

### **BAB III**

## **ANALISIS DAN PERANCANGAN**

### **3.1 Analisis**

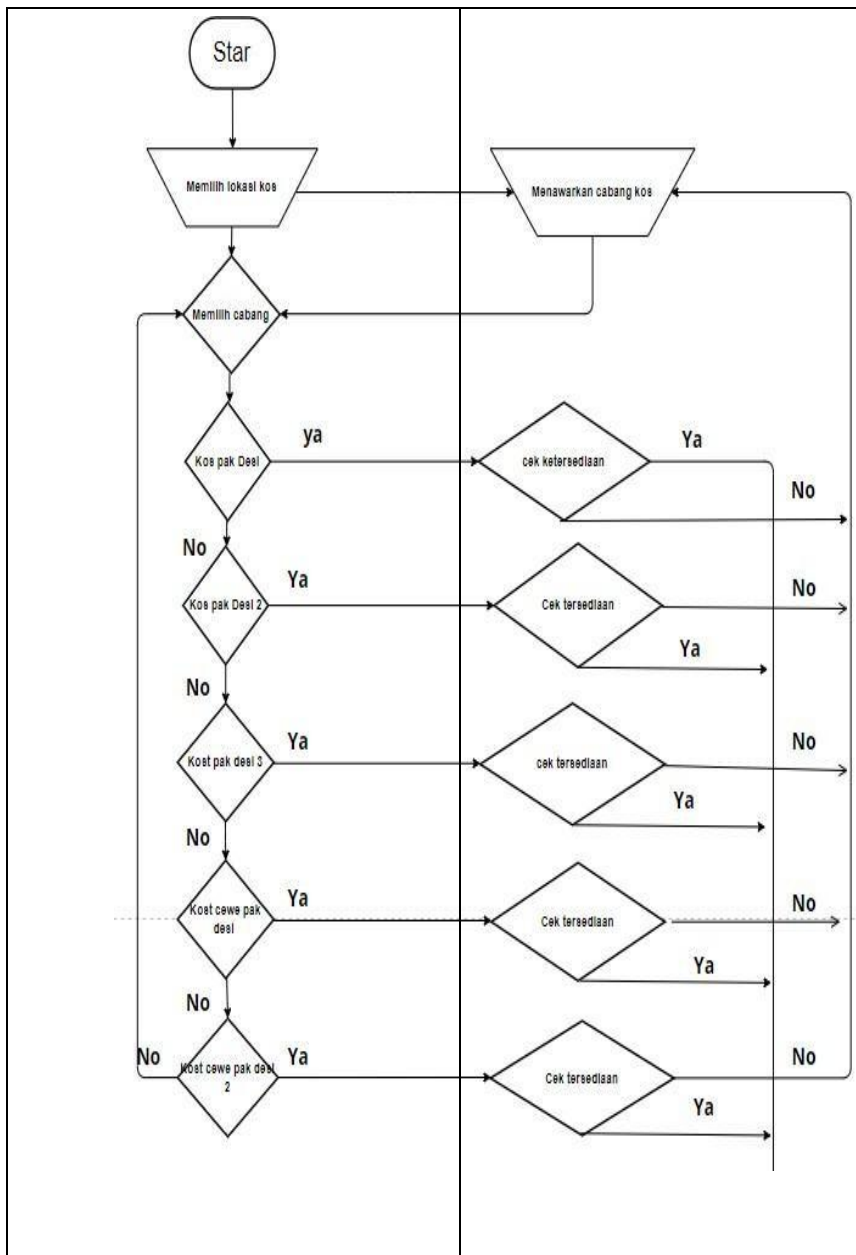
#### **3.1.1 Identifikasi Masalah**

Pada tahap identifikasi masalah ini penulis melakukan observasi secara langsung, dan wawancara. Kemudian penulis menggambarkan bahwa kegiatan yang dilakukan customer dan pemilik saat ini yaitu : customer datang ke lokasi secara langsung untuk cek fasilitas, kondisi dan kesediaan kamar bila tersedia kamar kemudian customer akan membayar uang secara tunai kepada pemilik kos dan pemilik kos akan memberikan cek atau kwitansi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada flowchart dokumen yang menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

Table 3.1 IOFC Pemesanan

Customer	Pemilik
----------	---------



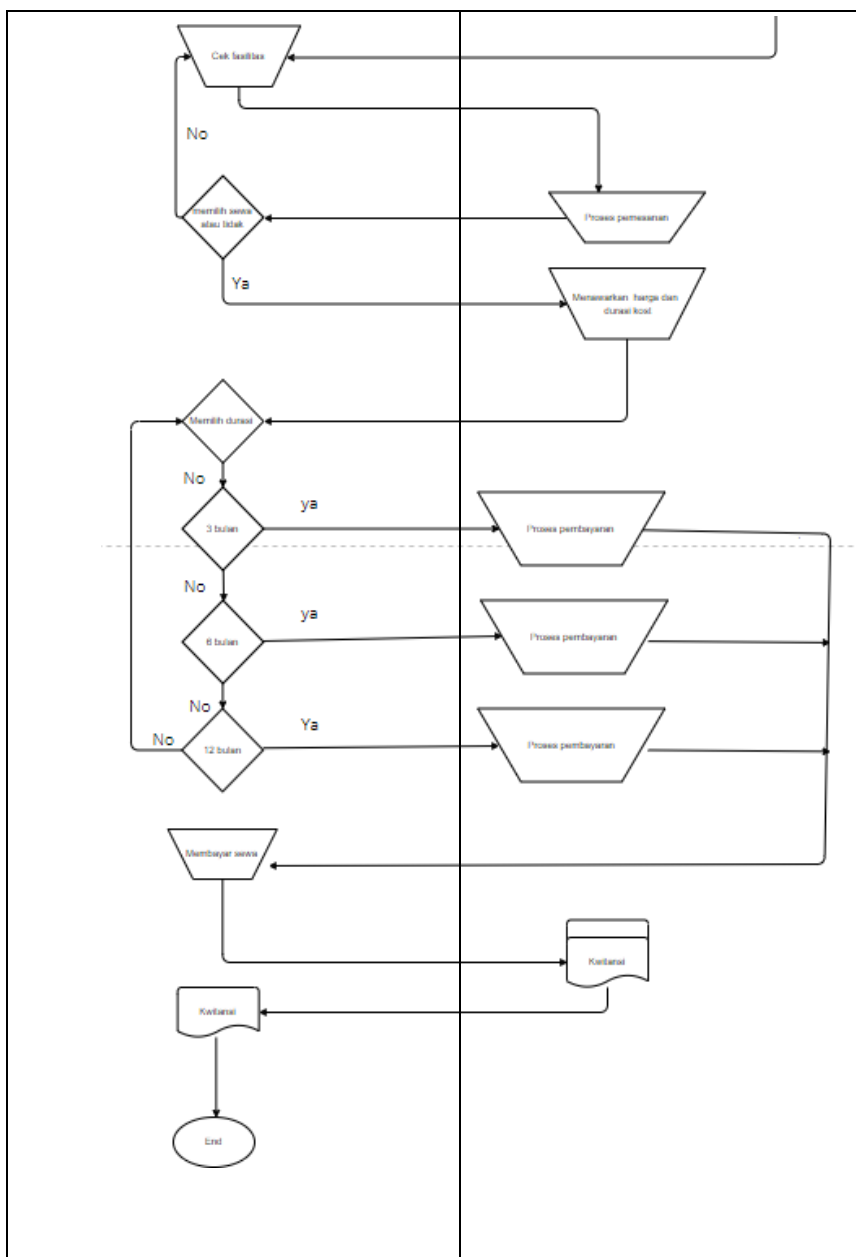


Table 3.2 Tabel sebab akibat

<b>Permasalahan</b>	<b>Akibat</b>	<b>Solusi</b>
Customer harus datang ke lokasi untuk cek fasilitas dan ketersediaan kamar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memakan waktu customer</li> <li>-Memakan biaya perjalanan</li> </ul>	-Membuat fitur yang mampu megecek dan memberikan inforamasi tentang fasilitas kamar
Pembayaran harus mendatangi pemilik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memakan biaya perjalanan apa bila member ada diluar kota atau lagi mudik</li> </ul>	- Membuat fitur yang mampu mempermudah upload pembayaran
Perpanjangan kontrak harus mendatangi pemilik kos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- kurang efesien karena customer harus menemui pemilik</li> <li>- customer harus sering cek pemilik ada di rumah atau tidak</li> </ul>	- Membuat fitur untuk memperpanjang kontrak

	untuk memperpanjang kontrak	
--	--------------------------------	--

### 3.1.2 Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis sistem dan permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka penulis ingin merancang sebuah “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOS PAK DESI GUNA MEMPERMUDAH ADMINISTRASI” dengan memberikan solusi pemecahan masalah, antara lain :

1. Sistem yang dirancang dapat mempermudah admin dalam mengelola data cabang, kamar, dan untuk transaksi pemesanan, pembayaran, perpanjangan kontrak dan pindah kamar dan untuk member mampu melakukan pemesanan, pembayaran , pindah kamar dan perpanjang kontrak.
2. Sistem ini juga dapat melakukan rekapan data sebagai laporan, sehingga mempermudah pihak kos.

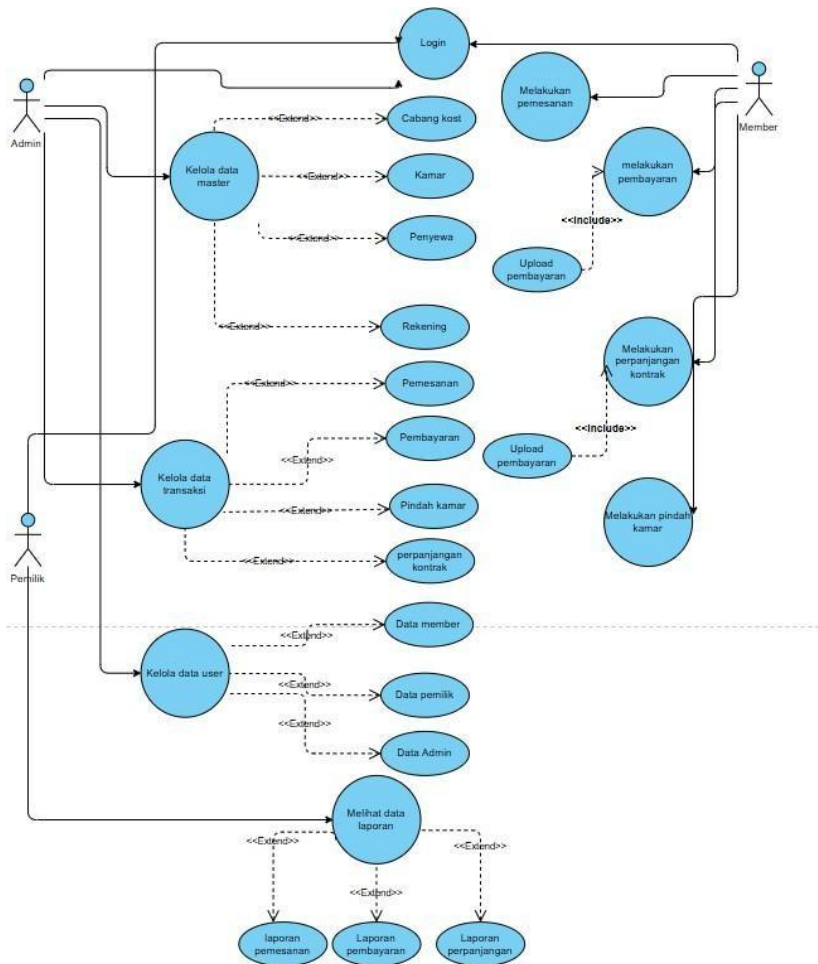
## 3.2 Perancangan

### 3.2.1 Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem ini menggunakan UML untuk menggambarkan sistem. Sistem ini dibuat untuk mempermudah Pemilik dalam melayani customer dan mempermudah member dalam memesan, membayar dan memperpanjang kontrak. Customer bisa cek fasilitas dan ketersediaan kamar .

### A. Use case

Berikut ini adalah use case yang dibuat berdasarkan fungsional yang mewakili pemecahan masalah. Use case diagram keseluruhan sistem memiliki 3 aktor yaitu admin, member dan pemilik. Setiap aktor memiliki use case yang berbeda. Dan setiap use case mewakili langkah-langkah dari setiap aktor sehingga gambaran sistem lebih jelas dan memudahkan dalam merancang sistem informasi.



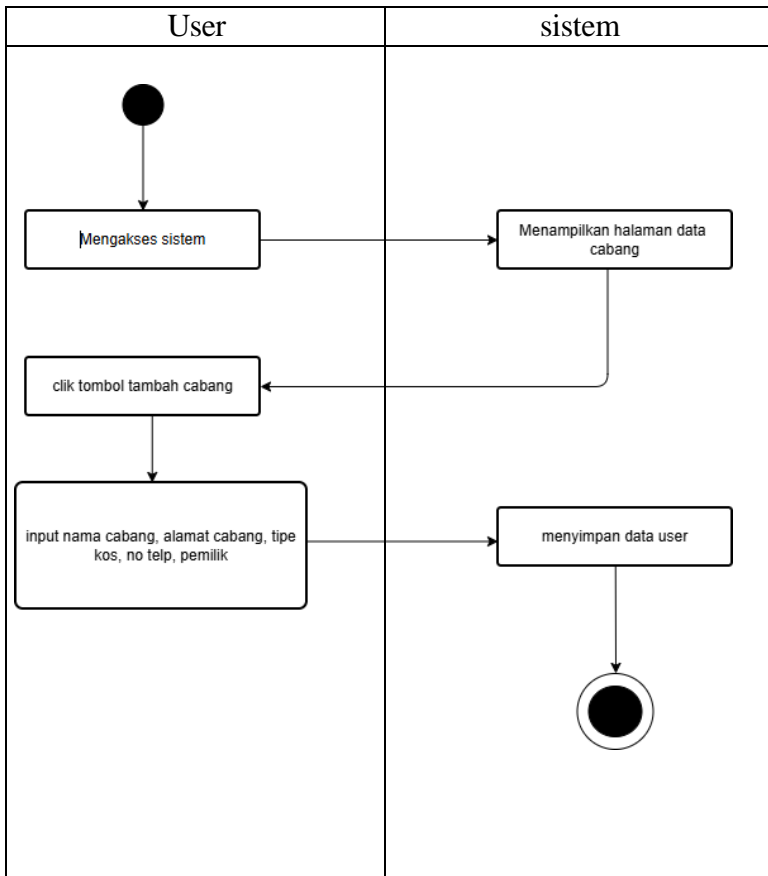
Gambar 3.1 Use case

## B. Activity Diagram

### A. Activity data cabang

Admin dapat mengelola cabang bila ada cabang terbaru .

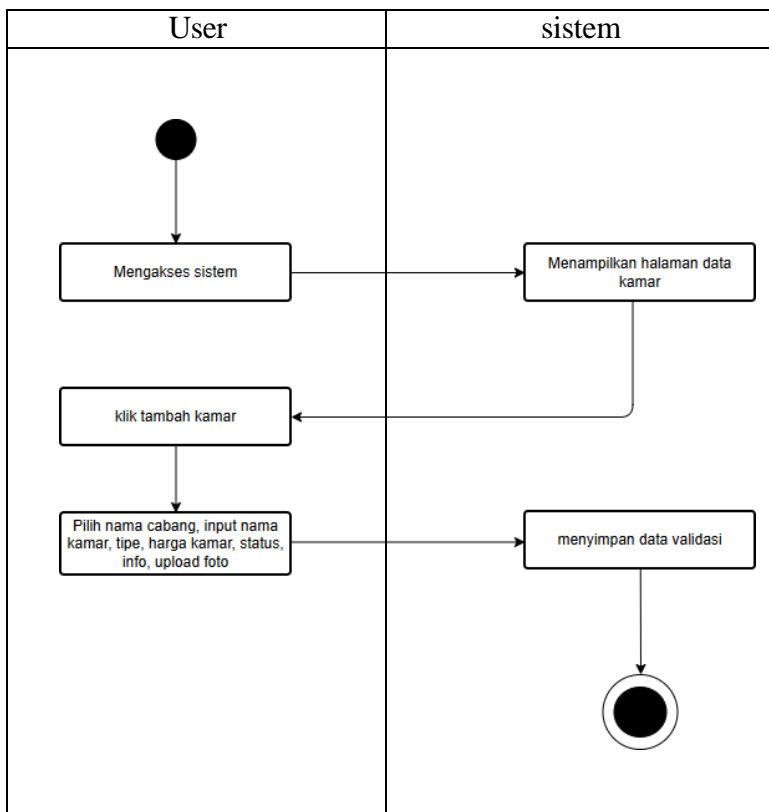
Table 3.3 Diagram cabang



### B. Activity Data kamar

Admin mengelola data kamar untuk menambahkan kamar bila ada kamar baru kemudian sistem akan menyimpan data tersebut.

Table 3.4 Data kamar

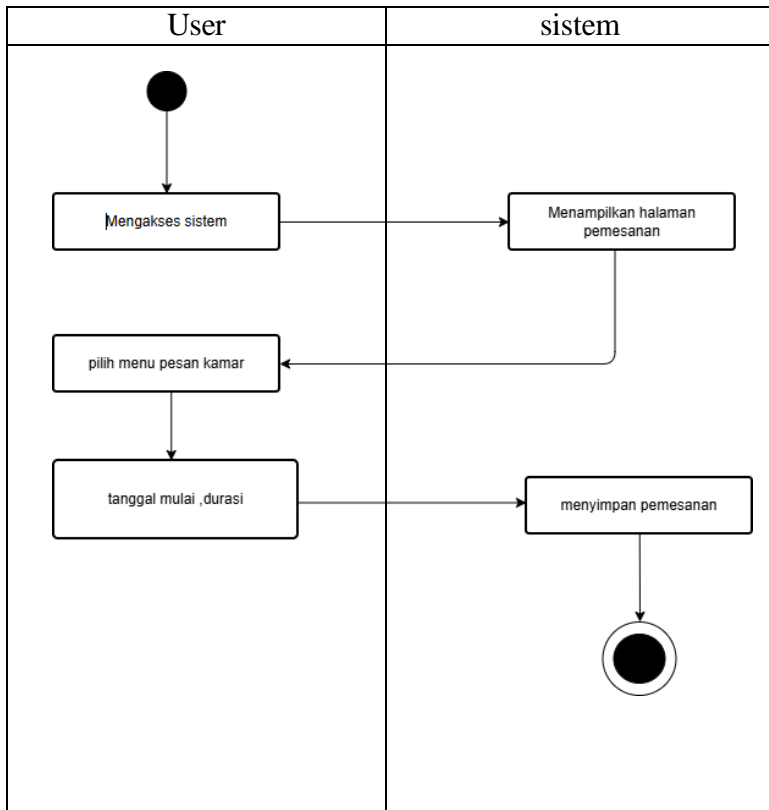


### C. Activity Pemesanan



Pemesan melakukan pemesanan dengan cara melakukan pilih tanggal. durasi.

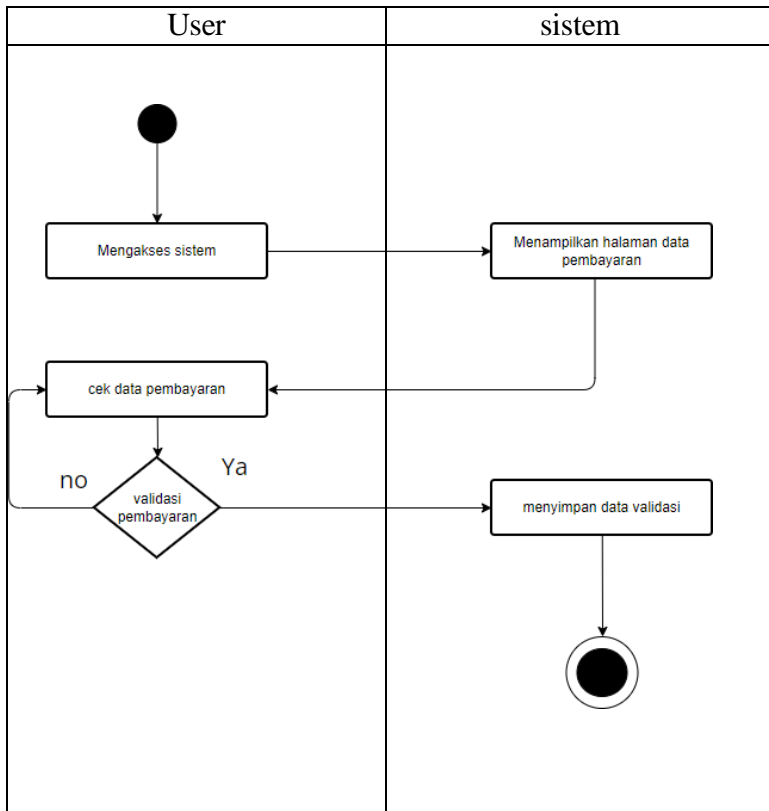
Table 3.5 Diagram pemesanan



#### D. Activity Kelola data pembayaran

Admin akan melakukan validasi pembayaran dengan mengecek apakah pembayaran sudah atau belum setelah itu sistem akan menyimpan.

Table 3.6 Diagram pembayaran

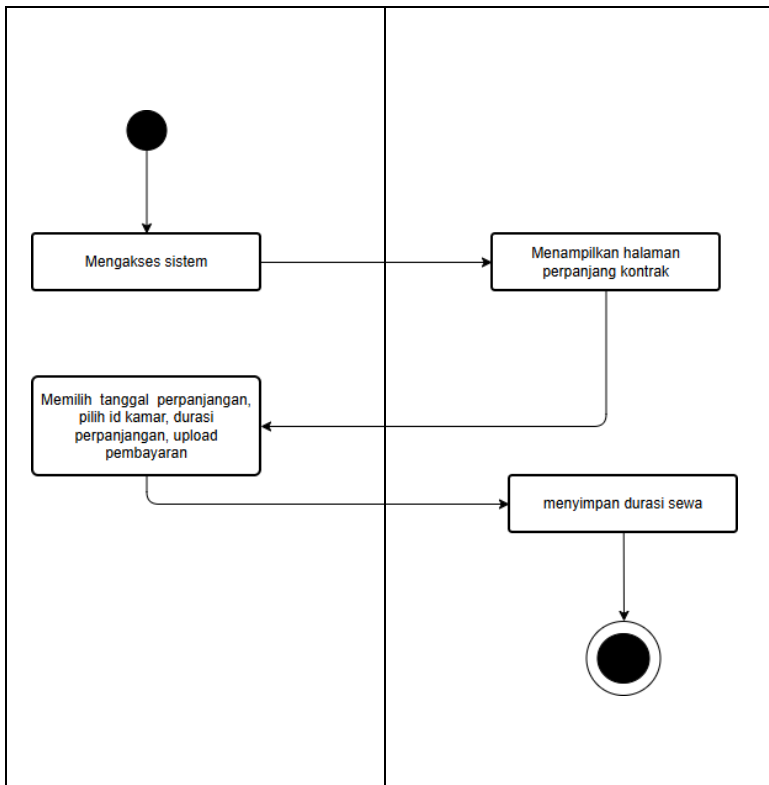


#### E. Activity perpanjang kontrak

Pemesan dapat melakukan perpanjangan kontrak setelah menginputkan data maka sistem akan menyimpan data.

Table 3.7 Diagram perpanjangan kontrak

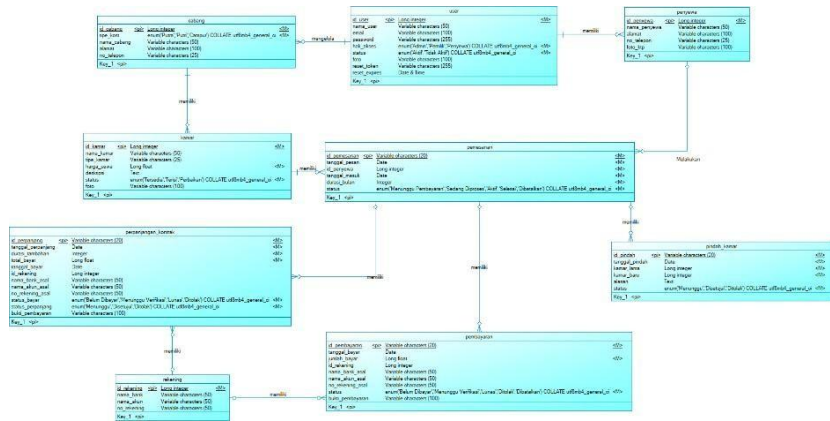




### 3.2.2 Perancangan Data

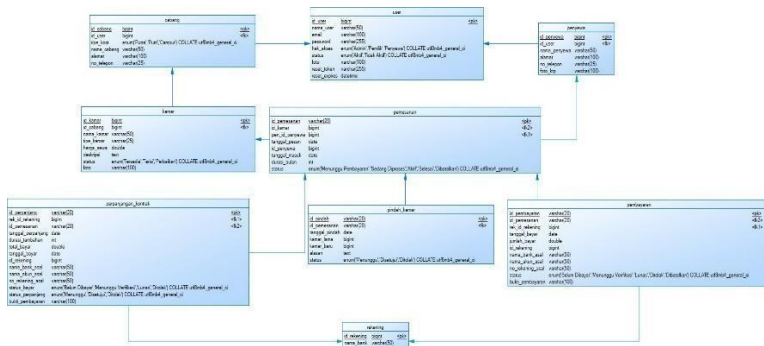
Pada perancangan yang akan dibuat menggunakan CDM (Conceptual Data Model) dan PDM (Physical Data Model).

#### A. CDM



Gambar 3.2 CDM

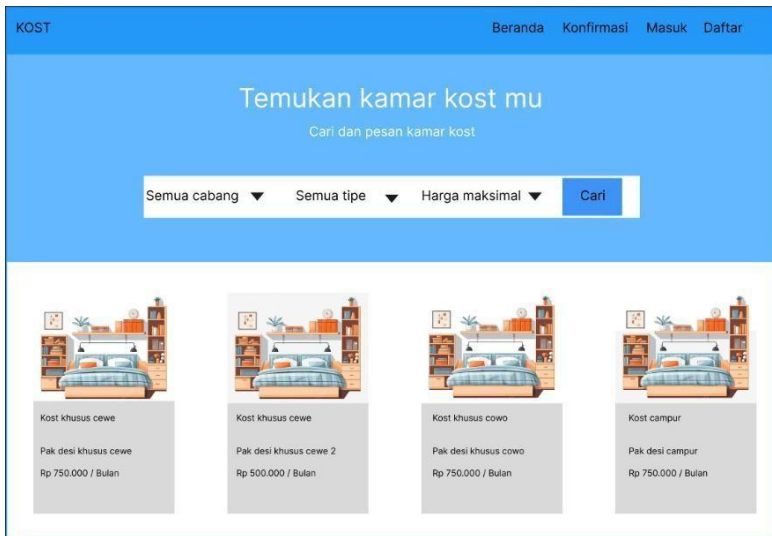
#### B. PDM



Gambar 3.3 PDM


### 3.2.3 Perancangan User Interface

#### A. Tampilan home



Gambar 3.4 Home

Pada halaman ini terdapat tampilan kos beserta informasi kos dari type kamar, harga, alamat dll.

**B. Tampilan login**

Aplikasi manajemen kost

Email

Password


LOGIN

Belum punya akun? [Register](#)

[Kembali ke halaman utama](#)

Gambar 3.5 Login

Pada halaman ini user akan memasukkan username dan password setelah itu akan masuk ke halaman sesuai level user.

**C. Tampilan daftar member**

Aplikasi manajemen kost

Nama lengkap

Email

Masukan password

Masukan ulang

Register

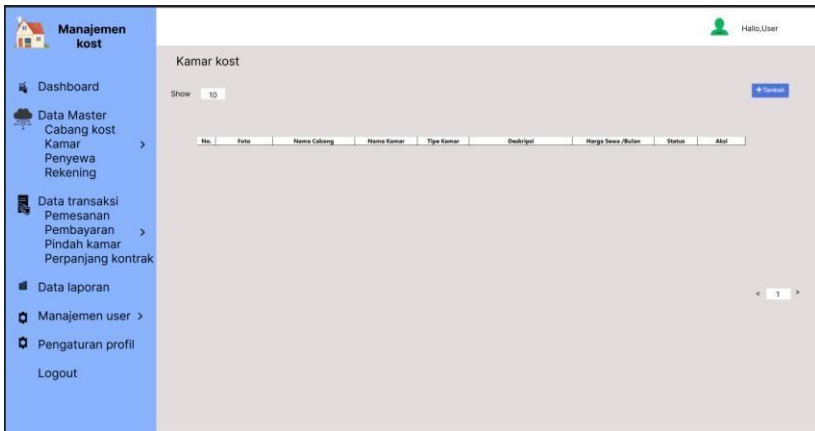
Sudah punya akun? [Login](#)

[Kembali ke halaman utama](#)

Gambar 3.6 Register

Pada halaman ini penyewa diharuskan mendaftar dahulu sebelum menyewa.

#### D. Tampilan data kamar Admin



The screenshot displays the 'Kamar kost' (Room) management interface. On the left is a blue sidebar with the following menu items: Dashboard, Data Master (Cabang kost, Kamar, Penyewa, Rekening), Data transaksi (Pemesanan, Pembayaran, Pindah kamar, Perpanjang kontrak), Data laporan, Manajemen user, Pengaturan profil, and Logout. The main content area is titled 'Kamar kost' and includes a 'Show' dropdown set to '10' and a '+ Tambah' (Add) button. Below this is a table with the following columns: No., Foto, Nama Cabang, Nama Kamar, Tipe Kamar, Deskripsi, Harga Sewa /Bulan, Status, and Aksi. The table is currently empty. At the bottom right of the table area, there are pagination controls showing '< 1 >'.

Gambar 3.7 Tipe kamar

Berikut ini adalah halaman tampilan admin untuk memberikan informasi harga serta gambaran pada kos.

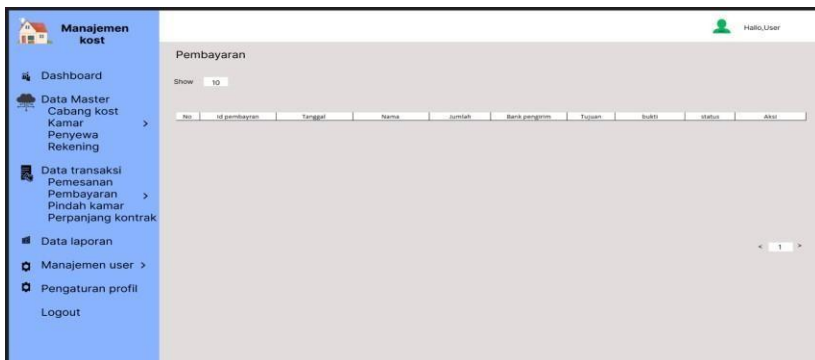
## E. Tampilan data cabang Admin



Gambar 3.8 Data cabang

Berikut ini adalah halaman tampilan admin data cabang untuk seting data lokasi cabang.

## F. Tampilan data pembayaran



Gambar 3.9 Data kamar

Berikut ini adalah halaman tampilan admin untuk mengecek dan memvalidasi pembayaran.



### G. Tampilan pemesanan member

KOST

Beranda Konfirmasi Masuk Daftar

**Pesan Kamar Kost ini**

Tanggal Mulai *	
12/07/2025	
Durasi *	
1 Bulan	
Total bayar *	
Rp	750.000,00

**Pesan sekarang**

Kost khusus cewe

Pak desi khusus cewe

Rp 750.000 / Bulan

Gambar 3.10 Pemesanan member

Pada halaman ini pemesanan akan melakukan booking kamar kos dahulu dan menunggu persetujuan pemilik.

### H. Tampilan pemesanan member

Dashboard

Data pemesanan

Konfirmasi pembayaran

Pindah kamar

Perpanjang kontrak

Seting user

Logout

Halo, User

Data pemesanan

Show 10

No	Id pemesanan	Tanggal pesan	Kamar	Cabang	Tanggal masuk	Durasi	status	Aksi
----	--------------	---------------	-------	--------	---------------	--------	--------	------

< 1 >

Gambar 3.11 Data pemesanan user

Pada halaman ini pemesanan bisa mengecek apakah kamar yang dipesan disetujui atau belum.

### i. Tampilan data pembayaran user

No	Id pembayaran	Tanggal	Jumlah	Bank pengirim	Tujuan	bukti	status	Aksi
----	---------------	---------	--------	---------------	--------	-------	--------	------

Gambar 3.12 Data pembayaran user

Pada halaman ini pemesanan bisa mengecek apakah pembayaran sudah diproses atau belum.

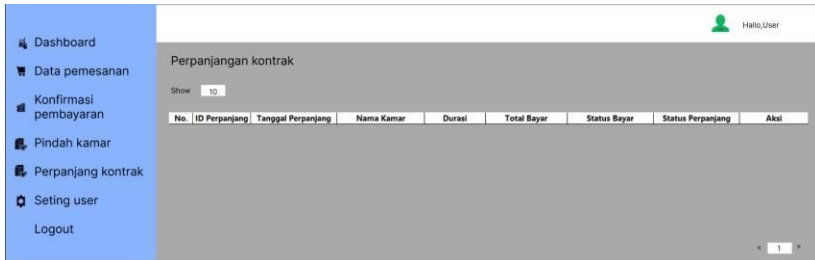
### j. Tampilan pindah kamar

No	ID Pindah	Tanggal Pindah	Kamar Lama	Kamar Baru	Alasan Pindah	Status	Aksi
----	-----------	----------------	------------	------------	---------------	--------	------

Gambar 3.13 Pindah kamar

Pada halaman ini pemesanan bisa melakukan pindah kamar bila tidak nyaman.

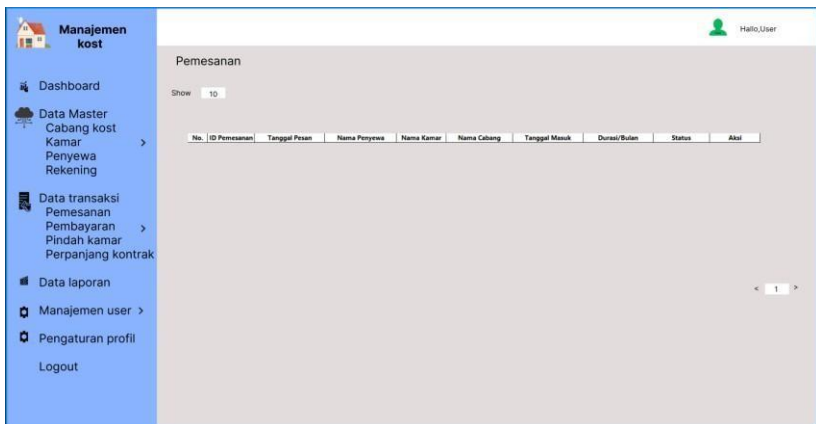
k. Tampilan perpanjangan kontrak user



Gambar 3.14 Perpanjangan kontrak

Pada halaman ini pemesanan bisa mengecek apakah kamar yang dipesan disetujui atau belum.

l. Tampilan data pemesanan admin



Gambar 3.15 Data Pemesanan Admin

Pada halaman ini admin mengecek data pemesanan serta memvalidasi pemesanan.

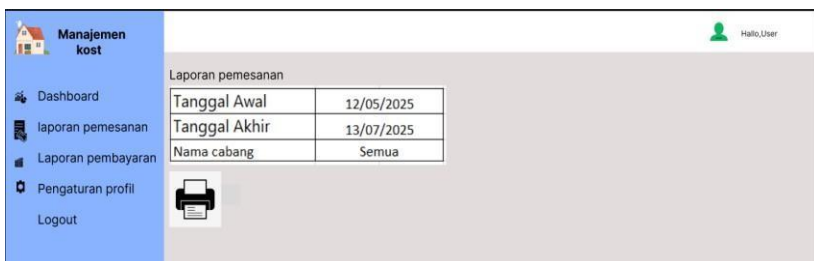
### m. Tampilan data pembayaran admin



Gambar 3.16 Data pembayaran Admin

Pada halaman ini admin memvalidasi data pemesanan member yang sudah membayar.

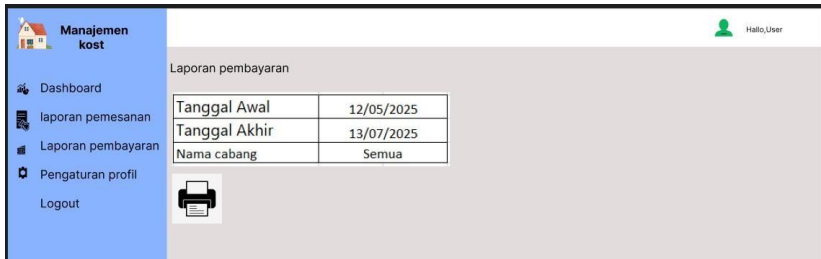
### n. Tampilan data laporan pemesanan Pemilik



Gambar 3.17 Laporan pemesanan

Pada halaman ini pemilik melihat laporan pemesanan yang sudah berjalan selama ini.

#### o. Tampilan data laporan pembayaran Pemilik



Gambar 3.18 Pembayaran

Pada halaman ini pemilik melihat laporan pemesanan yang sudah berjalan selama ini

### 3.3 Rancangan Pengujian

Metode Black-Box akan digunakan untuk pengujian aplikasi. Dengan metode Black-Box, penguji menentukan sejumlah kondisi input untuk kemudian menguji apakah output yang dihasilkan sesuai dengan program.