

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Table 2.1 penelitian dahulu

NO	ITEM	PENJELASAN
1	Judul penelitian	SISTEM INFORMASI RUMAH KOST DI BANDAR LAMPUNG BERBASIS WEB
2	Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal	(Yunita, 2001)
3	Abstrak	Di Bandar Lampung, banyak terdapat rumah kost tetapi penyebaran informasi tentang rumah kost tersebut masih menggunakan media offline seperti brosur atau flyer. Hal ini mengakibatkan mahasiswa masih sulit untuk mencari rumah kost sesuai dengan yang diinginkan apalagi untuk mahasiswa yang berasal dari luar daerah. Untuk mengatasi masalah yang ada, maka dari itu dibuatlah sistem informasi rumah kost yang dapat digunakan untuk mempermudah pemesanan khususnya mahasiswa dalam mencari tempat kost dan memberi informasi detail tentang gambaran kost tersebut, serta membantu pemilik kost mempromosikan tempat kostnya secara online.
4	Metode yang digunakan	-
5	Kelebihan	Form informasai detail kos lengkap
6	Kekurangan	Belum ada sistem upload pembayaran

Table 2.2 Penelitian dahulu

NO	ITEM	PENJELASAN
1	Judul penelitian	SISTEM INFORMASI RUMAH KOST BERBASIS WEB DI YOGYAKARTA
2	Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal	(Rachmadi, 2013)
3	Abstrak	Daerah Istimewa Yogya karta memiliki luas wilayah 3.186 km dengan jumlah penduduk 3.020.837. Menemukan kost sesuai kebutuhan dan keinginan bagi mahasiswa dan pelajar bukanlah hal mudah.
4	Metode yang digunakan	Sistem Development Lyfe Cycle (SDLC)
5	Kelebihan	- Memiliki sistem menampilkan pesan kesalahan jika memasukan data yang salah
6	Kekurangan	- Belum ada upload sistem pembayaran

Table 2.3 penelitian dahulu

NO	ITEM	PENJELASAN
1	Judul penelitian	SISTEM INFORMASI RUMAH KOST BERBASIS WEB DAN GOOGLE MAPS API
2	Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal	(FITRI DAMAYANTI & HOLIL, 2016)
3	Abstrak	Perkembangan teknologi semakin cepat sehingga memaksa masyarakat dalam memanfaatkan teknologi informasi semaksimal mungkin dalam segala aktifitasnya, salah satunya untuk para mahasiswa yang akan menjalani kuliah di tempat yang jauh dari tempat tinggalnya.

		Untuk itu mahasiswa harus mencari tempat tinggal sementara sampai studinya selesai.
4	Metode yang digunakan	-
5	Kelebihan	- Memiliki sistem sms getway
6	Kekurangan	- Tidak ada form perpanjang kontrak

Table 2.4 Penelitian dahulu

NO	ITEM	PENJELASAN
1	Judul penelitian	Sistem Informasi Rumah Kost Berbasis Web Studi Kasus pada Paviliun Sejahtera
2	Author, Nama Jurnal, Thn, nmr edisi, hal	(Agung Rahmatillah, Tomi Saputra, & Wuwuh Bekt Hartiningsih, 2020)
3	Abstrak	Perkembangan sistem informasi yang semakin cepat bisa dimanfaatkan dengan baik melalui banyak hal dalam sistem, namun beberapa pengelola dan calon penyewa usaha sewa rumah kos dan rumah kontrakan masih mengalami kesulitan dalam memiliki suatu sistem yang terintegrasi. Banyak diantara mereka masih melakukan pemesanan rumah kos secara langsung di lokasi tempat kos berada dan informasi yang terbatas mengenai tipe dan fasilitas kamar yang tersedia. Paviliun Sejahtera merupakan salah satu dari sekian banyak rumah kos yang ada di Indonesia yang belum memanfaatkan internet sebagai media transaksi di dalamnya.
4	Metode yang digunakan	Observasi, studi pustaka
5	Kelebihan	- Informasi kamar lebih detail

6	Kekurangan	- Tidak ada fitur upload ktp waktu register
---	------------	---

Dari penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahawa pada aplikasi jurnal sebelumnya ;

1. Tidak ada sistem untuk upload pembayaran
2. Tidak ada sistem perpanjangan kontrak
3. Tidak ada fitur upload ktp untuk jaga – jaga member kabur

Maka dibuatlah sistem yang mampu mengatasi kekurangan pada penelitian sebelumnya.

2.2 Teori terkait

2.2.1 Sistem Informasi

Pengertian sistem sendiri ada beberapa pendapat dari para ahli, Menurut (Sutabri, 2012) pada buku Analisis Sistem Informasi, pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang berhungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2.2 Web






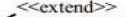
Menurut (Agus Prayitno & Yulia Safitr, 2015) pengertian website adalah “keseluruhan halaman -halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi”.

2.2.3 Definisi Unified Modeling Language (UML)

(Munawar, 2005) dalam buku “Pemodelan Visual dengan UML”, yaitu : “Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal dalam perkembangan sistem berorientasi objek.”

1. Use Case







Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2014) Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat.

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 2.1 Simbol use case

B. Activity Diagram




Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2014) mengemukakan : Activity Diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Gambar 2.2 Simbol activity diagram

C. Class Diagram

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2013)) mengemukakan : Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

No	Notasi	Keterangan	Simbol
1	<i>Object</i>	Blok-blok pembangun program. Bagian atas <i>class</i> menunjukkan nama dari <i>class</i> , bagian tengah mengindikasikan atribut dari <i>class</i> , dan bagian bawah mendefinisikan <i>method</i> dari sebuah <i>class</i>	
2	<i>Activation</i>	Menunjukkan <i>relationship</i> atau hubungan antar <i>class</i>	
3	<i>Lifeline</i>	Menunjukkan ketergantungan antara satu <i>class</i> dengan <i>class</i> yang lain	

Gambar 2.3 Class diagram


2.2.4 Database





Menurut (Rosa , 2013) Database adalah sistem yang sudah terkomputerisasi yang berguna menjadi media dan pemelihara dari data yang sudah diolah atau sebuah informasi.

A. DBMS

Menurut (Connolly, Thomas & Begg, & Carolyn, 2010) “Database Management System merupakan sebuah sistem software yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, memelihara dan mengontrol akses ke database”.

Table 2.5 Simbol database

Simbol	Keterangan
	Tabel

	View
	Relasasi one to one
	Relasasi one to many
	Relasasi many to one

2.2.5 Bahasa pemrograman

(Indrajani, 2007) bahasa pemrograman adalah “perangkat lunak atau software yang dapat digunakan dalam proses pembuatan program yang melalui beberapa tahapan-tahapan penyelesaian masalah”.

A. PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut (Abdulloh, 2015) PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programing, yaitu bahasa

pemrograman yang diproses di sisi server. PHP sendiri berfungsi untuk mengembangkan sebuah situs web statis atau dinamis yang biasanya disematkan ke dalam kode HTML sebagai client-side nya atau bahasa pemrograman yang menerima output dari server-side programming.