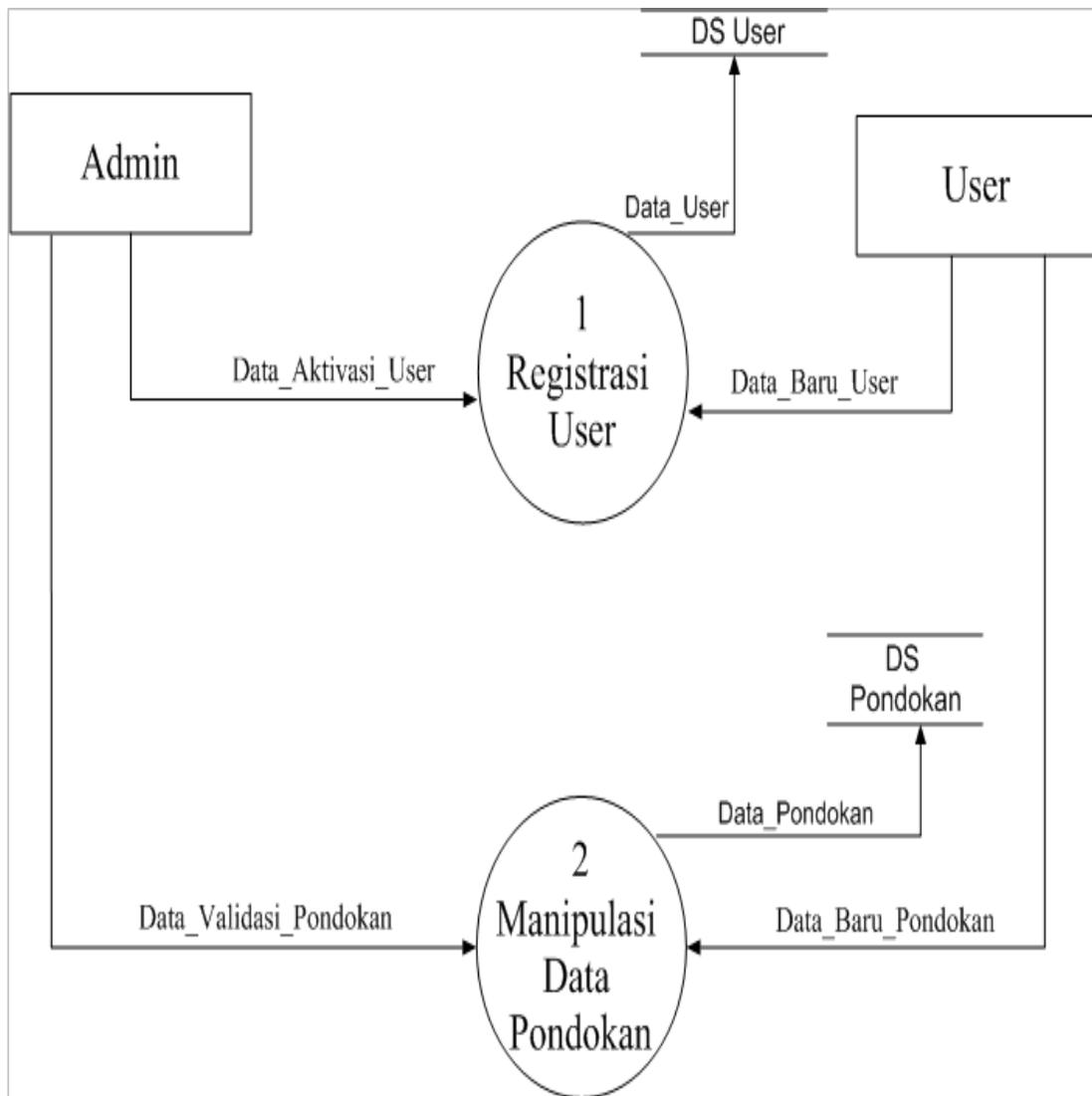


Gambar IV.2. Diagram Berjenjang

2) Konteks Diagram (*level 0*)**Gambar IV.3.** Konteks Diagram

Dalam diagram konteks di atas terdapat 3 entitas yang menunjang proses-proses yang terdapat pada *web* yaitu *user* sebagai pengguna yakni pemilik rumah atau kost, pengunjung sebagai masyarakat luas yang mengakses, dan admin sebagai pengelola *website*. Dalam hal ini yang bisa meng-*update* data-data yang akan ditampilkan di halaman *user* maupun pengunjung adalah admin saja, sedangkan *user* tidak bisa meng-*update* data yang ada di *website*.

3) Data Flow Diagram Level 1

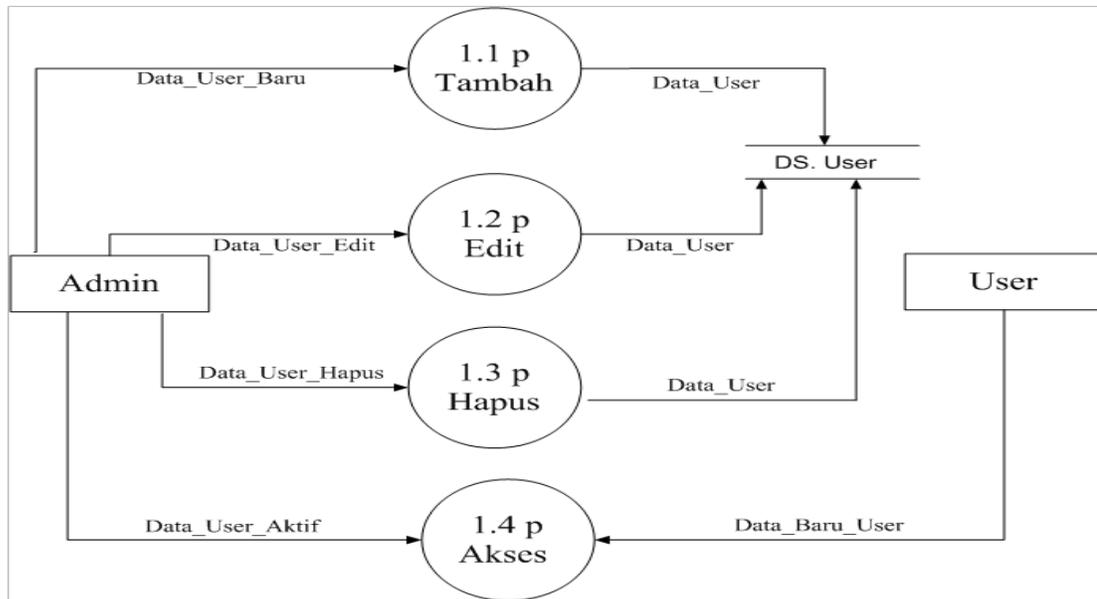


Gambar IV.4. Data Flow Diagram Level 1

4) Diagram Rinci

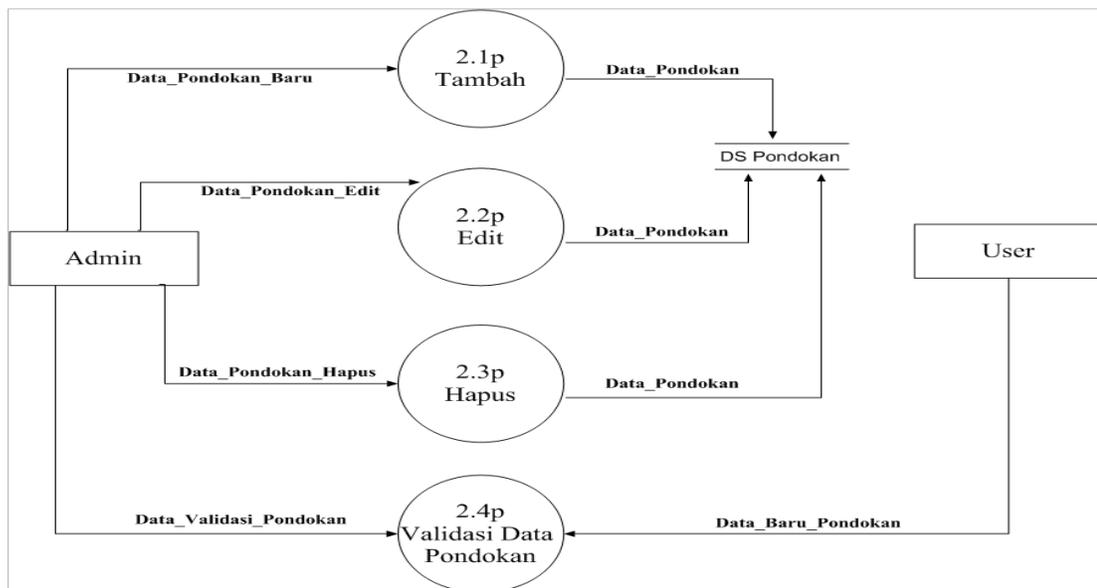
Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram *zero* atau diagram level di atasnya.

a) DFD Level 2 Proses 1



Gambar IV.5. Diagram Level 2 Proses 1

b) DFD Level 2 Proses 2.



Gambar IV.6. Level 2 Proses 2

c) Relasi Data



Gambar IV.7. Diagram ER

d) Kamus Data

User = {iduser, no_ktp, nama, jenis_kelamin, hp, alamat, foto, Akses }

Pondok = {idpondok, kategpondok, jenispondok, lokasi, alamat, harga, jmlkamar,
fasilitas, gambar, }

Menambah={iduser, idpondok, tgl_post}

b. Struktur Tabel

1) Tabel User

Nama Tabel : User
Primary Key : iduser
Foreign Key : -
Fungsi : Untuk mendaftar sebagai user

Tabel IV.1. Tabel User

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	iduser	int(3)			No	None	AUTO_INCREMENT
2	no_ktp	varchar(16)	latin1_swedish_ci		No	None	
3	nama	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None	
4	jenis_kelamin	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	
5	hp	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No	None	
6	alamat	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None	
7	foto	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
8	akses	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	

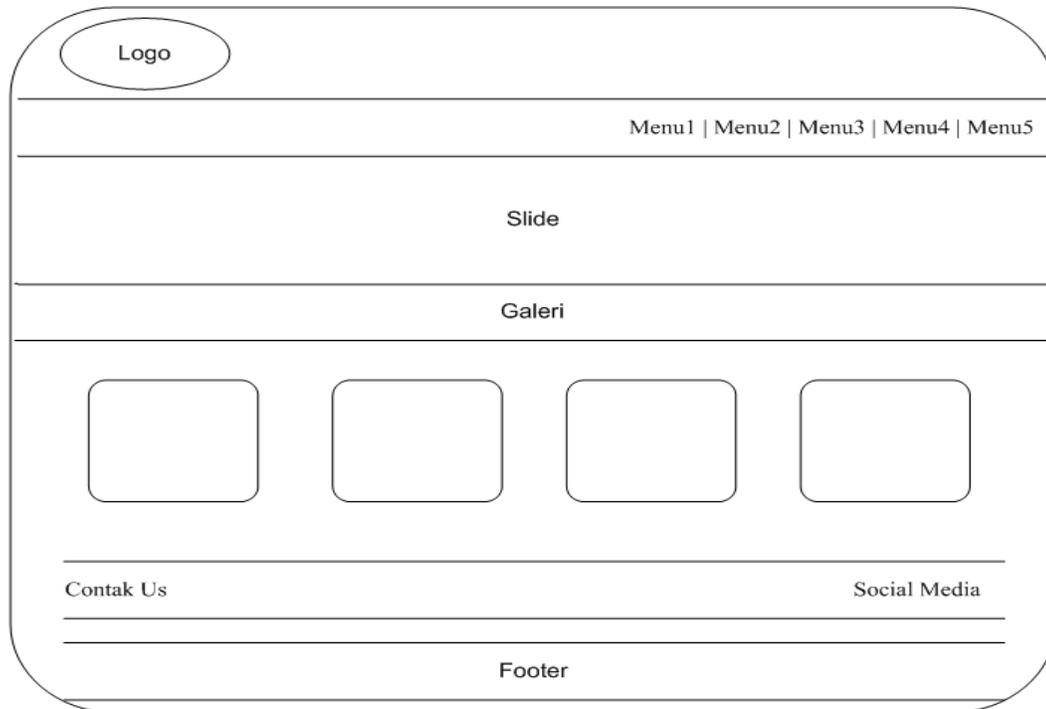
2) Tabel Pondok

Nama Tabel : Pondok
Primary Key : idpondok
Foreign Key : -
Fungsi : Untuk Menambah Pondok

Tabel IV.2. Tabel Pondok

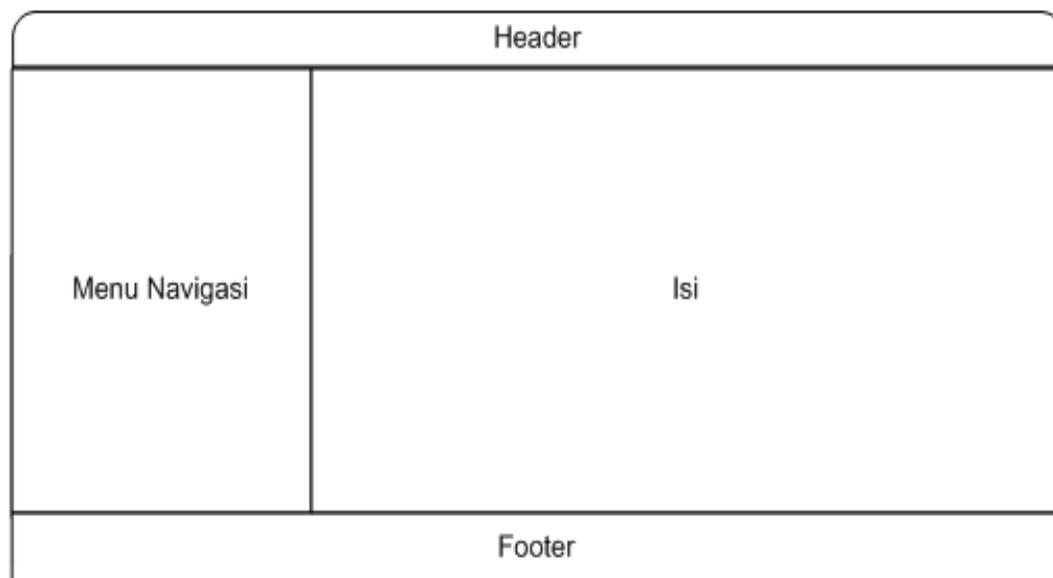
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Extra
1	idpondok	int(3)			No	None	
2	iduser	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	
3	kategpondok	varchar(5)	latin1_swedish_ci		No	None	
4	jenispondok	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	
5	lokasi	varchar(20)	latin1_swedish_ci		No	None	
6	alamat	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None	
7	harga	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	
8	jmlkamar	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None	
9	fasilitas	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None	
10	gambar	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None	

1) Halaman Utama User



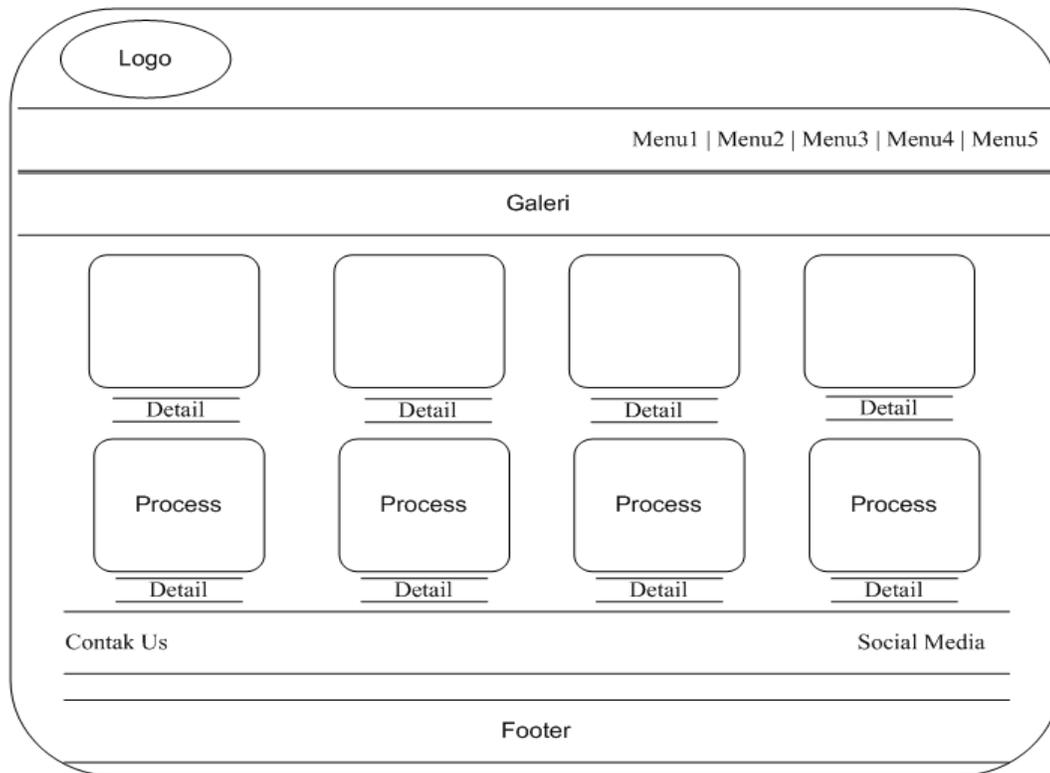
Gambar IV.8. Halaman Utama User

2) Halaman Utama Admin

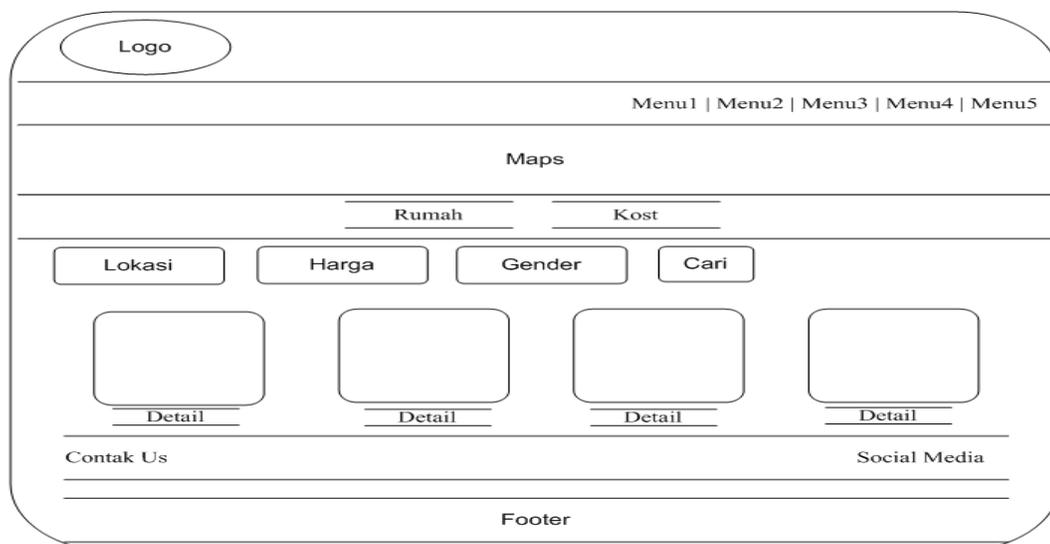


Gambar IV.9. Halaman Utama Admin

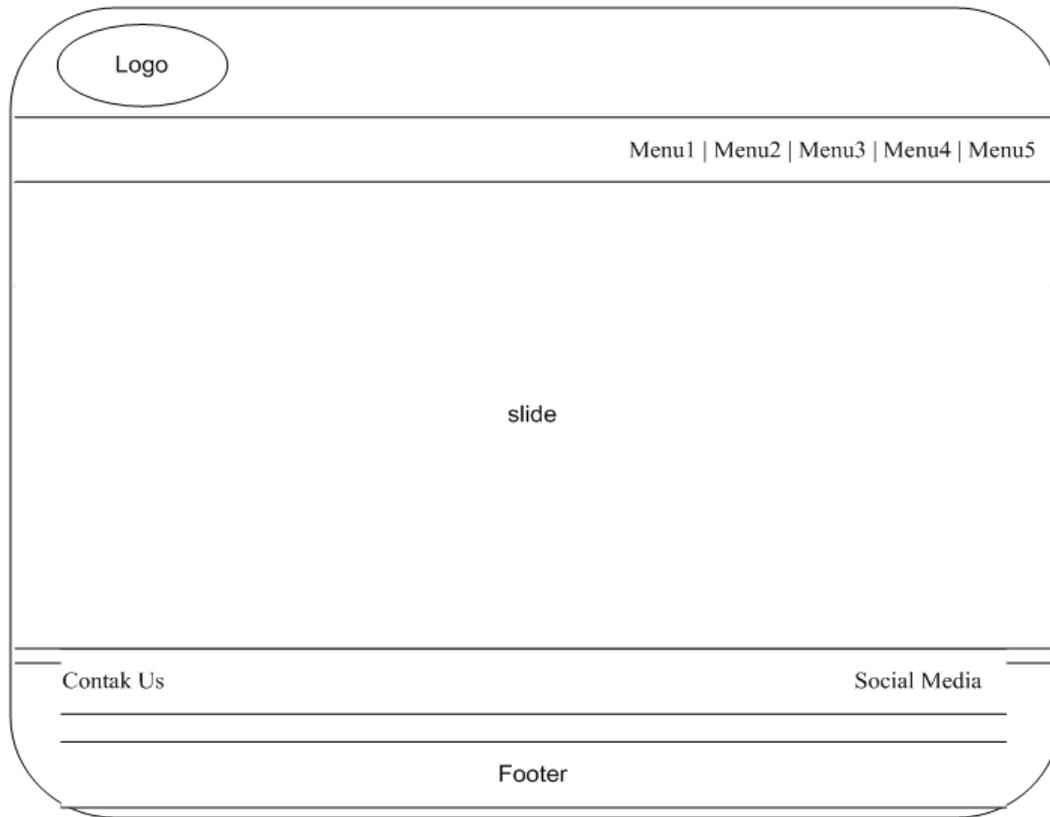
5) Halaman Pondokan

**Gambar IV.10.** Halaman Pondokan

6) Halaman Cari

**Gambar IV.11.** Halaman Cari

7) Halaman Daftar

**Gambar IV.12.** Halaman Daftar

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

A. *Implementasi*

Tahap implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapan perangkat lunak pada keadaan yang sesungguhnya.

1. Implementasi Antarmuka (*Interface*)

Implementasi antarmuka dari perangkat lunak dilakukan berdasarkan rancangan yang telah dilakukan. Implementasi ditampilkan dari *screenshot* dari halaman *website* yang digunakan sebagai alat dan bahan penelitian yang telah dirincikan pada Bab IV.

a. Antarmuka Menu Utama

Dalam halaman ini terdapat tampilan berupa informasi terbaru mengenai pondokan, cari, dan daftarkan, menu utama *website* yang di dalamnya terdapat *link* media sosial serta terdapat juga menu utama yang mengarahkan pengunjung ke halaman berikutnya. Untuk lebih jelasnya halaman utama dapat dilihat pada gambar V.1 di halaman selanjutnya.

www.butuhkost.com

*Iklankan Rumah Sewa / Kost
Anda Sekarang Juga*

KLIK CARA
DAFTAR



----- Butuh Kost Adalah Pemberi Informasi Pencarian Tempat Tinggal -----

pondok aisyah



Pondok Berkah



Aspuri Masyita



Mapadang



Pondok Fikri



Pondok Icha Uchi



Pondok Amalia



Pondok Alan



pondok Mubarak



Mengapa Anda Membutuhkan Website butuhkost.com !!!



Teknologi Efisien
Mempermudah Dan Mengurangi Biaya
Anda Dalam Pencarian Tempat Tinggal
Sementara



Harga Sesuai
Harga Yang Anda Inginkan Bisa
Langsung Di Sesuaikan



Website Pondokan
Informasi Yang Anda Lihat Di Jamin
Benar Dan Tidak Ada Penipuan



butuhkost.com
Akan Membantu Anda

Tentang website

Website ini berfungsi untuk melakukan pencarian kos-kosan atau rumah sewa yang terletak di Kelurahan Romang Polong Kecamatan Tomba Oyu Kabupaten Gowa.

profil

Muhammad Ikramullah
085241799583
Email : ikramullahmuhammad14@gmail.com /
60900111030@sun-alsuddia.ac.id

Follow Kami!

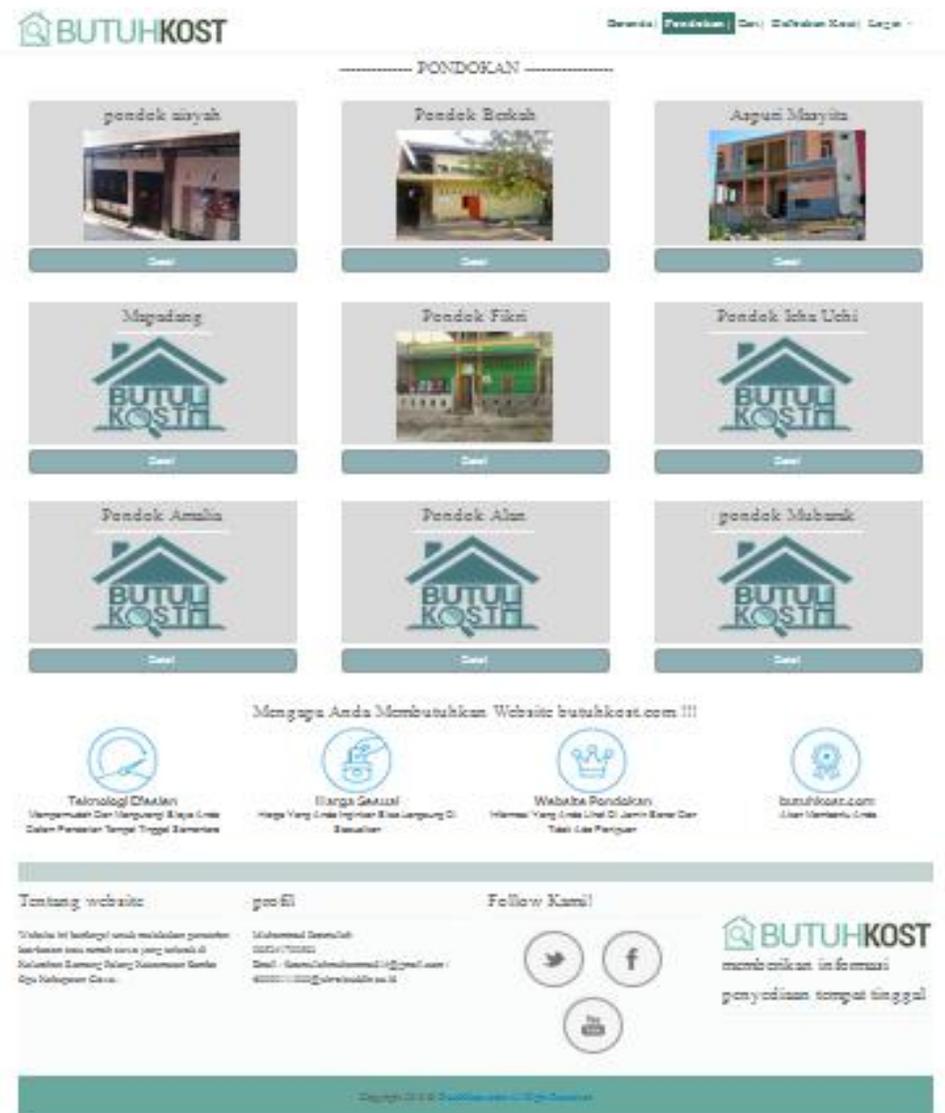


BUTUHKOST
memberikan informasi
penyediaan tempat
tinggal

Gambar V. 1. Menu Utama

b. Antarmuka Halaman Pondokan

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan seluruh pondokan di antaranya rumah sewa, kost dan dapat menampilkan secara lebih detail. Untuk lebih jelasnya halaman menu pondokan dapat dilihat pada gambar V.2 berikut.



Gambar V. 2. Menu Pondokan

1) Antarmuka Halaman Pondokan Detail

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan detail pondokan di antaranya rumah sewa atau kost dan dapat menampilkan harga, fasilitas, dan nomor telepon pemilik pondokan. Untuk lebih jelasnya halaman menu pondokan dapat dilihat pada gambar V.3 berikut.

BUTUHKOST Beranda | **Pondokan** | Cari | Daftarkan Kost | Login

Pondok masyita Kost



Deskripsi Pondok

Harga	: 4500000
Alamat	: jln. muh yasin limpo
Kontak Person	: (Ind) 085342416111

Fasilitas

1. Wc Dalam
2. Sumur Bor
3. Dapur Umum
4. Wifi
5. Ruang Tamu







Tentang website

Website ini berfungsi untuk melakukan pencarian kos-kosan atau rumah sewa yang terletak di Kelurahan Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa..

profil

Muhammad Ikr amullah
085241799583
Email :
ikramullahmuhammad14@gmail.com /
60900111030@uin-alauddin.ac.id

Follow Kami!








**memberikan informasi
penyediaan tempat tinggal**

Copyright 2015 © ButuhKost.com All Right Reserved

Gambar V. 3. Menu Pondokan Detail

c. Antarmuka Halaman Cari

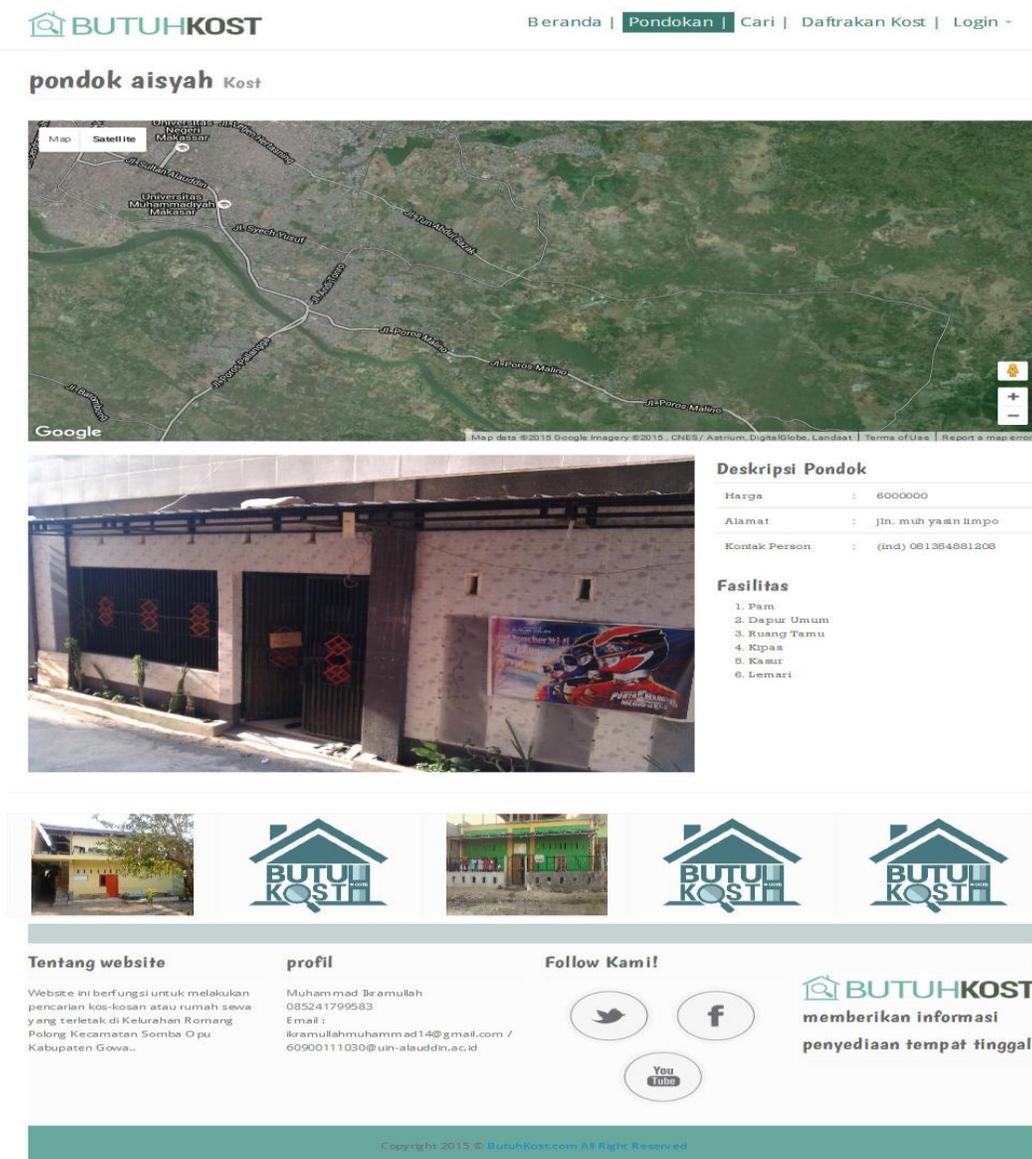
Halaman ini menampilkan menampilkan seluruh titik lokasi rumah sewa atau kost dan pengunjung dapat menyesuaikan lokasi yang diinginkan, jenis pondokan, harga awal hingga harga akhir. Untuk lebih jelasnya halaman menu agenda dapat dilihat pada gambar V.4 berikut.

The screenshot displays the search interface of the BUTUHKOST website. At the top, there is a navigation menu with links for 'Beranda', 'Pondokan', 'Cari', 'Daftarkan Kost', and 'Login'. Below the navigation is a Google Map showing the area around Makassar and Limbung. A search form is prominently displayed, titled 'Cari Pondokan Sesuai Keinginan Anda !!!'. This form includes four dropdown menus: 'Cari Lokasi', 'Jenis', 'Harga Teren', and 'Harga Tertin', followed by a 'Cari' button. The footer of the page contains several sections: 'Tentang website' (About the website), 'profil' (Profile) for Muhammad Ikramullah, 'Follow Kami!' (Follow us) with social media icons for Twitter, Facebook, and YouTube, and the BUTUHKOST logo with the tagline 'memberikan informasi penyediaan tempat tinggal'. A copyright notice at the bottom states 'Copyright. 2015 © ButuhKost.com All Right Reserved'.

Gambar V. 4. Menu Cari Pondokan

1) Antarmuka Halaman Cari Pondokan Detail

Halaman ini merupakan halaman yang menampilkan detail cari pondokan di antaranya rumah sewa atau kost dan dapat memberikan informasi mengenai letak lokasi secara lebih rinci. Untuk lebih jelasnya halaman menu pondokan dapat dilihat pada gambar V.5 berikut.



BUTUHKOST Beranda | **Pondokan** | Cari | Daftarkan Kost | Login -

pondok aisyah Kost

Deskripsi Pondok

Harga	: 6000000
Alamat	: Jln. muh yasin limpo
Kontak Person	: (ind) 081384881208

Fasilitas

1. Pam
2. Dapur Umum
3. Ruang Tamu
4. Kipas
5. Kamar
6. Lemari

Tentang website

Website ini berfungsi untuk melakukan pencarian kos-kosan atau rumah sewa yang terletak di Kelurahan Romang Polong, Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa..

profil

Muhammad Ibrahim
085241799583
Email: ikramullahmuhammad14@gmail.com / 60900111030@uin-alauddin.ac.id

Follow Kami!

BUTUHKOST
memberikan informasi
penyediaan tempat tinggal

Copyright 2015 © ButuhKost.com All Right Reserved

Gambar V. 5. Cari Pondokan Detail

d. Antarmuka halaman Daftar

Halaman ini menampilkan form pendaftaran akun baru agar pemilik pondokan dapat mendaftarkan rumah sewa atau kost yang dimilikinya. Untuk lebih jelasnya halaman menu galeri dapat dilihat pada gambar V.6 berikut.

The image shows a web registration form titled "Daftarkan Profil Anda !!!". The form is part of the BUTUHKOST website, as indicated by the logo and navigation menu at the top. The navigation menu includes "Beranda", "Pondokan", "Cari", "Daftarkan Kost", and "Login". The form fields are as follows:

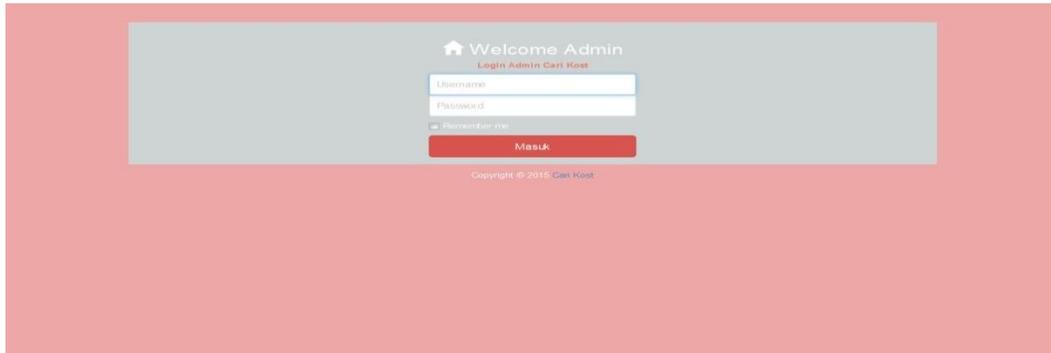
- Nomor_KTP: Input field with placeholder "Masukkan nomor KTP anda..."
- Nama: Input field with placeholder "Nama Lengkap Anda..."
- Jenis Kelamin: Dropdown menu with "Laki-Laki" selected.
- Nomor Hp: Input field with placeholder "Masukkan Nomor Hp Anda..."
- Alamat: Input field with placeholder "masukkan Alamat Lengkap..."
- User Name: Input field with placeholder "User Name..."
- Password: Input field with placeholder "Masukkan Password..."
- Foto: "Browse..." button and "No file selected" text.

At the bottom of the form are "Simpan" and "Close" buttons. A copyright notice "Copyright 2015 © ButuhKost.com All Right Reserved" is visible at the bottom of the page.

Gambar V. 6. Menu Daftar

e. Antarmuka halaman Login

Halaman ini untuk membuka dapat masuk ke halaman admin baik itu pemilik pondokan bahkan administartor, sehingga diperlukan *username dan password* untuk dapat mengakses. Untuk lebih jelasnya halaman login dapat dilihat pada gambar V.7 berikut.



Gambar V. 7. Login

f. Antarmuka Halaman Admin

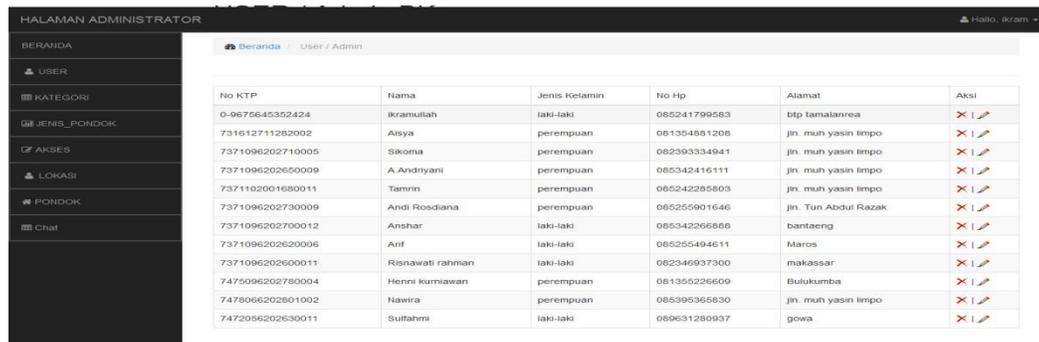
Halaman ini merupakan halaman yang ditampilkan setelah admin *website* melakukan *login*. Halaman ini berisi menu halaman admin lainnya. Halaman-halaman tersebut digunakan oleh admin untuk mengolah data *website* misalnya data menu utama, data user, kategori, jenis, akses, lokasi, pondok dan chat. Untuk lebih jelasnya halaman admin dapat dilihat pada gambar V.8 berikut.



Gambar V. 8. Halaman Admin

g. Antarmuka Halaman Admin Bagian User

Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk membuat, menghapus, dan mengubah user yang ada pada *website*, berikut ini tampilan antar mukanya

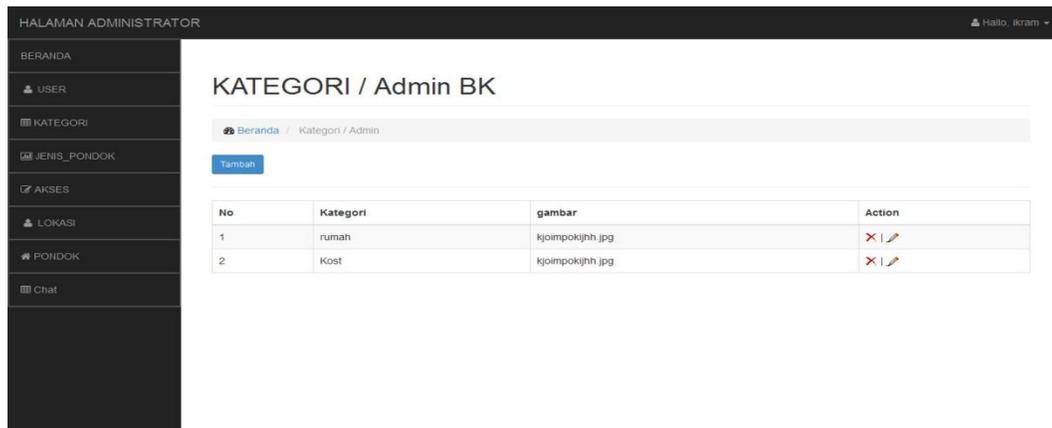


No KTP	Nama	Jenis Kelamin	No Hp	Alamat	Aksi
0-9675645352424	Ikramullah	laki-laki	085241799583	btj tamalanrea	✕ ✎
731612711282002	Aisya	perempuan	081354851206	jin. muh yasin limpo	✕ ✎
7371096202710005	Sikoma	perempuan	082393334941	jin. muh yasin limpo	✕ ✎
7371096202650009	A. Andriyani	perempuan	085342416111	jin. muh yasin limpo	✕ ✎
7371102001680011	Tamrin	perempuan	085242285803	jin. muh yasin limpo	✕ ✎
7371096202730009	Andi Rosdiana	perempuan	085255901646	jin. Tun Abdul Razak	✕ ✎
7371096202700012	Anshar	laki-laki	085342266666	bantaeng	✕ ✎
7371096202620006	Anif	laki-laki	085255494611	Maros	✕ ✎
7371096202600011	Rishawati rahman	laki-laki	082346937300	makassar	✕ ✎
7475096202780004	Henri kurniawan	perempuan	081355226609	Bulukumba	✕ ✎
7478066202801002	Nawira	perempuan	085395365830	jin. muh yasin limpo	✕ ✎
7472056202630011	Sutfahmi	laki-laki	089631280937	gowa	✕ ✎

Gambar V. 9. Halaman Admin Bagian User

h. Antarmuka Halaman Admin Bagian Kategori

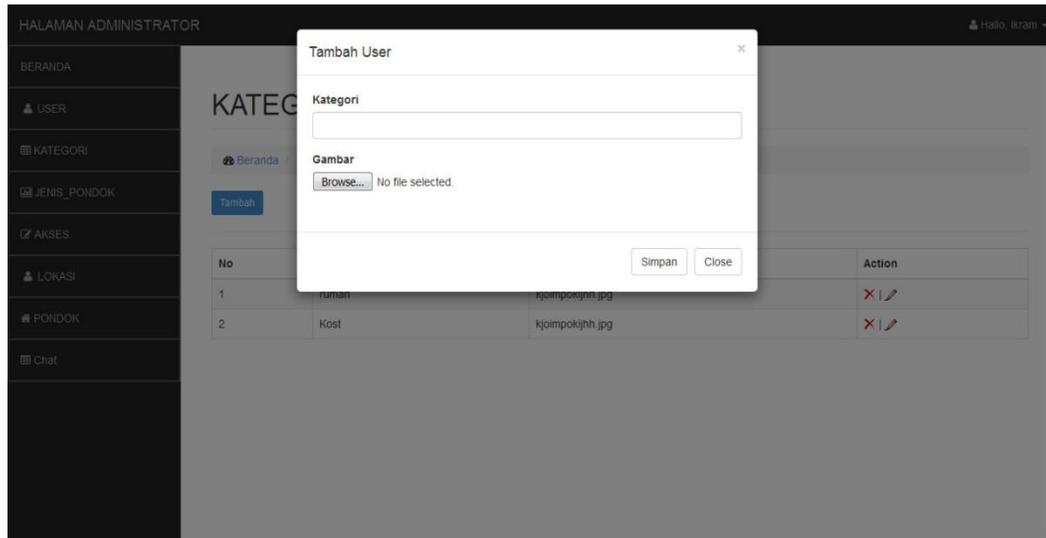
Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk membuat, menghapus, dan mengubah kategori pondok yang ada pada *website*, berikut ini tampilan antar mukanya



No	Kategori	gambar	Action
1	rumah	kjoimpokjihh.jpg	✕ ✎
2	Kost	kjoimpokjihh.jpg	✕ ✎

Gambar V. 10. Halaman Admin Bagian Kategori

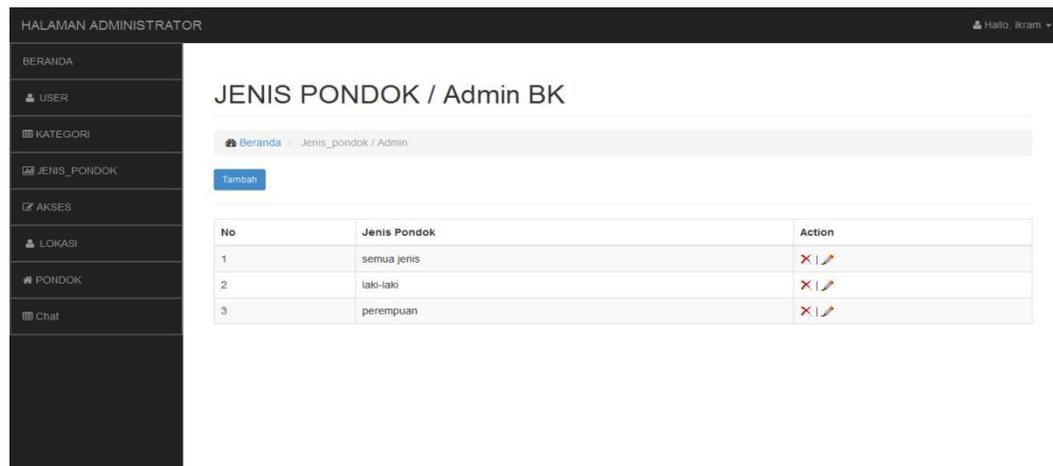
Halaman ini merupakan halaman digunakan oleh admin *website* untuk menambah kategori pondokan.



Gambar V. 11. Halaman Admin Bagian Tambah Kategori

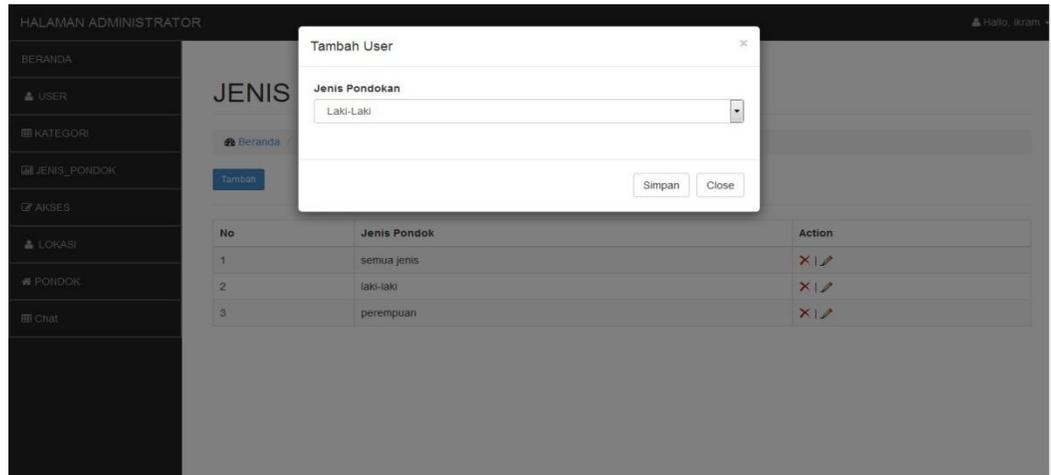
i. Antarmuka Halaman Admin Bagian Jenis

Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk membuat, menghapus, dan mengubah jenis pondokan yang ada pada *website*, berikut ini tampilan antar mukanya.



Gambar V. 12. Halaman Admin Bagian Jenis

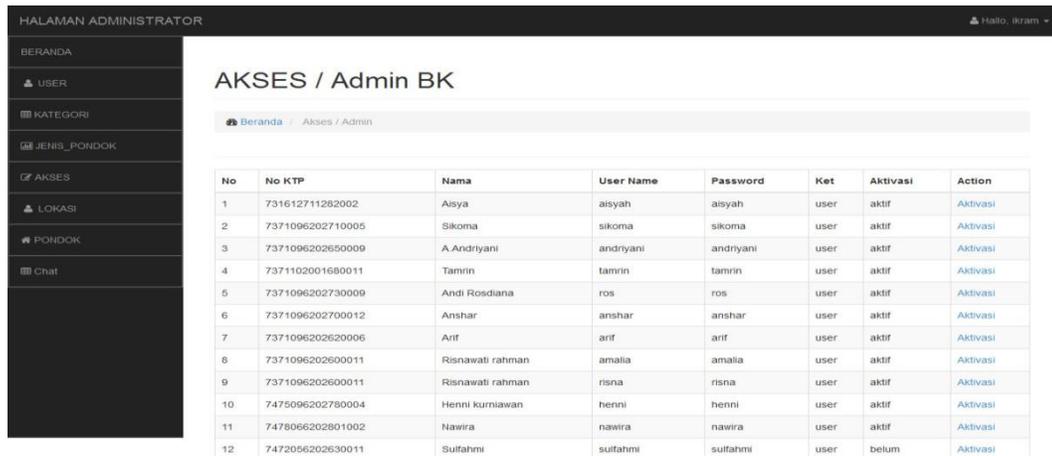
Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk menambah jenis pondokan.



Gambar V. 13. Halaman Admin Bagian Tambah Jenis

j. Antarmuka Halaman Admin Bagian Akses

Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk memberikan hak akses untuk user yang ada pada *website*, berikut ini tampilan antar mukanya.



Gambar V. 14. Halaman Admin Bagian Akses

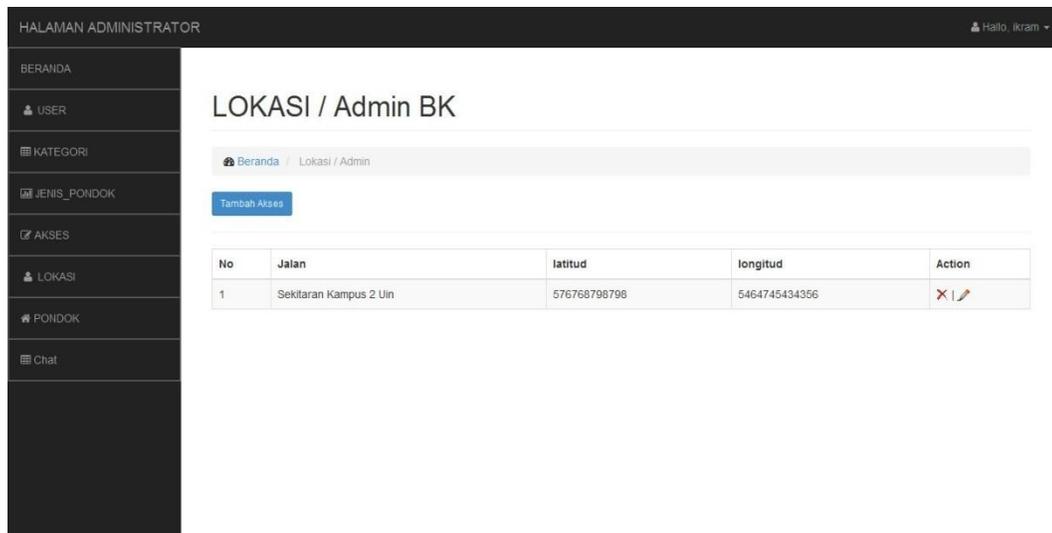
Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk memberikan mengaktifkan user yang telah terdaftar.



Gambar V. 15. Halaman Admin Bagian Aktivasi

k. Antarmuka Halaman Admin Bagian Lokasi

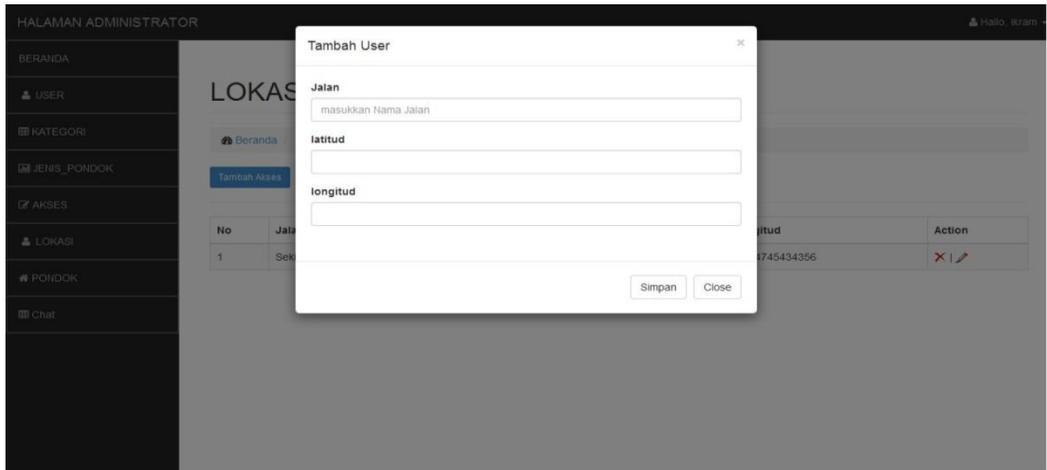
Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk membuat, menghapus, dan mengubah lokasi yang ada pada *website*, berikut ini tampilan antar mukanya



No	Jalan	latitud	longitud	Action
1	Sekitaran Kampus 2 Uin	576768798798	5464745434356	✕ ✎

Gambar V. 16. Halaman Admin Bagian Lokasi

Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin *website* untuk menambah lokasi pada *website*.



Gambar V.17. Halama Admin Bagian Tambah Lokasi

1. Antarmuka Halaman Admin Bagian Pondok

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan oleh admin *website* untuk mengolah data pondok. Pengolahan data yang dimaksud disini ialah admin dapat menambah pondok. Selain itu, admin juga dapat menghapus pondok yang sudah terdaftar. Berikut ini tampilan dari halaman pondok pada halaman admin:

HALAMAN ADMINISTRATOR Halo, Iqram

BERANDA

USER

KATEGORI

JENIS_PONDOK

AKSES

LOKASI

PONDOK

Chat

USER / Admin BK

Beranda | Pondok

Tambah Pondokan

No	Nama Pondok	Kategori	Lokasi	Jenis Pondok	Alamat	Harga	Jumlah Kamar	Action
1	pondok aisyah	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	6000000	10	✕ ✎
2	Pondok Berkah	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	semua jenis	jln. muh yasin limpo (Dep)	5200000	8	✕ ✎
3	Mapadang	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo (Dep)	3250000	7	✕ ✎
4	Pondok Fikri	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	6000000	9	✕ ✎
5	Pondok Icha Uchi	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	5500000	10	✕ ✎
6	Pondok Amalia	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	6000000	12	✕ ✎
7	Pondok Alan	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo (Dep)	5000000	12	✕ ✎
8	Pondok masyita	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	4500000	12	✕ ✎
9	Pondok Maarif	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	semua jenis	jln. muh yasin limpo (Dep)	5000000	10	✕ ✎
10	Pondok al Mubarak	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	semua jenis	jln. muh yasin limpo	4000000	10	✕ ✎
11	Pondok Nuriah	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo (Dep)	4500000	9	✕ ✎

Gambar V. 18. Halaman Admin Bagian Pondok

Halaman ini merupakan halaman yang dapat digunakan oleh admin untuk menambah pondokan pada *website*.

HALAMAN ADMINISTRATOR Halo, Iqram

BERANDA

USER

KATEGORI

JENIS_PONDOK

AKSES

LOKASI

PONDOK

Chat

USER / Admin BK

Beranda | Pondok

Tambah Pondokan

No	Nama Pondok	Kategori	Lokasi	Jenis Pondok	Alamat	Harga	Jumlah Kamar	Action
1	pondok aisyah	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	6000000	10	✕ ✎
2	Pondok Berkah	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	semua jenis	jln. muh yasin limpo (Dep)	5200000	8	✕ ✎
3	Mapadang	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo (Dep)	3250000	7	✕ ✎
4	Pondok Fikri	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	6000000	9	✕ ✎
5	Pondok Icha Uchi	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	5500000	10	✕ ✎
6	Pondok Amalia	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	6000000	12	✕ ✎
7	Pondok Alan	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo (Dep)	5000000	12	✕ ✎
8	Pondok masyita	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo	4500000	12	✕ ✎
9	Pondok Maarif	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	semua jenis	jln. muh yasin limpo (Dep)	5000000	10	✕ ✎
10	Pondok al Mubarak	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	semua jenis	jln. muh yasin limpo	4000000	10	✕ ✎
11	Pondok Nuriah	Kost	Sekitaran Kampus 2 Uin	perempuan	jln. muh yasin limpo (Dep)	4500000	9	✕ ✎

Tambah Pondokan

Nama Pondok:

Kategori Pondok:

Lokasi pondok:

Jenis Pondok:

Alamat:

Harga:

Jumlah Kamar:

Fasilitas:

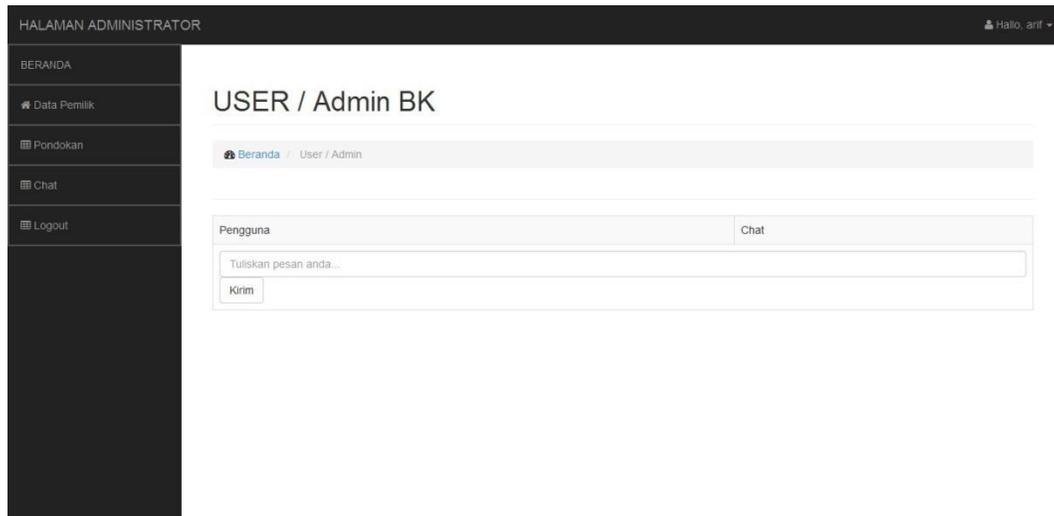
Fitur:

Deskripsi:

Gambar V. 19. Halaman Admin Bagian Tambah Pondok

m. Antarmuka Halaman Admin Bagian Chat

Halaman ini merupakan halaman yang digunakan oleh admin *website* untuk berbagi pesan kepada *user*. Berikut tampilan antarmuka :



Gambar V. 20. Halaman Admin Bagian Chat

B. Pengujian

Pengujian sistem merupakan proses pengekseskuan sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering dihubungkan dengan pencarian *bug*. Ketidak sempurnaan dan kesalahan pada program, sehingga terjadi kegagalan pada eksekusi perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi dari setiap proses. Pengujian yang dilakukan adalah *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

1. Prosedur pengujian

Persiapan yang dilakukan dalam melakukan pengujian adalah sebagai berikut,

- a. Menyiapkan *laptop* atau komputer yang dapat terhubung dengan jaringan internet, agar dapat membuka situs *website* ini atau sementara menggunakan *Localhost*.
- b. Memasukan alamat *website*
- c. Melakukan proses pengujian
- d. Mencatat hasil pengujian

2. Rancangan Pengujian

Adalah pengujian fungsi – fungsi yang terdapat pada aplikasi yang dibuat, berikut adalah tabel rancangan pengujian.

Tabel V. 1 Rancangan Pengujian

Item Yang Diuji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Halaman Beranda	Memilih menu utama	<i>Black box</i>
	Klik cara daftar	<i>Black box</i>
	Menampilkan pondokan	<i>Black box</i>
	Memilih <i>link</i> menuju halaman sosial media	<i>Black box</i>
Halaman Pondokan	Menampilkan data pondokan	<i>Black box</i>
	Menampilkan detail pondokan	<i>Black box</i>

Item Yang Diuji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Halaman Tampilan Cari	Menampilkan icon rumah sewa di <i>google maps</i>	<i>Black box</i>
	Menampilkan icon kost di <i>google maps</i>	<i>Black box</i>
	Memilih lokasi	<i>Black box</i>
	Memilih jenis	<i>Black box</i>
	Menentukan harga terendah	<i>Black box</i>
	Menentukan harga tertinggi	<i>Black box</i>
	Cari pondokan	<i>Black box</i>
	Menampilkan form daftar jika belum mendapatkan <i>username</i> dan <i>password</i>	<i>Black box</i>
	Memasukkan komentar terhadap berita	<i>Black box</i>
Halaman tampilkan daftar	Menampilkan form daftar user	<i>Black box</i>

Item Yang Diuji	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
Halaman Tampilan Login	Menampilkan form login jika ingin mengakses halaman	<i>Black box</i>
Halaman Admin	Menampilkan manajemen <i>user</i>	<i>Black box</i>
	Menampilkan manipulasi data user	<i>Black box</i>
	Menampilkan manipulasi kategori	<i>Black box</i>
	Menampilkan manipulasi jenis	<i>Black box</i>
	Menampilkan manipulasi akses	<i>Black box</i>
	Menampilkan manipulasi lokasi	<i>Black box</i>
	Menampilkan manipulasi data pondok	<i>Black box</i>
	Menampilkan chat	<i>Black box</i>

Tabel rancang pengujian untuk menguji secara keseluruhan tabel-tabel yang ada pada halaman *website*.

3. Hasil Pengujian

Tabel pengujian menu utama digunakan untuk mengetahui apakah menu utama yang terdapat dalam *website* ini dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Berikut tabel pengujian menu utama:

a. Pengujian Halaman Beranda

Merupakan pengujian fungsionalitas yang terdapat pada menu beranda yang terdapat pada *website*.

Tabel V. 2 Pengujian Menu Beranda

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Memilih menu utama	Klik cara daftar, menampilkan beberapa pondokan dan terdapat <i>link</i> media sosial.	[<input checked="" type="checkbox"/>] diterima [<input type="checkbox"/>] ditolak
Klik cara daftar	Menampilkan form daftar jika belum mendapatkan <i>username</i> dan <i>password</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] diterima [<input type="checkbox"/>] ditolak

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Memilih bebarapa pondokan	Menampilkan gambar yang pondokan yang telah di pilih	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Memilih <i>link</i> menuju halaman sosial media	Menampilkan halaman sosial media	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

b. Pengujian Halaman Tampilan Pondokan

Merupakan pengujian fungsionalitas yang terdapat pada menu beranda yang terdapat pada *website*.

Tabel V. 3 Pengujian Halaman Tampilan Pondokan

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Memilih pondokan	Menampilkan seluruh data pondokan yang sudah diinput oleh pemilik pondokan	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

Memilih detail	Menampilkan deskripsi pondokan dan fasilitasnya	[√] diterima [] ditolak
----------------	---	-----------------------------

c. Pengujian Halaman Tampilan Cari

Merupakan pengujian fungsionalitas yang terdapat pada menu beranda yang terdapat pada *website*.

Tabel V. 4 Pengujian Halaman Tampilan Cari

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Menampilkan icon rumah sewa di <i>google maps</i>	Menampilkan seluruh icon rumah sewa	[√] diterima [] ditolak
Menampilkan icon kost di <i>google maps</i>	Menampilkan seluruh icon kost	[√] diterima [] ditolak
Memilih lokasi	Menampilkan lokasi yang diinginkan	[√] diterima [] ditolak
Memilih jenis pondokan	Menampilkan jenis pondokan yang sesuai dengan kreteria masing-masing	[√] diterima [] ditolak

Memilih harga terendah	Menampilkan batas harga terendah yang ada diinginkan	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Memilih harga tertinggi	Menampilkan batas harga tertinggi yang yang diinginkan	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak
Memilih cari pondokan	Menampilkan pondokan yang sudah ditentukan lokasi,jenis dan harganya	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

d. Pengujian Halaman Tampilan Daftar

Merupakan pengujian fungsionalitas yang terdapat pada menu beranda yang terdapat pada *website*.

Tabel V. 5 Pengujian Halaman Tampilan Daftar

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Menampilkan form daftar pemilik pondokan	Agar mendapatkan hak akses ke halaman admin	<input checked="" type="checkbox"/> diterima <input type="checkbox"/> ditolak

e. Pengujian Halaman Tampilan Login

Merupakan pengujian fungsionalitas yang terdapat pada menu beranda yang terdapat pada *website*.

Tabel V. 6 Pengujian Halaman Tampilan Login

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Menampilkan form login	Memasukkan username dan password untuk memiliki hak akses	[√] diterima [] ditolak

f. Pengujian halaman admin

Merupakan pengujian fungsionalitas yang terdapat pada menu beranda yang terdapat pada *website*.

Tabel V. 7 Pengujian Halaman Admin

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
Menampilkan manajemen <i>user</i>	Menampilkan form untuk menambahkan <i>user</i> serta aksi untuk mengubah dan menghapus data	[√] diterima [] ditolak
Validasi akun	Memberikan hak akses bagi user sehingga dapat login	[√] diterima [] ditolak
Menampilkan manipulasi data kategori	Tersedia form yang berfungsi untuk menambahkan kategori, serta	[√] diterima [] ditolak

Kasus dan hasil uji (data normal)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Kesimpulan
	tersedia juga aksi untuk mengubah dan menghapus	
Menampilkan manipulasi jenis	Tersedia form yang berfungsi untuk menambahkan jenis, serta tersedia juga aksi untuk mengubah dan menghapus	[√] diterima [] ditolak
Menampilkan manipulasi akses	Menampilkan halaman untuk mengaktifkan, non aktifkan <i>username</i> dan password	[√] diterima [] ditolak
Menampilkan manipulasi lokasi	dapat menambahkan, mengubah, ataupun menghapus lokasi	[√] diterima [] ditolak
Menampilkan manipulasi data pondokan	Terdapat halaman untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data pondokan	[√] diterima [] ditolak
Menampilkan chat	Terdapat form chat dari user ke admin	[√] diterima [] ditolak

4. Pengujian Kelayakan Aplikasi

Pengujian kelayakan sistem digunakan untuk mengetahui respon pengguna terhadap aplikasi yang dibangun. Pengujian ini dilakukan dengan metode kuisisioner. Teknik kuisisioner digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari sejumlah pertanyaan secara tertulis yang diajukan kepada responden yaitu penulis ke masyarakat umum.

Adapun indikator yang menjadi penilaian dalam pengujian ini yakni sebagai berikut:

- a. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi
- b. Ketertarikan pengguna terhadap aplikasi
- c. Fungsionalitas aplikasi
- d. Kemanfaatan aplikasi
- e. Rekomendasi pengguna

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada responden dengan berpedoman pada indikator yang telah ditetapkan. Menggunakan skala ordinal pada item-item pertanyaan, dimana setiap alternatif jawaban mengandung perbedaan nilai. Berikut ini adalah hasil kuisisioner yang dibagikan kepada 25 responden dengan 20 pertanyaan yang berhubungan dengan indikator kelayakan aplikasi.

Adapun ringkasan yang dapat diambil dari hasil kuisisioner diatas adalah :

Tabel V.8 Pengujian Kelayakan Aplikasi

Soal	Pilihan Jawaban	Jumlah Pilihan	Persentasi
Apakah anda menggunakan aplikasi dalam pencarian tempat tinggal sementara?	Ya	4	20 %
	Tidak	21	80 %
Bagaimana menurut anda dengan adanya aplikasi pencarian ini?	Sangat membantu	10	40 %
	Membantu	12	48 %
	Biasa saja	3	12 %
Apakah aplikasi penyewaan tempat tinggal sementara mudah digunakan?	Ya	21	71 %
	Tidak	4	29 %
Apakah fitur-fitur aplikasi penyewaan tempat tinggal sementara sudah berjalan dengan baik?	Ya	22	92 %
	Kurang	3	8 %
Bermanfaatkah informasi yang terdapat pada aplikasi ini?	Sangat bermanfaat	14	65 %
	Bermanfaat	7	20 %
	Kurang	4	15 %
Apa anda merekomendasikan aplikasi ini untuk dipublikasikan?	Ya	25	100 %
	Tidak		

- 1) Sekitar 80% responden menyatakan bahwa belum pernah menggunakan aplikasi untuk penyewaan tempat tinggal sementara sehingga setelah mengetahui adanya aplikasi ini sekitar 40% menyatakan sangat membantu, 48% membantu, dan 12% menyatakan biasa saja.
- 2) Penilaian responden tentang penggunaan aplikasi ini mudah digunakan menurut 77% responden karena fitur didalamnya berfungsi dengan baik menurut 92% responden.
- 3) Aplikasi ini sangat bermanfaat dan diperlukan untuk membantu pencarian penyewaan tempat tinggal sementara untuk mempermudah masyarakat dalam pencariannya menurut 65% responden sehingga 100% responden menyatakan bahwa aplikasi ini sangat direkomendasikan untuk dipublikasikan.
- 4) Aplikasi ini masih membutuhkan perbaikan dengan menambahkan fitur seperti informasi yang dapat melakukan pemesanan pondokan secara dan memperinci titik lokasi yang sudah ditentukan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Dengan membuat sistem periklanan ini dapat sangat membantu pihak terlibat antara lain pemilik tempat yang mengiklankan dapat mengatur dengan baik penyewaan tempat tinggalnya secara online melalui website, dan pencari tempat tinggal sementara yang berstatus mahasiswa, karyawan maupun masyarakat umum dapat mencari sesuai dengan kebutuhan tanpa harus banyak tenaga pikiran dan biaya hanya untuk mencari tempat tinggal yang biasanya dilakukan dengan cara manual.

1. Sistem informasi penyewaan tempat tinggal sementara dapat mempermudah masyarakat yang ingin mencari tempat tinggal agar lebih mudah dan cepat.
2. Sistem ini dibuat secara online dan juga interaktif, maksudnya sistem periklanan ini membutuhkan bantuan dari para pemilik tempat yang bertugas mengatur sesuai dengan yang diiklankan terutama dalam hal *update* karena itu sistem ini memberikan layanan informasi yang lengkap.
3. Pada salah satu fitur yang cukup unik dan belum ada yakni sistem ini menyediakan fitur *google map* yang bertujuan agar pencari dapat mengetahui letak persisnya lokasi dari tempat.

B. *Saran*

Dalam sistem yang dibangun dalam penyelesaian tugas akhir ini masih jauh dari sempurna, maka dari itu penulis memohon kesediaan pembaca dan pemanfaat semua dalam memberikan kontribusi berupa saran dan kritik yang bersifat membangun untuk dapat lebih terciptanya jejaring periklanan penyewaan tempat tinggal sementara lebih baik.

Oleh karena itu untuk pengembangan lebih lanjut mengenai *website* ini dapat disarankan:

1. Dalam membangun website periklanan, agar desain lebih diperhatikan untuk bisa menarik pengunjung lebih banyak lagi.
2. Strategi pemasaran yang digunakan harus benar-benar tepat disaat sistem ini akan launching.
3. Memperluas lokasi penelitian yang memiliki penyewaan tempat tinggal sementara.
4. Menambah fitur pemesanan online sebelum melakukan transaksi secara langsung

Daftar Pustaka

- Aliminsyah. *Pengertian hunian sementara*. 2002. http://www.academia.edu/11319137/DEFINISI_HUNIAN_SEMENTARA (accessed Agustus 7, 2015).
- Allan. *Pengertian Internet dan TCP (Transmission Control Protocol)*. Yogyakarta : Balai Pustaka, 2005.
- Andajani, Aroem. *Membangun Aplikasi Berbasis Web*. Yogyakarta : Adicita Karya Nusa, 2011.
- Budiardjo. *Sejumlah Masalah Pemukiman Kota*, Alumni, Jakarta : Alex Media Komputindo, 2006.
- Dahlan, Akhmad. *Database Management System (DBMS)*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2009.
- Doxiadis. "Pengertian Hunian dan Jenis-jenis Hunian. Yogyakarta : Bentang Pustaka, 2008.
- Departemen Agama RI. *Al Qur'an Al Baqarah Dan Terjemahannya*. Jakarta: CV. Nala Dana, 2007.
- Fathurrahmi, Ismi Islamia. "Pengertian, Perbedaan White Box dan Black Box Testing". *Official Website of Ismi Islamia Fathurrahmi*. <http://ismimiitsme.blogspot.com/2013/10/pengertian-dan-perbedaan-white-box.html> (13 Oktober 2014).
- Gunawan. *Framework Twitter Bootstrap*. <http://www.gee.web.id/2013/10/bootstrap-it-apa-sih.html> (Akses 30 Juli 2015).
- Hartono, Eddy. *Konsep dan Aplikasi Client Server dan Terdistribusi*. Yogyakarta : Ardana Media, 2006.
- HM, Jogianto. *Pengertian Informasi menurut para ahli*. *Sarjanaku.com*. 1999. <http://www.sarjanaku.com/2012/11/.html> (accessed Agustus 7, 2015).
- Kadir, Abdul. *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional, Edisi I*. Yogyakarta: Andi Offset. 2009
- L.Goal, Jimmy. *pengertian sistem informasi*. Jakarta, 2008. <http://rikaanjani88.blogspot.com/2012/12/makalah-teknologi-informasi.html>

- Mala,DoankBinKokom.” Diagram Alir Dokumen (Flow Map)”, Blog Mala Doankbin kokom. <http://berbagi-ilmu-mifa309.blogspot.com/2012/06/diagram-alir-dokumen-flow-map.html> (20 Maret 2015).
- Roger S. Pressman. *Rekayasa Perangkat Lunak, Software engineering*. Yogyakarta : Andi, 2010.
- Ladjamudin, Al-Bahra bin. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2005.
- Leman. *Mengembangkan Aplikasi Client/Server dengan Oracle Power Objects*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo, 1997
- Lucas, Hendry. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Jogjakarta : Castle Books, 2005.
- O’Brien, James A. *Pengertian Internet*. Jakarta, 2003. <https://gisagisni.wordpress.com/2014/03/25/konsep-sistem-informasi-james-obrien/>
- Raharjo, Budi. *Memahami Teknologi Informasi*. Jakarta : Elex Media Komputindo, 2004
- Sadiman Arief, et. All. *Sari Pustaka teknologi Pendidikan*. Jakarta : CV. Rajawali, 2004.
- Supardi, Yanuar. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama. 2010.
- Syafii, M. *Panduan Membuat Aplikasi Database dengan PHP 5*. Yogyakarta : Andi, 2005.
- Stallings, William. *Sistem Operasi Internal dan Prinsip-Prinsip Perancangan edisi keempat*, Jilid. 1. Indonesia: PT INTAN SEJATI KLATEN, 2005.
- Umam, Khoerul. 2014. “Perancangan Sistem Informasi Website Promosi pada Jurusan Sistem Informasi”. Skripsi. Tangerang: Konsentrasi Sistem Informasi Manajemen Sekolah Tinggi Manajemen Dan Ilmu Komputer Stmik Raharja.
- Wikipedia. *Karakteristik Sistem*. http://id.wikipedia.org/wiki/Karakteristik_Sistem, (Akses 12 Mei 2015).



Curriculum Vitae

Nama : Muhammad Ikramullah S.Kom
Tempat, Tanggal lahir : Lasusua, 14 Oktober 1993
Agama : Islam
Alamat rumah : BTP Blok B no 522
Nomor telepon : 085241799583
Tinggi / Berat Badan : 165cm / 65 Kg
Email : ikramullahmuhammad14@gmail.com

Pendidikan

2011 sampai dengan 2015 : UIN Alauddin Makassar
2008 sampai dengan 2011 : SMA Negeri 1 Ampana Kota (Sulawesi Tengah).
2005 sampai dengan 2008 : MTsN Lasusua Kolaka Utara.
1999 sampai dengan 2005 : MIN Lasusua Kolaka Utara

Pengalaman Organisasi

Internal :

2012 Sampai dengan 2013 : Wakil Ketua Umum Himpunan Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi.
2012 Sampai dengan 2013 : Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Komisariat Sains dan Teknologi
2013 Sampai dengan 2014 : Koord. Penalaran Dan Keilmuan - Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi.

Eksternal :

2011 Sampai dengan 2012 : Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kolaka Utara (HIPPERMAKU) Komisariat Lasusua.
2012 Sampai dengan 2013 : Pengurus Pusat Himpunan Pemuda Pelajar Mahasiswa Kolaka Utara (HIPPERMAKU)
2014 Sampai Sekarang : Pengurus Di Pemuda Pancasila (PP) Kelurahan Rappocini