

Sistem Informasi Berbasis Web

Studi kasus Rusunawa

Universitas Sam Ratulangi

Jiely Senewe¹⁾, Alicia Sinsuw²⁾, Virginia Tulenan³⁾, Stanley Karouw⁴⁾
^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sam Ratulangi
Jl. Kampus UNSRAT Bahu, Manado, 95115
Telp : (0431) 852959, Fax : (0431) 823705
E-mail : jiellysenewe@gmail.com¹⁾, virginia.tulenan@gmail.com³⁾

A house is one valuable investment, basically because for the use as a residence. A house main functions as a place to stay, but a house can also be used as a business with a good prospect by means of contracted or leased. The common problem that arises within this business is the lack of information regarding the house's data.

This research discuss about the making of Sam Ratulangi University Rusunawa's web which is one of the boarding houses in Unsrat that are still not well known by most students and still using manual systems to collect data.

With the Waterfall methodology, the System Design with Web-based usethis Boarding House's Information as a Case Study and with this information can facilitate the informations needed. Like how much Rusunawa's empty rooms and it can assist students in how to rent a room in Rusunawa. Using PHP and MySQL Rusunawa's information can be updated and maximized. By reducing the data processing with manual system (archives), the informationsprocess (registration granting system and registration information system) can be accessed anywhere using the Internet network.

Keywords: Administration, Information Systems, MySQL, PHP, Waterfall, Web.

Rumah merupakan sebuah investasi yang bernilai, pada dasarnya karena rumah sebagai tempat tinggal. Fungsi rumah sebagai tempat tinggal dapat menjadi bisnis yang memiliki prospek yang baik dengan cara dikontrakkan atau disewakan. Masalah yang muncul selanjutnya adalah kurangnya informasi mengenai data rumah kos yang up to date.

Pembuatan Web Rusunawa Universitas Sam Ratulangi yang merupakan salah satu rumah kos-kosan yang masih belum juga dikenal oleh sebagian Mahasiswa dan masih menggunakan sistem manual seperti arsip.

Dengan metodologi Waterfall Perancangan Sistem Informasi Rumah Kos berbasis Web dengan Studi Kasus Universitas Sam Ratulangi ini dapat mempermudah Rusunawa dalam berbagi informasi kamar kosong dan membantu Mahasiswa dalam menyewa kamar di Rusunawa. Dengan Menggunakan PHP dan MySQL Rusunawa bisa lebih update dalam informasi kamar dan lebih memaksimalkan dalam mengolah data pendaftaran (registrasi) dengan mengurangi pengolahan data dengan arsip dan proses pemberian informasi dan pendaftaran dapat di akses dimana saja dengan menggunakan jaringan internet.

Kata kunci : Administrasi, MySQL, PHP, Sistem Informasi, Waterfall, Web.

BAB I PENDAHULUAN

Memiliki rumah merupakan sebuah investasi yang bernilai, pada dasarnya karena rumah sebagai tempat tinggal. Fungsi rumah sebagai tempat tinggal dapat menjadi bisnis yang memiliki prospek yang baik dengan cara dikontrakkan atau disewakan. Walau begitu bisnis ini akan berkembang baik apabila berada di daerah yang strategis.

Pada suatu kondisi dimana seseorang tinggal jauh dari tempat asalnya dengan alasan tertentu mereka pun membutuhkan rumah lain sebagai tempat tinggal sementara bagi mereka. Dengan adanya tempat tinggal maka seseorang akan mempunyai lingkungan baru dengan suasana yang berbeda dari tempat asal mereka.

Rusunawa merupakan Rumah Susun Sewa yang didirikan Universitas Sam Ratulangi sebagai sarana tempat tinggal sementara bagi Mahasiswa yang tinggal jauh dari luar kota dan memiliki tingkat ekonomi yang rendah sehingga dapat membantu Mahasiswa dalam menempuh studi dan mendapatkan sarana tempat tinggal dengan memperhatikan standar sarana hunian yang aman, nyaman dan kondusif.

Walaupun Rusunawa sudah berdiri dan dioperasikan pada tahun 2009 informasi tentang adanya Rusunawa dan cara melakukan sewa kamar masih tergolong minim. Untuk mendapatkan informasi mengenai kamar yang masih kosong, cara melakukan pendaftaran, syarat dan kriteria menghuni, Mahasiswa harus menanyakan langsung dan bolak-balik ke kantor administrasi Rusunawa. Pendataan Penghuni juga masih dengan proses manual dan data masih dalam bentuk arsip. Guna dalam mempermudah Mahasiswa mendapatkan seluruh informasi tentang Rusunawa dengan tepat dan akurat. Maka informasi dapat dirangkum dalam sebuah Sistem Informasi berbasis Web. Melihat keadaan sekarang ini Rusunawa masih menggunakan pengolahan data dan penyediaan informasi yang manual, maka perlu dibangun sebuah Sistem Informasi Rusunawa yang dapat memberikan informasi yang up-to-date mengenai informasi khususnya data kamar dan proses pendaftaran yang dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan jaringan internet.

BAB II LANDASAN TEORI

A. *Rusunawa*

Untuk mempertahankan hidupnya, manusia harus mampu memenuhi kebutuhan-kebutuhan primer, seperti sandang, pangan dan papan. Dalam hal kebutuhan papan, rupanya masyarakat kampus termasuk di dalamnya.

Dengan adanya kebutuhan dan ketersediaan akan hunian bagi warga mahasiswa yang masihlah

kurang. Sesuai dengan program kerja Kementerian Negara Perumahan Rakyat RI dibutuhkan tempat hunian yang layak, sehat, aman, dan terjangkau dengan menitikberatkan untuk memberikan asrama atau Rumah Susun Sederhana Sewa (RUSUNAWA) kepada mahasiswa, terutama bagi mahasiswa dari kalangan menengah ke bawah yang bertempat tinggal diluar kota Manado.

Rusunawa mulai dibangun pada tahun 2007 dan diresmikan oleh Menteri Negara Perumahan Rakyat Republik Indonesia pada tanggal 20 Juni 2008 dan pada tahun 2009 dioperasikan dengan kepemimpinan Drs. Ruddy Soelama, Msi. Kebutuhan dan ketersediaan akan hunian bagi warga mahasiswa masihlah kurang. Untuk itu dengan adanya program Rusunawa diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk membantu mahasiswa baru beradaptasi dalam pengenalan kondisi lingkungan kampus.

Visi, Misi dan Tujuan

Visi

“Mewujudkan sarana tempat tinggal sementara yang murah bagi mahasiswa baru dengan kualitas hidup yang lebih baik sehingga mahasiswa dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan kampus Universitas Sam Ratulangi dan menjadi dinamika kehidupan yang dinamis guna menjamin iklim yang kondusif bagi tumbuhnya masyarakat akademik yang makin dewasa.”

Misi

Ada tiga Misi yang dimiliki oleh Rusunawa, Menjadikan Rumah Susun Sederhana Sewa bagi Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi sebagai tempat tinggal sementara untuk dapat menuntut ilmu dalam suasana yang kondusif, Menjadikan Rumah Susun Sederhana Sewa bagi Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi sarana interaksi dan sosialisasi antar mahasiswa yang datang dari berbagai daerah di seluruh Indonesia, Menjadikan Rumah Susun Sederhana Sewa bagi Mahasiswa Baru Universitas Sam Ratulangi tempat tinggal sementara dengan biaya hidup yang lebih murah tanpa mengurangi standar kenyamanan dan keamanan yang baik.

Tujuan

Ada tiga tujuan yang ingin dicapai berikut ini adalah sebagaimana dijelaskan selanjutnya, Membuat mahasiswa cepat beradaptasi dengan lingkungan dalam suasana kekerabatan yang lebih baik serta menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik/profesional serta siap latih sehingga dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni, Membantu mengatasi kesulitan tempat tinggal bagi mahasiswa baru khususnya yang dari luar kota pada tahun pertama studi di Universitas Sam Ratulangi, Menjadikan kampus Universitas Sam Ratulangi sebagai pengembangan budaya akademik dengan didukung moral yang

religius, sehat jasmani, dan rohani dengan dasar ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Kriteria Penghuni Rusunawa

Rumah susun sederhana sewa Universitas Sam Ratulangi yang dibangun oleh Menteri Negara Perumahan Rakyat Republik Indonesia, diperuntukan bagi mahasiswa baru Universitas Sam Ratulangi, dengan kriteria sebagai berikut, Kelompok sasaran penghuni adalah mahasiswa baru yang telah terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Sam Ratulangi hingga semester II (genap) tahun akademik berjalan, Kelompok sasaran penghuni adalah mahasiswa baru yang terdaftar berasal atau dari luar Kota Manado, Kelompok sasaran penghuni adalah mahasiswa baru yang memenuhi syarat dan lulus seleksi yang dilakukan oleh unit pengelola, Kelompok sasaran penghuni adalah mahasiswa baru golongan ekonomi menengah – kebawah, Kelompok sasaran penghuni adalah mahasiswa baru yang sanggup dan bersedia mematuhi tata tertib penghunian yang tertuang dalam hak dan kewajiban penghunian.

B. PHP

PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan web dan dapat ditanamkan pada sebuah skripsi *HTML*. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti *C*, *Java*, dan *Perl* serta mudah untuk dipelajari.

Sistem kerja dari *PHP* diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman *website* oleh *browser*. Berdasarkan *URL* atau alamat *website* dalam jaringan internet, *browser* akan menemukan sebuah alamat dari *webserver*, mengidentifikasi halaman yang dikehendaki, dan menyampaikan segala informasi yang dibutuhkan oleh *webserver*.

C. MySQL dan Basis Data

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (bahasa Inggris, database management system) atau *DBMS* yang multithread, multiuser, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi *GNU General Public License* (*GPL*), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus – kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*.

MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (*RDBMS*) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *GPL* (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial. *MySQL* sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam basis data yang

telah ada sebelumnya, *SQL* (*Structured Query Language*). *SQL* adalah sebuah konsep pengoperasian basis data, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukkan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

D. HTML

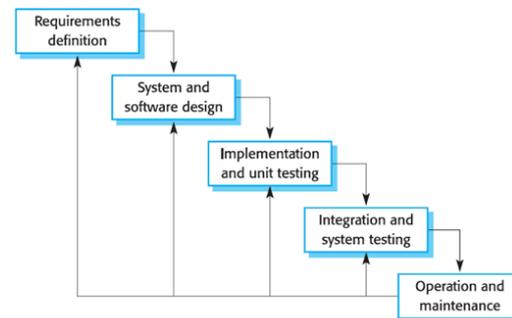
Hypertext Markup Language (*HTML*) adalah sebuah bahasa markah yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format *ASCII* agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format *ASCII* normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah *HTML*.

E. CSS

Cascading Style Sheet (*CSS*) merupakan aturan untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. *CSS* bukan merupakan bahasa pemrograman. Pada umumnya *CSS* dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa *HTML* dan *XHTML*.

F. Model Proses Waterfall

Salah satu metode perancangan menurut Pressman (1997) yang dapat digunakan adalah metode *Waterfall*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut dengan "*classic life cycle*" atau model *waterfall*.



Gambar 1 Model Proses Waterfall

Gambar 1 melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification* dan *maintenance*. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

System / Information Engineering and Modeling

Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan kedalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat

berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.

Software Requirements Analysis

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb.

Design

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint*" *software* sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya.

Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*.

Testing / Verification

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

Tabel 1 Bahan dan Alat yang digunakan

Bahan	Alat
Alat Tulis Menulis, laptop printer, kamera digital, serta jaringan internet.	Tools pengembang Adobe Photoshop CS4, Macromedia Dreamweaver 8, PHP 5 dengan XAMPP dengan dasar MySQL server. Tools penulisan Ms. Word, Ms. Excel

Maintenance

Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal seperti ketika ada pergantian system operasi, atau perangkat lainnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. *Objek dan Lokasi Penelitian*

Adapun penelitian yang di lakukan untuk menyusun Tugas Akhir ini dilaksanakan berdasarkan studi literatur dengan mengambil studi kasus di RUSUNAWA Universitas Sam Ratulangi Manado.

B. *Bahan dan Alat Perlengkapan*

Bahan dan Alat yang digunakan dalam penelitian dan penyusunan tugas akhir ini adalah dapat dilihat pada Tabel 1.

C. *Sumber Data yang Diperlukan*

Data Primer

Data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat pertama kalinya dalam penelitian. Pada studi kasus ini, data diambil dari RUSUNAWA Universitas Sam Ratulangi Manado.

Data Sekunder

Data sekunder ini dicari diluar, berupa artikel-artikel, buku-buku penunjang dan data-data hasil penelitian yang dapat menunjang perlengkapan dari penelitian.

D. *Pengumpulan Data yang Dilakukan*

Adapun pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti agar dapat menjadi suatu bukti dalam melakukan kajian antara lain,

Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun sedemikian.

Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara langsung terjun ke lokasi tujuan. Dengan melakukan pencatatan langsung secara sistematis terhadap suatu objek.

Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari dan mengumpulkan beberapa referensi paper ilmiah dan buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang dijadikan acuan penelitian.

E. *Metodologi Perancangan Sistem*

Model Proses Waterfall

Metode ini merupakan salah satu metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah ke-1 belum dikerjakan, maka langkah ke-2 tidak dapat dikerjakan, jadi harus mengikuti tahapan demi tahapan untuk bisa lanjut pada langkah selanjutnya.

Beberapa tahapan metode *waterfall* akan dijelaskan sesuai yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi pada Tugas Akhir ini sebagai berikut,

System information engineering and modeling

Sistem informasi teknik dan pemodelan ini, pada sistem ini penulis mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam *software*.

Requirements analysis

Analisis kebutuhan, setelah mencari kebutuhan yang ada di sistem selanjutnya kebutuhan ini akan diintensifikan dan difokuskan pada pembuatan *software* dengan selanjutnya merancang *interface*.

Design

Setelah dirancang *interface* maka yang diperlukan yaitu atribut yang akan digunakan berupa struktur, arsitektur, algoritma, dan karakteristik yang dipakai untuk menjalankan sistem ini.

Coding

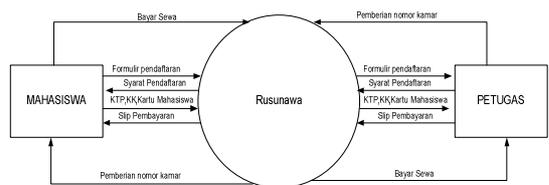
Pada tahapan ini design yang telah dirancang akan diubah kedalam bahasa pemrograman atau menerjemahkan data yang dirancang kedalam bahasa pemrograman agar nantinya dapat dimengerti oleh mesin komputer.

Testing

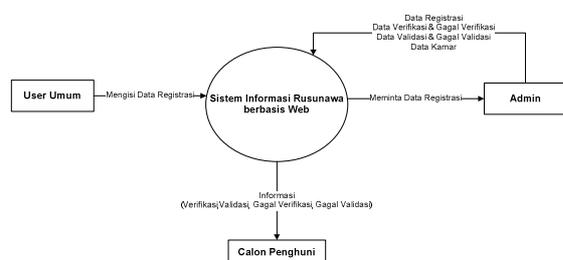
Uji coba terhadap program yang dibuat, apabila error maka harus kembali ke tahapan coding untuk mencari kesalahan yang ada.

Maintenance

Pemeliharaanm pada tahapan ini perubahan dan penambahan program dilakukan sesuai dengan permintaan.



Gambar 2 Sistem Lama



Gambar 3 Diagram Konteks Sistem Baru

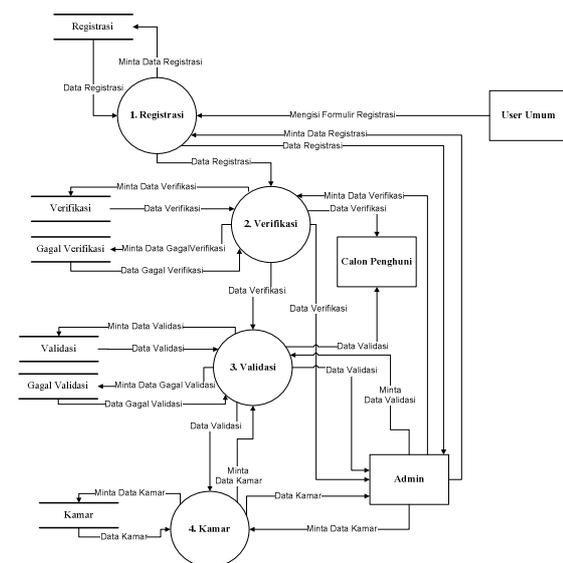
Agar aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maka terlebih dahulu dilakukan wawancara kepada Mahasiswa dan Petugas Administrasi untuk mengetahui proses yang terjadi dalam melakukan Registrasi dan penyajian informasi serta promosi tentang Rusunawa kepada lingkungan kampus dan masyarakat luar masalah tergolong minim. Dalam penelitian ini jumlah Mahasiswa yang diwawancarai adalah sebanyak 5 orang dan seorang petugas Administasi. Berikut saya lampirkan beberapa pertanyaan yang diajukan kepada Mahasiswa dan Petugas Administrasi dan data yang diperlukan untuk membangun aplikasi Sistem Informasi yang dibuat.

**BAB IV
PEMBAHASAN**

Setelah mendapatkan informasi berikut ini adalah tahapan menganalisa kebutuhan sistem. Rancangan sistem yang dibuat berbasis web dan dapat digunakan secara online. Gambaran sistem ini akan dipaparkan dengan Diagram Konteks dan *Data Flow Diagram* (DFD).

A. Gambaran Sistem Lama

Melalui Gambar 2 dapat dilihat dalam melakukan registrasi Mahasiswa harus datang dan kembali ke ruangan administarsi Rusunawa berhadapan langsung dengan petugas administrasi, mendapatkan informasi, dan melengkapi berkas. Dan dalam menanti kepastian pengajuan menghuni berhasil lolos dan bisa menempati kamar Mahasiswa harus terus kembali melihat dan menanyakan informasi.



Gambar 4 DFD Level 0 Sistem Baru

F. Analisa Kebutuhan Pembuatan Sistem Informasi

Wawancara



Gambar 5 ERD Sistem Informasi Rusunawa

B. Diagram Konteks Sistem Baru

Gambar 3 menggambarkan hubungan antara sistem dengan lingkungan diluarnya, yaitu User Umum, Calon Penghuni dan Admin.

Deskripsi Proses

Pada dasarnya sistem ini akan menerima input dari entitas yang diluarnya yaitu User Umum, Calon Penghuni dan Admin. Apabila admin mengakses sistem maka admin dapat melakukan pengolahan data sesuai dengan penjelasan diatas dan hasil pengolahan data tersebut dapat dilihat oleh mahasiswa yang sudah melakukan registrasi dengan mengakses sistem informasi sebagai calon penghuni dengan melakukan status akses sebagai calon penghuni dengan login dengan username Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan password yang sudah diberikan ketika melakukan registrasi. Dengan ini calon penghuni dapat mengetahui bahwa pengajuan registrasi yang dilakukan berhasil lolos atau gagal yang disebut dengan tahap verifikasi. Dan data tersebut akhirnya dapat diproses kembali menjadi penghuni jika berhasil lolos proses validasi, diberikan admin secara *up-to-date* kepada calon penghuni melalui proses pengolahan data oleh admin. Sedangkan mahasiswa hanya bisa mengunjungi, melihat dan melakukan proses pendaftaran (*registrasi*) online melalui form pendaftaran yang disediakan.

C. Diagram Level 0 Sistem Baru

Dapat dilihat pada gambar 4 dimana dijelaskan sistem baru yang akan dibuat



Gambar 6 Tampilan Beranda



Gambar 7 Tampilan Menu Profil_Tujuan

D. ERD Sistem Informasi Rusunawa

Gambar 5 menjelaskan penggambaran ERD menurut penggambaran ERD dengan notasi Crows's foot (Fairuz, 2010), gambar ERD diatas dapat dijelaskan sebagai berikut,

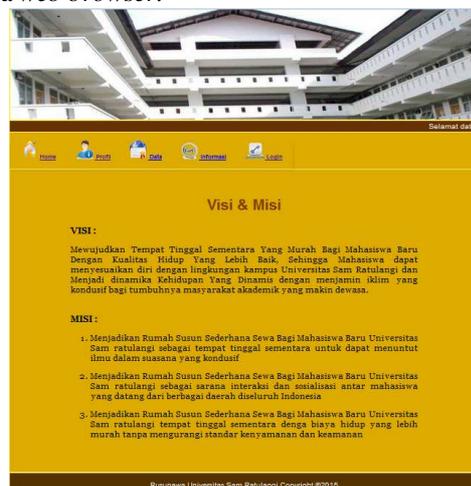
Keterkaitan antara User dan Admin adalah relasi banyak ke satu karena mahasiswa yang melakukan proses mengkhuni adalah seluruh Mahasiswa atau Dosen Universitas Sam Ratulangi yang akhirnya diseleksi dalam proses Registrasi dan data tersebut disaring kembali dalam proses Verifikasi dan Validasi oleh Admin sehingga dapat mengkhuni di Rusunawa.

E. Pembuatan Aplikasi

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan, objek, dan spesifikasi sistem melalui pengumpulan data yang dilakukan pada pengguna dan untuk mengetahui persyaratan pengguna dan sistem yang akan dibuat.

F. Tampilan Aplikasi

Tampilan Web Rusunawa dapat dilihat dengan membuka halaman <http://rusunawa.unsrat.ac.id/> pada web browser.



Gambar 8 Tampilan Menu Profil_Visi & Misi



Gambar 9 Tampilan Menu Profil_Struktur Organisasi

Gambar 6 adalah gambar tampilan awal atau Beranda (Home) yang muncul jika kita mengakses dengan user umum

Gambar 7 adalah gambar tampilan Profil dengan sub menu Tujuan yang merupakan informasi Tujuan Rusunawa

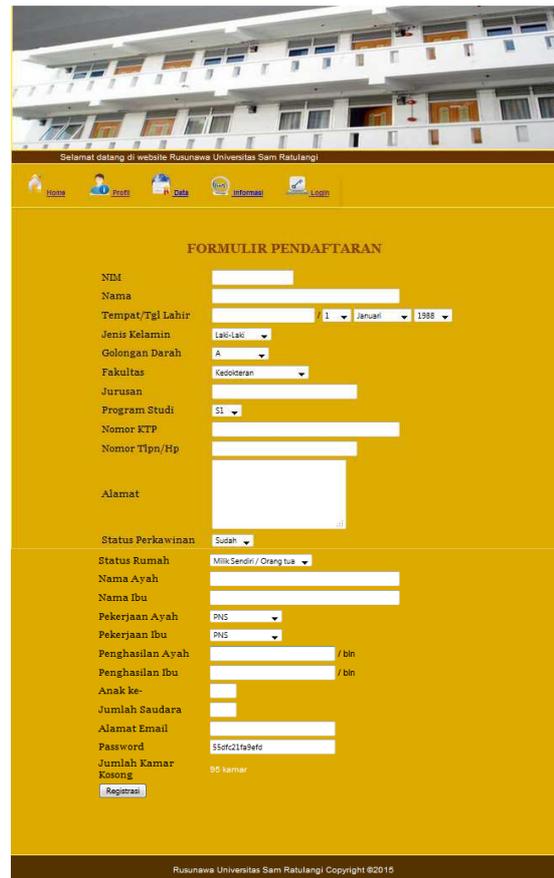
Gambar 8 adalah gambar tampilan Profil dengan sub menu Visi dan Misi yang merupakan informasi Visi dan Misi Rusunawa

Gambar 9 adalah tampilan gambar menu Profil dengan sub menu Struktur Organisasi merupakan gambar struktur organisasi kepemimpinan di Rusunawa.

Gambar 10 adalah tampilan Profil sub menu Peraturan Rusunawa yang merupakan sub menu pemberian informasi peraturan dan tata tertib tinggal di Rusunawa.



Gambar 10 Tampilan Menu Profil_Peraturan



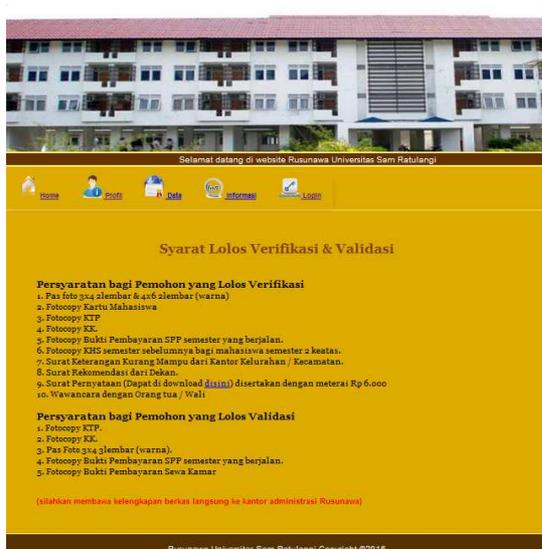
Gambar 11 Tampilan Menu Data_Registrasi

Gambar 11 merupakan tampilan menu Registrasi dengan sub menu Pendaftaran yang merupakan tempat pengisian formulir registrasi.

Gambar 12 merupakan tampilan menu Informasi sub menu Kriteria dimana menjelaskan Kriteria sasaran penghunian Rusunawa Universitas Sam Ratulangi.



Gambar 12 Tampilan Menu Informasi_Kriteria Penghuni



Gambar 13 Tampilan Menu Informasi_Syarat Lolos



Gambar 14 Tampilan Menu Login

Gambar 13 merupakan tampilan menu Informasi sub menu syarat lolos dimana menjelaskan berkas yang harus dilengkapi jika sudah lolos dan memenuhi syarat tahap Verifikasi dan Validasi Sistem Informasi Rusunawa.

Gambar 14 merupakan tampilan gambar menu Login, disini administrasi dan calon penghuni untuk dapat masuk dengan menggunakan hak akses sebagai admin dan calon penghuni dengan *Username & Password* yang diberikan.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembuaan tugas akhir ini telah dirancang suatu “Sistem Informasi Rumah Kos Berbasis Web, studi kasus Rusunawa Universitas Sam Ratulangi, dengan manfaat sebagai berikut,

Dengan adanya Sistem Informasi Rusunawa ini dapat memberikan kemudahan bagi petugas/pengelola dalam melakukan proses pengolahan data dan laporan kepada pimpinan dengan mudah dan lebih akurat.

Dapat memberikan informasi mengenai data penghuni, informasi kamar dan melakukan pengajuan pendaftaran registrasi yang bisa dilakukan dengan menggunakan jaringan internet

Dapat membantu petugas/pengelola yang ada untuk memiliki Sistem Informasi berbasis Web.

Dengan menggunakan metode waterfall, dapat membantu dalam proses pembuatan Sistem Informasi Rumah Kost berbasis web, Studi Kasus Rusunawa Universitas Sam Ratulangi.

B. Saran

Beberapa saran berkaitan dengan pengembangan sistem ini di masa yang mendatang adalah sebagai berikut,

Diperlukannya komputer yang cukup baik didalam menjalankan dan mengimplementasikan sistem ini.

Diperlukannya orang yang bisa mengerti atau menjalankan sistem ini, khususnya pihak pengelola Rusunawa Universitas Sam Ratulangi

Adapun Sistem Informasi tersebut diharapandapat memberikan pelayanan serta kemudahan dalam proses administrasi khususnya pendataan penghuni dan kamar, oleh sebab itu agar kedepannya Sistem Informasi ini dapat berperan aktif dalam mengolah berkas, sehingga dari proses tersebut memperoleh hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Winarno, ST, M.Eng, Ali Zaki & SmitDev Community. *24 Jam Belajar PHP*, Semarang : Elex Media Komputindo, 2014.
- [2] K.Abdul,Konsep dan Tuntunan Praktis Basis Data, Yogyakarta : ANDI, 2000.
- [3] K. Andri. *Rekayasa Perangkat Lunak (Konsep Dasar)*, Yogyakarta : Gava Media, 2003.
- [4] R. S. Pressman, Ph.D, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta:ANDI, 2010.
- [5] S. Buana, *Jago Pemograman PHP*, Bandung : Dunia Komputer, 2014.
- [6] S. Oke, S.T, *Sistem Informasi Manajemen*. Universitas Katolik Parahyangan, Bandung, 2008.
- [7] V. Tulenan, S.Kom, MTI,. Materi Tentang DFD. *Modeling: Principles, Properties & Syntax :Rekayasa Perangkat Lunak*
- [8] V. Tulenan, S.Kom, MTI,. Materi Tentang ERD. *Entity Relationship Diagram:Rekayasa Perangkat Lunak*