

MANAJEMEN INFORMASI RUMAH KOST “Restra”

Ni Luh Gede Ambaradewi¹

I Wayan Dika²

Ni Putu Ari Resmiati³

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik dan Informatika,
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia,
Denpasar, Indonesia

e-mail : luhdeambar@gmail.com

Abstract

The needs of the lodging house have been increased significantly due to the increasing number of newcomers and society's awareness of the importance of continuing education to the higher stages, especially in Denpasar. Realizing the high demand for the lodging house, Restra Kost develops website-based system information which helps the lodgers and the administrators to exchange the information effectively and efficiently. The development of this system is accomplished by Waterfall method, using flowchart, Use Case, ERD Database konseptual, Interface Design for modeling, , PHP for programming language and MySQL for databases. This research resulted in an application for lodging kost management in Agus Kost web-based. The existence of this system can facilitate guest, member and admin in the process of communication and management of lodging house.

Keywords: *lodging house, PHP, information system, website.*

Abstrak

Kebutuhan akan tempat tinggal sementara atau rumah kost yang layak telah mengalami peningkatan yang signifikan seiring dengan semakin banyaknya pendatang dan kesadaran akan pentingnya melanjutkan pendidikan ke jenjang kuliah khususnya di Kota Denpasar. Menyadari akan hal itu maka Restra Kost membangun sebuah sistem informasi berbasis website yang akan mempermudah para pencari, penyewa dan pengelola kost dalam bertukar informasi secara cepat dan mudah. Pengembangan sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode Waterfall, dengan menggunakan pemodelan Flowchart, Use Case, ERD, Konseptual Basis Data dan Desain Interface, bahasa pemrograman PHP dan MySQL untuk database. Penelitian ini menghasilkan aplikasi untuk manajemen rumah kost pada Restra Kost berbasis web. Dengan adanya sistem ini dapat mempermudah pencari, penghuni dan pengelola dalam proses komunikasi serta pengelolaan kost.

Kata Kunci: *rumah kost, PHP, sistem informasi, website*

I.PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat yang dapat membantu kehidupan manusia untuk mengelola, mengakses dan menyebarkan informasi. Informasi sangat dibutuhkan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam hal mencari tempat tinggal sementara bagi para pendatang. Adapun kesulitan mencari kost yaitu minimnya informasi mengenai lokasi tempat kost, ketersediaan kamar, harga dan fasilitas rumah kost. Belum lagi cara untuk berinteraksi antara pihak penyewa kost dengan pengelola kost dan bagaimana proses pemesanan dan transaksi menjadi lebih cepat. *Website* dapat menjadi sarana penyedia informasi tempat tinggal yang efektif bagi para pencari tempat kost, penghuni kost, maupun bagi pengelola rumah kost, hal ini yang membuat banyak pengelola kost yang memanfaatkan website sebagai media promosi dan media komunikasi, salah satunya rumah kost yang memanfaatkan website untuk media promosi secara online dan sebagai media bertukar informasi adalah Restra Kost. Agus Kost berlokasi di Jalan Tukad Badung Denpasar, dengan jumlah kamar 26 kamar. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “**Manajemen Informasi Rumah Kost Restra**”. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat khususnya para pencari kost dan membantu mempermudah dalam segi pengelolaan Rumah Kost.

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi manajemen rumah kost agar dapat mempermudah seseorang dalam mendapatkan informasi dalam mencari rumah kost serta membantu dalam segi

pengelolaan pada Restra Kost berbasis web.

1.3 Landasan Teori

1.3.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang dibutuhkan. (Arbie, 2000)

1.3.2 Sistem Informasi Manajemen

Robert G. Murdick dan Joel E. Ross dalam bukunya yang berjudul “Sistem Informasi untuk Manajemen Modern” (terjemahan) mendefinisikan SIM sebagai proses komunikasi di mana informasi masukan (input) direkam, disimpan, dan diproses untuk menghasilkan output yang berupa keputusan tentang perencanaan, pengoperasian dan pengawasan.

Josef F. Kelly dalam bukunya “Computerized Management Information System” mendefinisikan SIM sebagai perpaduan sumber daya manusia dan sumber daya berbasis komputer yang menghasilkan kumpulan penyimpanan, komunikasi dan penggunaan data untuk tujuan operasi manajemen yang efisien serta perencanaan bisnis.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas tentang sistem informasi manajemen maka dapat dirangkumkan pengertian bahwa Sistem Informasi Manajemen adalah suatu rangkaian informasi yang terpadu yang dapat bermanfaat bagi para pengguna (manajer) untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dan pada akhirnya dapat digunakan untuk proses pengambilan keputusan. (Pasanda, 2016)

1.3.3 Sistem Informasi Penjualan dan Pemasaran

Fungsi penjualan dan pemasaran bertanggung jawab dalam menjual produk atau jasa organisasi. Pemasaran memperhatikan mengenai mengenali

pelanggan produk atau jasa perusahaan, menentukan kebutuhan dan keinginan pelanggan, merencanakan dan mengembangkan produk atau jasa untuk memenuhi kebutuhan, dan mengiklankan serta mempromosikan produk atau jasa ini. Penjualan berkaitan dengan menghubungi pelanggan, menjual produk dan jasa, mengambil pesanan, dan melanjutkan penjualan. Aktivitas ini dapat dianggap sebagai proses bisnis. Sistem informasi penjualan dan pemasaran (*sales and marketing information system*) mendukung proses bisnis ini. (McLeod, 2008)

1.3.4 Website

Menurut (Hidayat, 2010) Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

1.3.5 Flowchart

Flowchart adalah sebuah bagan alir yang menggambarkan jalannya sebuah sistem (Jogiyanto, 2005). Gambaran ini dinyatakan dengan simbol, dengan demikian setiap simbol menggambarkan proses tertentu. Sedangkan hubungan antar proses digambarkan dengan garis penghubung. Flowchart digunakan baik oleh auditor maupun oleh personel sistem. Pemakaian flowchart meluas seiring dengan berkembangnya komputerisasi pemrosesan data bisnis. Pemakaian yang meluas ini memicu perlunya keseragaman simbol dan konvensi yang digunakan.

1.3.6 Use Case Diagram

Sebuah *use case* mempresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem, dimana *actor* yang dimaksud disini adalah segala sesuatu yang berinteraksi dengan sistem.

1.3.7 Class Diagram

Class Diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terjadi. *Class Diagram* juga menunjukkan *property* dan operasi sebuah *Class* dan batasan yang terdapat dalam hubungannya dengan objek tertentu.

1.3.8 Basis Data

Basis data adalah sebuah kumpulan data yang secara logis terkait dan dirancang untuk memenuhi suatu kebutuhan informasi dari sebuah organisasi. (Connolly, 2010)

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi. (Indrajani, 2015)

1.3.9 DBMS

DBMS adalah sebuah sistem perangkat lunak yang mengizinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, memelihara, dan mengontrol akses ke dalam basis data. (Connolly, 2010)

1.3.10 PHP

PHP (*Hyper Text Preprocessor*) adalah sebuah bahasa utama *script server side* yang disisipkan pada HTML yang dijalankan di server, dan juga bisa digunakan untuk membuat aplikasi desktop. Menurut Betha Sidik, dalam bukunya yang berjudul Pemrograman Web Dengan PHP (2012 : 4), menyebutkan bahwa : "PHP merupakan secara umum dikenal dengan sebagai bahasa pemrograman *script – script* yang membuat dokumen HTML secara *on the fly* yang dieksekusi di server web, dokumen HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML, dikenal juga sebagai bahasa pemrograman *server side*".

1.3.11 Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) ini adalah sebuah teks editor ringan dan

handal yang dibuat oleh Microsoft untuk sistem operasi multiplatform, artinya tersedia juga untuk versi Linux, Mac, dan Windows. Teks editor ini secara langsung mendukung bahasa pemrograman JavaScript, Typescript, dan Node.js, serta bahasa pemrograman lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang via marketplace Visual Studio Code (seperti C++, C#, Python, Go, Java, dll). (Medium, 2019)

1.3.12 XAMPP

XAMPP (X(windows/linux) Apache MySQL PHP dan Perl) merupakan paket server web PHP dan database MySQL yang paling populer dikalangan pengembang web dengan menggunakan PHP dan MySQL sebagai databasenya. (Sidik, 2012)

1.3.13 Rumah Kost

Kost adalah sebuah jasa yang menawarkan sebuah kamar atau tempat untuk ditinggali dengan sejumlah pembayaran tertentu untuk setiap periode tertentu, umumnya pembayaran per bulan. Kata ini diserap dari frasa bahasa Belanda "*in de kost*". Definisi "*in de kost*" sebenarnya adalah "makan di dalam", tetapi dapat pula berarti "tinggal dan ikut makan" di dalam rumah tempat menumpang tinggal. (Wikipedia, 2019)

II. METODE PENELITIAN

Yang menjadi obyek penelitian adalah implementasi manajemen rumah kost serta manajemen member kost ke dalam sebuah sistem Informasi dengan studi kasus di Restra Kost yang berlokasi di Jalan Tukad Badung Denpasar.

2.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan langsung kegiatan sehari – hari di Restra Kost.

2. Metode studi literature

Penulis melakukan studi pustaka pada buku-buku, skripsi, jurnal,

pengumpulan data dan referensi yang mendukung laporan penelitian ini.

3. Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber pada Restra Kost. Narasumber terdiri dari pemilik, admin dan member Restra Kost.

2.2 Metode Pengembangan Aplikasi

Dilihat dari latar belakang dan tujuan, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) serta menggunakan metode pengembangan model bangun *waterfall*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa dan Desain Sistem

Penelitian ini akan menghasilkan suatu aplikasi yang digunakan untuk mempermudah user dalam mencari tempat kost serta mempermudah admin dalam proses manajemen rumah kost pada Restra Kost.

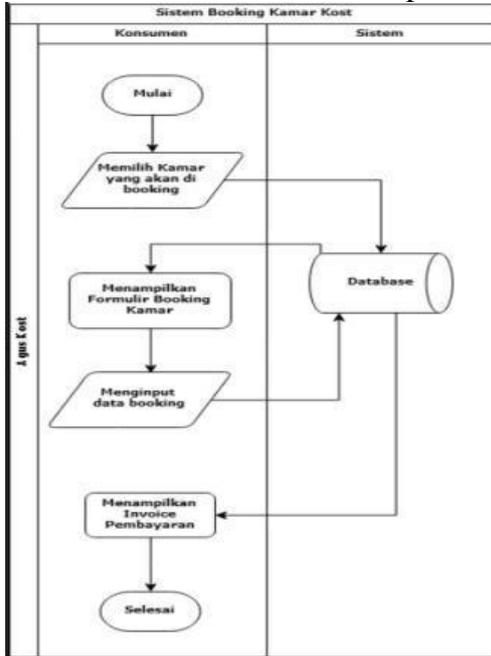
Analisa sistem yang telah dibuat diharapkan mampu berjalan sesuai dengan keinginan sebagai berikut:

1. Dapat menginput dan merubah data rumah kost.
2. Menginput nilai kriteria rumah kost.
3. Menampilkan hasil dari ketersediaan serta informasi tentang rumah kost.
4. Melakukan komplin serta memberi tanggapan terhadap komplin yang didapat.
5. Menerima e-mail konfirmasi pembayaran.

3.2 Desain Sistem

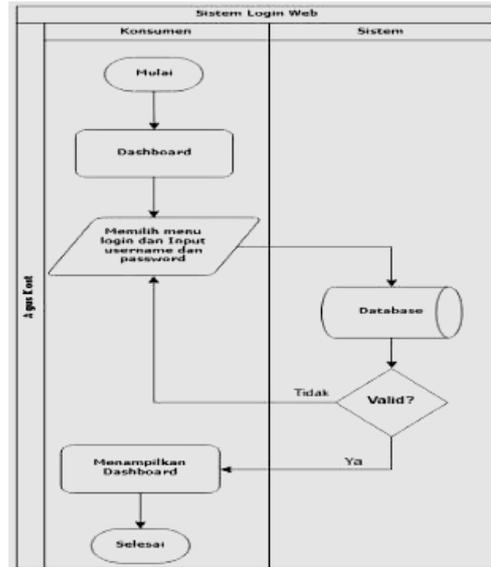
Aplikasi manajemen rumah kost ini diimplementasikan pada sebuah komputer yang sudah terinstal sistem operasi dan aplikasi XAMPP, dimana dibutuhkan admin untuk pengoperasian segala kegiatan manajemen kost serta dibutuhkan guest/member untuk melakukan aktifitas booking, transaksi pembayaran dan komplain. Pertama-

tama guest akan melakukan pemesanan kamar dimana guest akan memilih kamar yang masih tersedia, kemudian guest akan diarahkan pada form pendaftaran untuk mengisi identitas diri serta membuat username dan password.



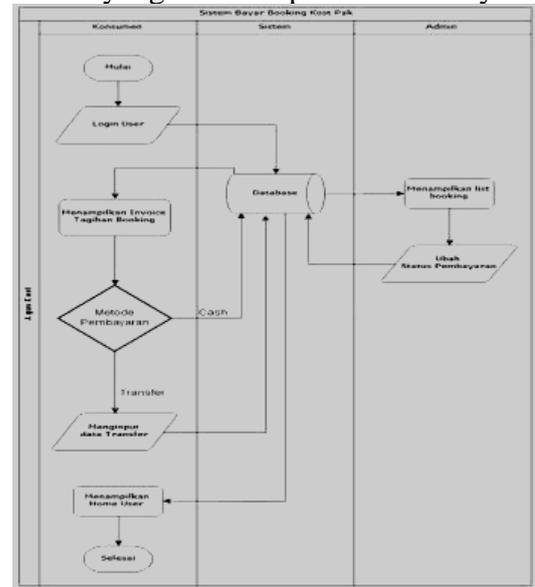
Gambar 1: Flowmap Sistem Booking Kamar Kost
[Sumber: Hasil Rancangan]

Setelah itu, guest akan diarahkan pada menu login yang mengharuskan guest untuk login dan memilih jenis pembayaran yang akan digunakan guest untuk melakukan pembayaran. Terdapat dua jenis pembayaran pada aplikasi ini yaitu, cash dan transfer. Begitu pula dengan member dan admin yang diharuskan untuk login terlebih dahulu sebelum masuk pada menu utama sesuai dengan hak akses masing-masing.



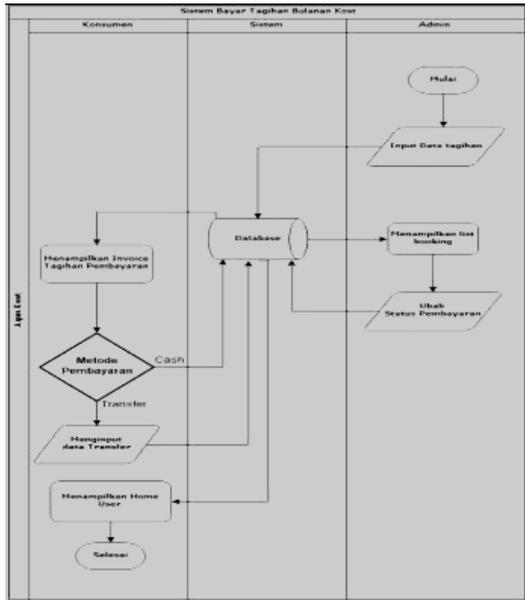
Gambar 2: Flowmap Sistem Login Web
[Sumber: Hasil Rancangan]

Ketika penghuni baru atau guest sudah berhasil login, yang akan terlihat pada menu utama adalah tagihan yang harus dibayar oleh guest sesuai dengan harga kamar yang sudah di pilih sebelumnya.



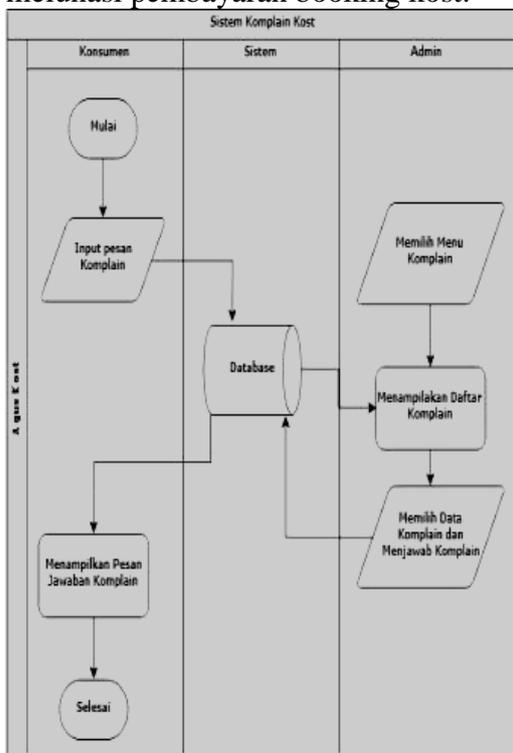
Gambar 3: Flowmap Sistem Pembayaran Booking Kost
[Sumber: Hasil Rancangan]

Berikut merupakan gambaran sistem pembayaran tagihan bulanan bagi para member.



Gambar 4: Flowmap Sistem Bayar Tagihan Bulanan [Sumber: Hasil Rancangan]

Guest akan mendapat hak akses untuk melakukan komplain ketika guest sudah menjadi member ketika guest sudah melunasi pembayaran booking kost.



Gambar 5: Flowmap Sistem Komplain Kost [Sumber: Hasil Rancangan]

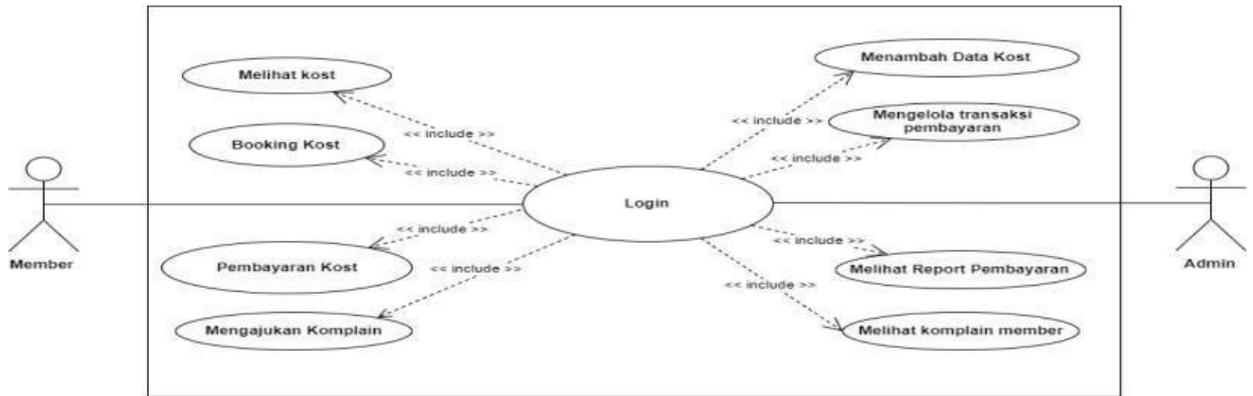
Sistem yang dirancang adalah sebuah sistem aplikasi yang digunakan untuk mempermudah para pencari kost dalam mencari informasi yang berkaitan dengan kost serta membantu admin dalam mengelola segala kegiatan didalam kost. Untuk memperjelas gambaran dari sistem secara keseluruhan dapat dilihat dari gambar 6.

1. Admin

Admin memiliki hak akses penuh dalam sistem. Admin dapat menginput/update/menghapus data penghuni kamar, detail kamar, ketersediaan kamar, melihat data penghuni kamar, mengelola pembayaran, melihat laporan pembayaran dan melihat sekaligus merespon komplain dari member.

2. Member

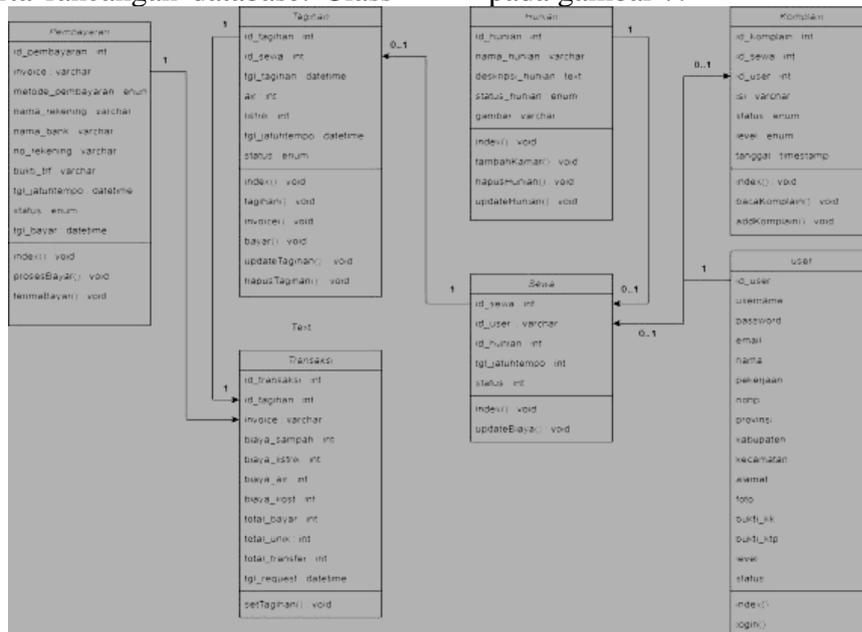
Sebelum menjadi member, guest atau tamu hanya bisa melihat detail kamar dan melakukan pemesanan kamar, setelah berhasil melakukan pembayaran pemesanan kamar yang sudah diapprove oleh admin, guest akan mendapatkan username dan password yang dipergunakan untuk login sebagai member. Ada beberapa fitur yang diperoleh setelah menjadi member yaitu, dapat melihat jumlah yang harus ia bayar perbulannya dan dapat melakukan komplain.



Gambar 6: Use Case Diagram
[Sumber: Hasil Rancangan]

Setelah mengetahui gambar umum sistem, diperlukan juga keterkaitan antar tabel beserta rancangan database. Class

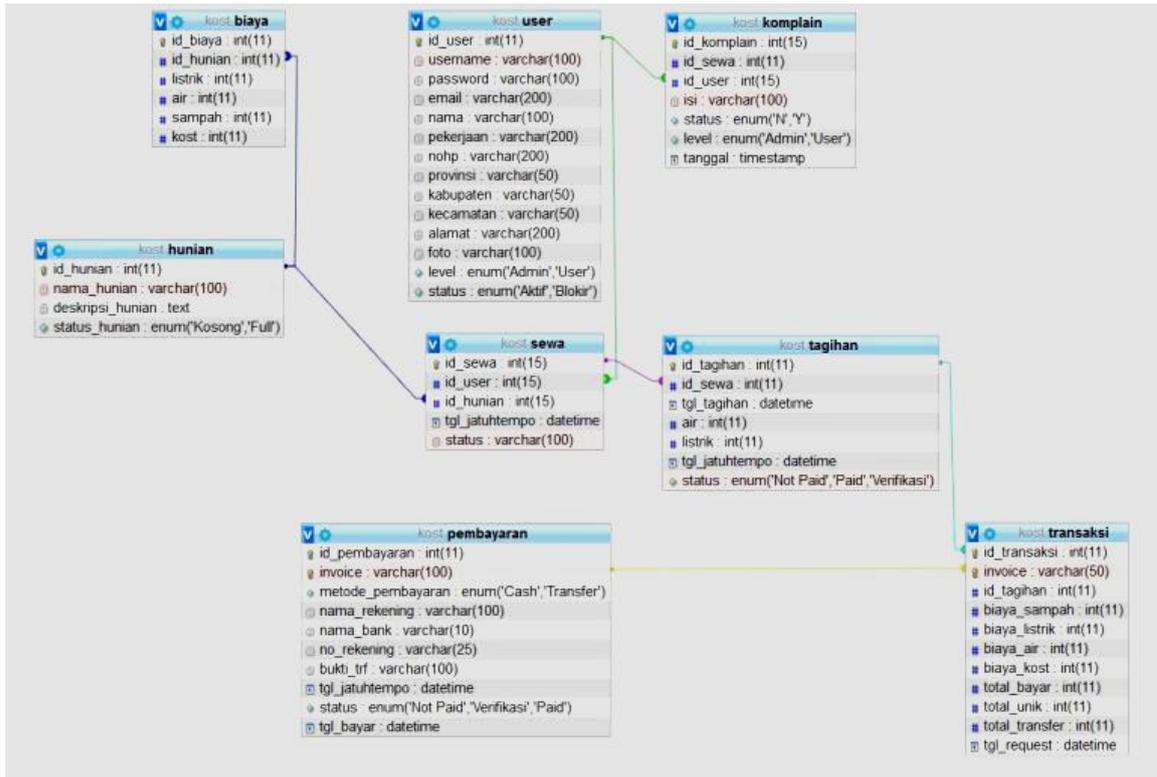
diagram dapat menggambarkan keterkaitan antar tabel, yang apat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7: Class Diagram
[Sumber: Hasil Rancangan]

Penyimpanan data dalam sebuah aplikasi program memerlukan database yang terdiri dari beberapa buah tabel yang saling berhubungan, rancangan database dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan file-file database yang dibutuhkan dalam

pembuatan program serta perlu di tentukannya primary key (PK) dan foreign key (FK) pada masing-masing tabel. Berikut ini dapat dijabarkan struktur database dari sistem aplikasi manajemen rumah kost.



Gambar 8: Relasi Tabel Database
[Sumber: Hasil Rancangan]

Sebelum implementasi sistem, perlu dibuatkan perancangan *interface*, rancangan ini adalah gambaran *interface* yang akan ditampilkan ke guest, member dan admin. Berikut merupakan perancangan interface dari Rancang Bangun Aplikasi Manajemen Rumah Kost pada Restra Kost:



Gambar 9: Desain Menu Pilihan Kost
[Sumber: Hasil Rancangan]

AgusKOST

Silahkan isi formulir berikut:

Nama :

E-mail :

Username :

Password :

Repassword :

Pekerjaan :

NoHp :

Alamat :

Gambar 10: Desain Form Register
[Sumber: Hasil Rancangan]

Gambar 11: Desain Form Login
[Sumber: Hasil Rancangan]

Gambar 12: Desain Menu Utama Member
[Sumber: Hasil Rancangan]

Gambar 13: Desain Menu Utama Admin
[Sumber: Hasil Rancangan]

3.3 Implementasi Dan Pembahasan

Dalam implementasinya aplikasi manajemen rumah kost di Restra Kost, terdapat beberapa tampilan form yang dibuat untuk mendapatkan informasi yang dapat diakses dari dua sisi yaitu, dari sisi guest/member dan dari sisi admin. Berikut merupakan hasil tampilan dari Aplikasi Manajemen Rumah Kost pada Restra Kost.

Gambar 14: Tampilan Menu Booking Kost
[Sumber: Hasil Rancangan]



Gambar 15: Gambar Tampilan Menu Pilihan Kost
[Sumber: Hasil Rancangan]

Setelah memilih tombol sewa maka akan muncul pilihan kamar yang tersedia. Pada menu ini akan dijelaskan fasilitas beserta harga kost setiap kamar. Pada menu ini terdapat dua pilihan yaitu Home dan Login, bagi member dan admin yang telah memiliki username dan password bisa langsung memilih tombol login.

Gambar 16: Tampilan Form Register
[Sumber: Hasil Rancangan]

Jika sudah memilih kamar yang diinginkan, calon member akan diarahkan ke menu register, pada menu ini calon member harus mengisi biodata setelah menekan tombol register.

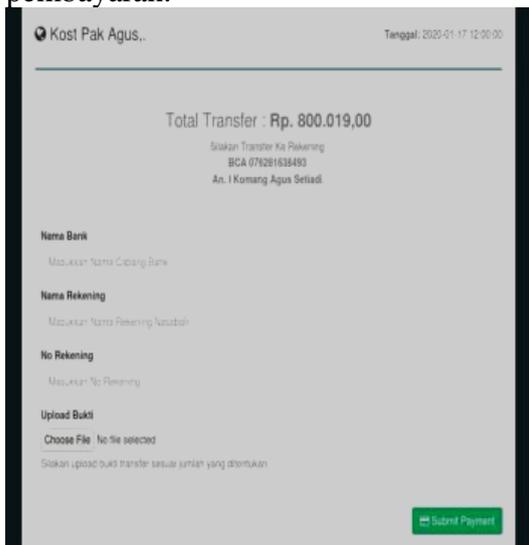
Gambar 17: Tampilan Menu Login
[Sumber: Hasil Rancangan]

Jika registrasi telah berhasil, akan muncul perintah untuk memasukan username dan password pada form login. Tekan Masuk untuk melanjutkan.



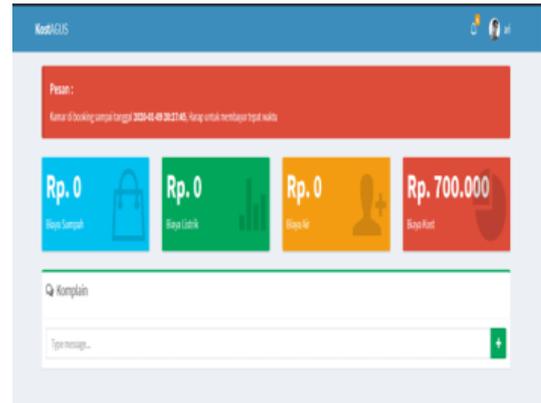
Gambar 18: Tampilan Menu Pembayaran
[Sumber: Hasil Rancangan]

Menu ini berisikan informasi tanggal jatuh tempo, status pembayaran, rincian pembayaran (penggunaan air, penggunaan listrik, biaya sampah, harga kamar, biaya tambahan dan total yang harus dibayarkan) serta metode pembayaran.



Gambar 19: Form Pembayaran Metode Transfer
[Sumber: Hasil Rancangan]

Guest harus mentransfer sejumlah yang tertera pada menu diatas dan mengisi kolom yang tersedia beserta upload bukti transfer.



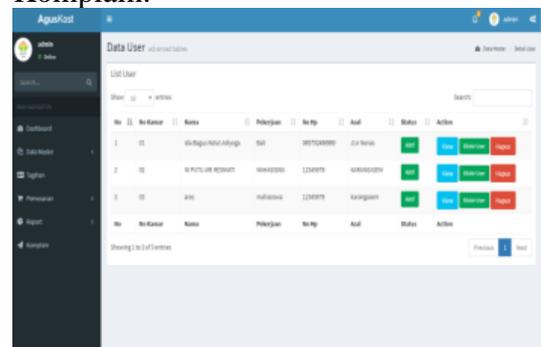
Gambar 20: Tampilan Menu Utama Member
[Sumber: Hasil Rancangan]

Pada menu ini berisikan notifikasi jatuh tempo, jumlah tagihan dan form untuk melakukan komplain.



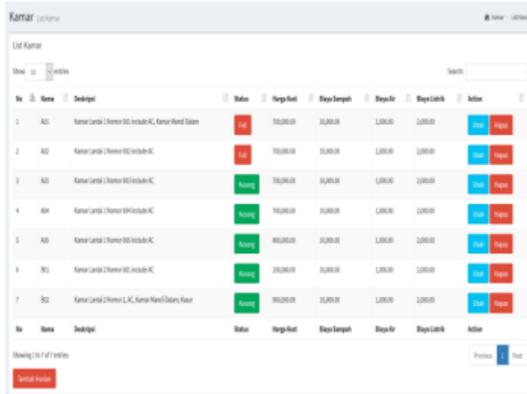
Gambar 21: Tampilan Menu Utama Admin
[Sumber: Hasil Rancangan]

Gambar 21 merupakan tampilan utama admin yaitu tampilan setelah admin melakukan login. Pada tampilan ini terdapat menu Dashboard, Data Master, Tagihan, Pemesanan, Raport dan Komplain.



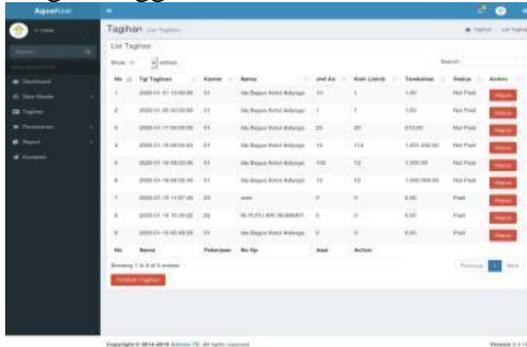
Gambar 22: Tampilan Menu Data User
[Sumber: Hasil Rancangan]

Menu Data User berisi informasi tentang member pada Restra Kost.



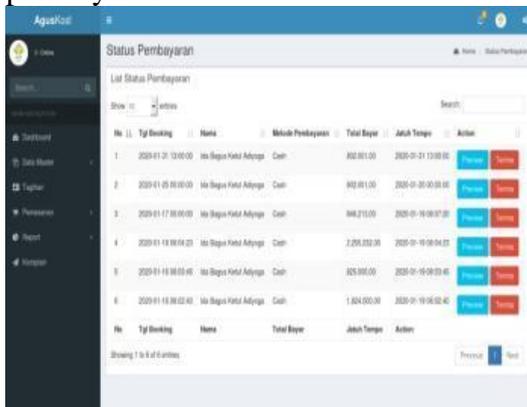
Gambar 23: Tampilan Menu Data Kamar
[Sumber: Hasil Rancangan]

Menu data kamar berisi informasi tentang kamar, mulai dari deskripsi, harga, hingga ketersediaan kamar.



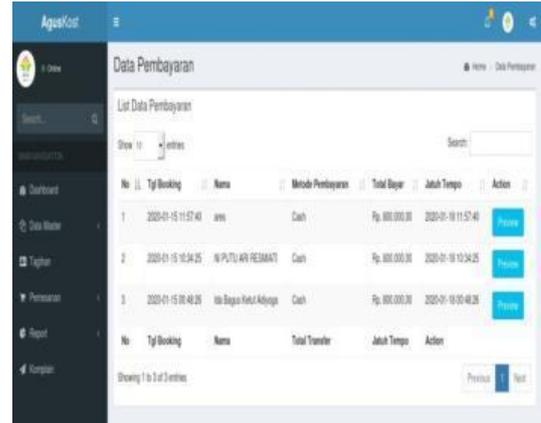
Gambar 24: Tampilan Menu Tagihan
[Sumber: Hasil Rancangan]

Menu Tagihan berisikan informasi tanggal jatuh tempo, nama penghuni, nomor kamar, penggunaan air, penggunaan listrik dan status pembayaran.



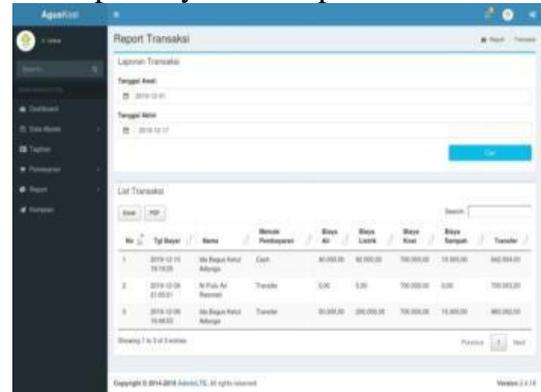
Gambar 25: Tampilan Menu Status Pembayaran
[Sumber: Hasil Rancangan]

Gambar 25 merupakan gambar status pembayaran guest maupun admin. Pada menu ini, admin melakukan validasi pembayaran.



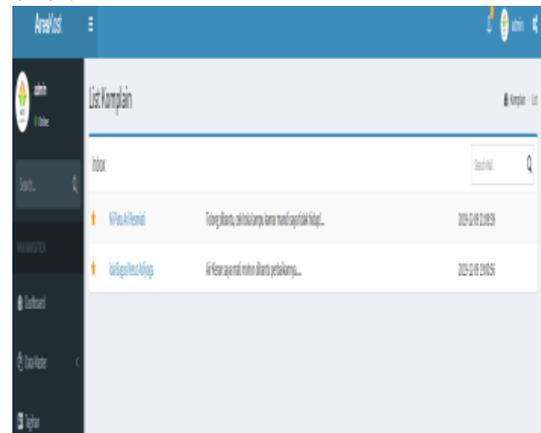
Gambar 26: Tampilan Menu Data Pembayaran
[Sumber: Hasil Rancangan]

Tampilan ini terlihat ketika memilih menu Pemesanan, dimana akan muncul informasi daftar pemesan kamar beserta status pembayaran dari pemesan.



Gambar 27: Tampilan Menu Report Transaksi
[Sumber: Hasil Rancangan]

Menu ini berisikan laporan pembayaran yang bisa di export menjadi file pdf atau excel.



Gambar 28: Tampilan Menu Komplain
[Sumber: Hasil Rancangan]

Pada menu ini menampilkan komplain-komplain member kost dan admin dapat merespon komplain dari member kost.

IV. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya mengenai Manajemen Informasi Rumah Kost pada Restra Kost, adapun desain dari aplikasi ini menggunakan alat dan teknik berupa flowchart, use case diagram dan ERD. Pengguna aplikasi ini adalah *guest*, *member* dan *admin* dengan hak akses, *interface* serta fitur sesuai perannya masing-masing. Implementasi dari aplikasi ini menggunakan metode pengembangan *watterfall*, bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Fitur-fitur aplikasi yang telah berhasil diuji coba dari sisi admin adalah: login, logout, blockir user, hapus user, edit data kamar, hapus data kamar, tambah hunian, menambahkan tagihan, melihat status pembayaran kost, melihat pembayaran kost, validasi pembayaran, melihat report transaksi, *export report* transaksi ke dalam bentuk *excel* atau *pdf* dan melihat sekaligus membalas *komplain* dari *member*. Sedangkan fitur-fitur yang berhasil diuji untuk *guest* dan *member* di antaranya adalah: booking kamar, login, logout, melihat invoice pembayaran, mengganti metode pembayaran dan melakukan *komplain*.

4.2 Saran

Sistem ini memiliki kekurangan dan kelebihan. Oleh karena itu dapat disampaikan beberapa saran untuk menjadi pertimbangan dalam usaha meningkatkan kualitas sistem ini. Adapun saran-saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan aplikasi ini bisa dibuatkan *market place*, sehingga pemilik kost lain dapat ikut merasakan kemudahan dari aplikasi ini.
2. Perlu dibuat sistem informasi rumah kost berbasis android. Agar lebih mudah dalam

penggunaannya, mengingat perangkat android yang sekarang ini sedang populer.

3. Mendukung pembayaran dengan fitur *virtual account*, *paymall* dan sejenisnya, agar kedepannya pembayaran dapat dilakukan secara *online*.
4. Penambahan Map lokasi sesuai GPS Google agar pencari kost lebih mudah menemukan lokasi kost.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abidin, B, Ira Prasetyaningrum, dan Tita Karlita. *Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web dan Messaging*. Skripsi: Program Studi Teknik Informatika Politeknik Elektronika Negeri Surabaya
- [2] Aditama, R. 2010. *Sistem Informasi Akademik Kampus Berbasis WEB dengan PHP*. Jakarta: Loko Media
- [3] Arbie, E. 2000. *Pengantar Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Bina Alumni Indonesia
- [4] Balebengong. *Pengertian website dan unsur-unsurnya*: <https://balebengong.id/pengertian-website-dan-unsur-unsurnya/> di akses pada tanggal 26 Desember 2019, pukul 16:26 wita
- [5] Brady dan Loonam J. 2010. *Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry. Qualitative Research in Organization And Management*. Bradford: Emerald Group Publishing.
- [6] Brainly, Gambar *Flowchart*: <https://brainly.co.id/tugas/11925838> di akses pada tanggal 26 Desember 2019, pukul 16:29
- [7] Connolly, Thomas and Begg, Carolyn. 2010. *Database Systems A Practical Approach to Design, Implementation, and Management*

- Fifth Edition*. Boston: Pearson Education
- [8] Fatkhudin, A. Novianti (2015). *Sistem Informasi Pemesanan Rumah Kost Di Kota Pekalongan Berbasis Website*. Surya Informatika, Volume 1 Nomor 1, November 2015, ISSN 2477-3042
- [9] Hidayat, R. 2010. *Cara Praktis Membangun Website Gratis*. Jakarta: PT Elex Media Komutindo Kompas, Gramedia
- [10] Indrajani. 2015. *Database Design (Case Study All in One)*. Jakarta: PT Elex Media Komutindo
- [11] Jogiyanto. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset
- [12] Kelly, Joseph F. 1970. *Computerized management information systems*: Macmillan
- [13] Library Binus. *Basis Data*:<http://library.binus.ac.id/eCollections/eThesistdoc/Bab2/2014-2-00296-IF%20Bab2001.pdf> di akses pada tanggal 3 Januari 2020, pukul 07.49 wita.
- [14] Maulana, I, dan Rikip Ginanjar. *Sistem Informasi Manajemen Kost Berbasis Web*. Information System Application, Volume 01 Nomor 01, ISSN 2503-166X
- [15] McLeod Raymond Jr. dan George P. Schell. 2008. *Sistem Informasi Manajemen (Edisi 10)*. Jakarta Selatan: Salemba Empat
- [16] Medium. *Ekstensi dan Tema Visual Studio Code yang Saya Gunakan*:<https://medium.com/kode-dan-kodean/ekstensi-dan-tema-visual-studio-code-yang-saya-gunakan-6c3555762816> di akses pada tanggal 3 Januari 2020, pukul 08.39 wita
- [17] Mursyidan. 2015. *Sistem Informasi Reservasi Rumah Kost Berbasis Web*. Skripsi: Program Studi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Islam Kalimantan
- [18] Pasanda, LJ. 2016. *Pengaruh Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Di Kantor Badan Kepegawaian Daerah (Bkd) Kota Palopo*. Skripsi: Jurusan Ilmu Administrasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin
- [19] Rachmadi, A. 2013. *Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Web di Yogyakarta*. Skripsi: Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- [20] Setiawan, RD. 2017. *Aplikasi Sistem Informasi Kost Berbasis Android*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [21] Sidik, B. 2012. *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung: Informatika
- [22] Soendoro, H. 2014. *Sistem Informasi Konesp Teknolgi dan Manajemen*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- [23] Sutabri, T. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi
- [24] Wikipedia. *Indekos*:<https://id.wikipedia.org/wiki/Indekos> di akses pada tanggal 30 Oktober 2019, pukul 11.10 wita