

Aplikasi Pemesanan Rumah Sewa “Rizky” Menggunakan Model Incremental Berbasis Web

MS Herawati¹, MS Harlina², Risma Rahmalia Fitriani³, Yudi Irawan Chandra⁴
^{1,2,3} Universitas Gunadarma

Jl. Margonda Raya 100, Depok Kota Depok 16424 Jawa Barat
⁴STMIK Jakarta STI&

Jalan BRI No.17 Radio Dalam, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan, Indonesia 12140

¹heraug66@gmail.com, ²harlina.ms2@gmail.com, ³risma1704@gmail.com, ⁴yirawanc@gmail.com,

Intisari— Bisnis berbasis hunian seperti rumah kost dan kontrakan masih menjadi incaran para pelaku properti, karena bisnis ini sangat menjanjikan walaupun modal yang dikeluarkan tak sedikit. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah calon penghuni rumah kost dan kontrakan yang seringkali mengalami kesulitan untuk melakukan proses pencarian informasi dan pemesanan rumah sewa (kost- an putri dan kontrakan) serta fasilitas yang disediakan oleh pemilik secara online. Peneliti merasa Sistem Informasi sebagai penerapan strategi bisnis, diperlukan untuk pengembangan dan pertukaran informasi secara elektronik, seperti informasi pemasaran, penjualan dan layanan untuk pelanggan. Komoditi properti yang merupakan bagian dari penerapan strategi bisnis ini memerlukan layanan informasi secara online, khususnya dalam proses pemesanan rumah sewa (kost-an Putri dan kontrakan) yang selama ini sistem pelayanannya kurang efisien dan hanya dilakukan secara offline. Sulitnya melakukan pemasaran rumah kost dan kontrakan milik Bapak Rizky, yang beralamat di Jalan Melati, Pondok Melati Jati Warna, Bekasi dilakukan dengan cepat, mendorong Bapak Rizky sebagai pemilik rumah sewa mencari cara untuk mempermudah pemasarannya dengan membuat aplikasi pemesanan rumah kost (kost-an putri) dan kontak berbasis website. Pengujian dilakukan dengan menggunakan pengujian Blackbox dan pengujian UAT yang dilakukan kepada sebanyak 20 orang calon penghuni kost-an dan kontrakan, dengan prosentase 90%, menyatakan bahwa website Pemesanan Rumah Kost- Putri dan Kontrakan yang telah dibuat ini bisa bekerja dengan baik. Dan dengan jumlah sebanyak 13 responden dengan prosentase 65%, menyatakan bahwa dari hasil tersebut aplikasi yang di jalankan tidak ada error. Rancangan sistem untuk menggambarkan desain sistem yang diusulkan menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) yang berorientasi objek yaitu use case diagram, activity diagram dan class diagram yang dapat mempermudah pembuatan sistem, pembuatan website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQLi. Layanan informasi ini dapat diterima dan memiliki kenyamanan desain dan efisiensi yang baik, sehingga dapat membantu calon penghuni kamar kost dan rumah kontrakan dalam mencari informasi tentang kamar yang sudah terisi dan memungkinkan pelanggan mendapatkan detail informasi tentang kamar kost dan kontrakan yang di cari.

Kata kunci— Aplikasi, Pemesanan, Model Incremental, Web.

Abstract— Residential-based businesses such as boarding houses and rentals are still the target of property players, because this business is very promising even though the capital spent is not small. This research aims to facilitate prospective residents of boarding houses and rentals who often have difficulty in carrying out the process of searching for information and ordering rental houses (boarding houses and rentals) and facilities provided by the owner online. Researchers feel that Information Systems as an application of business strategies, are needed for the development and exchange of information electronically, such as marketing information, sales and services for customers. The property commodity which is part of the application of this business strategy requires online information services, especially in the process of booking rental houses (boarding houses and rentals) which so far the service system is less efficient and only done offline. The difficulty of marketing Mr. Rizky's boarding and rental houses, which are located at Jalan Melati, Pondok Melati Jati Warna, Bekasi, is done quickly, encouraging Mr. Rizky as the owner of the rental house to find ways to facilitate his marketing by creating a website-based boarding house booking application (kost-an putri) and kontak. Testing was carried out using Blackbox testing and UAT testing conducted on 20 prospective boarders and renters, with a percentage of 90%, stating that the website for Booking Boarding Houses and Rentals that have been made can work well. And with a total of 13 respondents with a percentage of 65%, stating that from these results the application that is run has no errors. System design to describe the proposed system design using object-oriented UML (Unified Modeling Language) modeling, namely use case diagrams, activity diagrams and class diagrams that can

facilitate system development, website development using the PHP programming language and MySQLi database. This information service is acceptable and has good design comfort and efficiency, so that it can help prospective residents of boarding rooms and rented houses in finding information about rooms that have been filled and allow customers to get detailed information about boarding rooms and rented houses that are sought.

Keywords— Application, Reservation, Incremental Model, Web

I. PENDAHULUAN

Rumah kost dan kontrakan merupakan salah satu tempat penyedia jasa penginapan atau tempat tinggal sementara yang terdiri dari beberapa kamar. Setiap kamar memiliki beberapa fasilitas yang disediakan dan memiliki harga yang telah ditentukan. Terdapat banyak perbedaan fasilitas, dimana rumah kost hanya berisi kamar dan kamar mandi, dengan fasilitas yang tersedia seperti kasur, lemari dan sebagainya dan di sewakan perbulan, sedangkan kontrakan sama seperti rumah biasa, ada kamar tidur, ruang tamu, kamar mandi dan dapur, tanpa adanya furniture (perlengkapan rumah), dan disewakan pertahun. Namun yang perlu diperhatikan untuk memutuskan apakah akan memilih rumah kost atau kontrakan, tergantung dari kebutuhan dan preferensi calon penghuninya, apakah akan tinggal sendiri, bersama teman atau keluarga, apakah lokasinya dekat dengan tempat kerja, atau apakah penyewa adalah seseorang yang membutuhkan privasi [1].

Memiliki tempat tinggal adalah kebutuhan wajib bagi setiap individu agar terlindung dari hujan dan teriknya matahari. Jumlah penduduk di tanah air yang semakin padat, ditambah dengan harga tanah dan bangunan kian hari kian meninggi, mengakibatkan kebutuhan akan tempat tinggal ini menjadi ladang untuk mendapatkan uang bagi seorang pembisnis. Sewa-menyewa tempat tinggal menjadi solusi untuk mengatasi kebutuhan ini, baik itu rumah kost maupun kontrakan. Bisnis properti rumah kost dan kontrakan sejak dulu memang memiliki prospek cerah untuk mencari rezeki, bahkan saat ini tempat penyedia rumah kost atau kontrakan juga banyak menyediakan rumah penginapan atau tempat tinggal yang dikhususkan untuk perempuan, sedangkan kontrakan untuk umum (tidak khusus perempuan) [2]. Hanya saja pemesanan di rumah kost putri dan kontrakan masih banyak dilakukan secara offline dan pencatatannya

pun dilakukan manual, sehingga memiliki kendala jika pemilik rumah kost putri dan kontrakan sedang tidak di lokasi, maka calon penghuni harus menunggu sampai pemilik kembali ke lokasi, dan bukan tidak mungkin calon penghuni sudah menunggu lama tetapi pemilik tidak kunjung datang [3].

Sistem informasi mempunyai dampak yang cukup besar terhadap perkembangan suatu usaha yang dikelola oleh individu itu sendiri. Informasi yang berkualitas atau bernilai tinggi hanya dapat dihasilkan dari sebuah sistem informasi yang juga berkualitas. Pemanfaatan sistem informasi dalam suatu usaha sangat penting, bahkan di era sekarang ini hampir semua pekerjaan menggunakan sistem informasi untuk mempermudah proses pelayanan ataupun penyediaan informasi [4]. Banyak sekali manfaat dari penggunaan sistem informasi bagi suatu usaha yaitu akan lebih mudah dan cepat dalam penyelesaian suatu urusan ataupun pekerjaan. Selain itu, akan lebih akuratnya suatu data yang disajikan dibandingkan dengan proses manual dan apabila terjadi kesalahan data, akan mudah untuk mengidentifikasinya. Banyak aktivitas manusia yang berhubungan dengan sistem informasi. Tidak hanya di negara-negara maju saja, di Indonesia pun sistem informasi telah banyak diterapkan seperti, di kantor, pasar bahkan dirumah ketika pengguna informasi bercengkrama dengan dunia internet melalui ponsel [5].

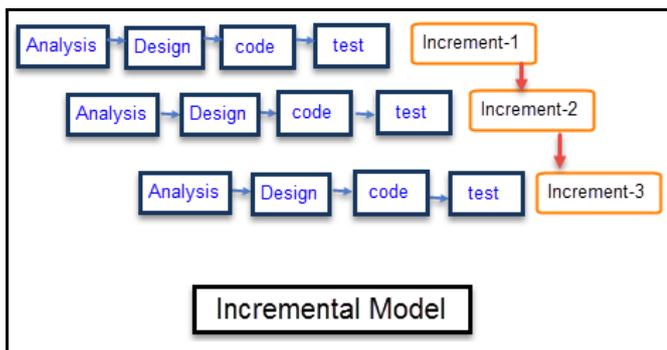
Sistem informasi telah membantu manusia, salah satunya adalah teknologi informasi berbasis

website. Website adalah suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berada pada server yang sama berisikan suatu informasi yang disediakan secara perorangan, kelompok, ataupun organisasi. Sebuah situs web biasanya ditempatkan setidaknya pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan seperti internet, ataupun jaringan wilayah local (LAN) melalui alamat internet yang dikenali sebagai URL. Gabungan atas

semua situs yang dapat diakses publik di internet disebut pula sebagai World Wide Web atau lebih dikenal dengan singkatan WWW

II. LATAR BELAKANG

Model Incremental adalah metode yang menetapkan prosedur di mana perhatian prioritas diberikan pada persyaratan sistem, diikuti dengan implementasinya dalam tim pengembangan. Proses ini digambarkan sebagai incremental [6]. Secara umum, seiring berjalannya waktu, peningkatan semakin kecil, dan setiap kebutuhan yang abadi akhirnya terpenuhi. Setiap versi baru dari sistem mencakup penambahan fungsionalitas yang telah ditetapkan, yang berlanjut hingga semua fitur yang direncanakan telah dimasukkan. Dalam skenario ini, dimungkinkan untuk memangkas biaya, memantau dampak perubahan persyaratan, dan mempercepat pembangunan sistem yang berfungsi dengan memanfaatkan metodologi tata letak blok standar. Berikut ini adalah daftar langkah-langkah yang membentuk model Incremental, yang dapat ditemukan di bawah ini pada Gambar 1:



Gambar 1. Model Incremental

Manfaat menggunakan model inkremental adalah sebagai berikut : [7]

1. Tidak perlu menunggu sampai seluruh sistem terkirim untuk memanfaatkan sistem karena peningkatan pertama sudah memenuhi persyaratan paling kritis, sehingga perangkat lunak dapat langsung digunakan.
2. Karena kenaikan pertama sudah memenuhi persyaratan paling kritis, tidak perlu menunggu sampai seluruh sistem dikirim.
3. Dapat memanfaatkan peningkatan sistem awal sebagai prototipe dan mengumpulkan pengalaman, yang dapat digunakan untuk

menentukan persyaratan untuk peningkatan sistem selanjutnya.

4. Menghasilkan perangkat lunak yang berfungsi dengan cepat dan lebih awal dalam siklus hidup perangkat lunak. Jadikan lebih fleksibel dan lebih murah untuk menyesuaikan ruang lingkup dan persyaratan. Ini akan menghasilkan pengurangan biaya pengiriman awal.
5. Pengujian dan pemecahan masalah model ini jauh lebih sederhana bila dilakukan dalam lebih sedikit iterasi. Setelah itu, pelanggan akan memiliki kesempatan untuk mengomentari setiap build.
6. Risiko dapat dengan mudah dikelola karena komponen individu dari risiko ditemukan dan ditangani selama proses berulang.
7. Mengurangi potensi kegagalan proyek secara keseluruhan
8. Layanan dengan kepentingan tertinggi adalah yang diberikan terlebih dahulu, dan peningkatan berikutnya terintegrasi dengannya. Sangatlah penting bahwa layanan sistem yang paling penting harus melalui pengujian yang paling menyeluruh.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada gambar 2 menunjukkan skema bagan alir dalam tahapan penelitian tentang pembuatan aplikasi ini :



Gambar 2. Langkah-langkah Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan penulisan Ilmiah ini, maka penulisan ini menggunakan beberapa metode yang bersangkutan dengan topik penulisan, antara lain [8]:

1. Wawancara
Mengadakan wawancara atau tanya jawab kepada pengunjung Puskesmas seperti kendala atau teknis dalam melakukan pendaftaran di Puskesmas Tangerang Selatan.
2. Observasi
Melakukan observasi atau pengamatan secara langsung di lapangan atau di tempat yang bersangkutan dengan topik penulisan tersebut.
3. Studi Pustaka
Membaca buku-buku yang berkaitan dengan topik penulisan ataupun dengan mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan permasalahan tersebut.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

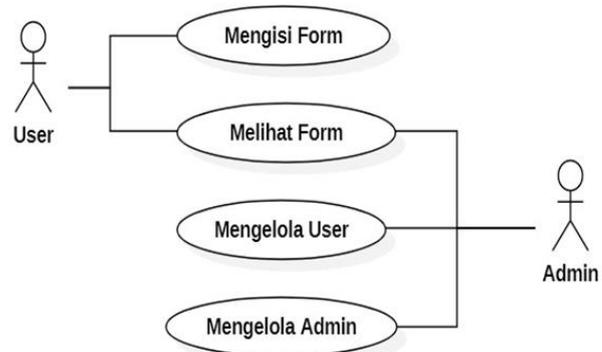
4.1 Rancangan UML

Membangun diagram Unified Modeling Language (UML) yang sesuai akan membantu dalam realisasi sistem untuk aplikasi yang

diinginkan. Tahap rancangan pembuatan website dilakukan dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language). Dalam rancangan ini menggunakan use case diagram, activity diagram dan class diagram [9].

Use Case Diagram

Use case Diagram yang dijelaskan pada gambar 1. mengilustrasikan sistem yang sedang dibangun dan kegiatan yang bisa dilakukan oleh Aktor User dan Aktor Admin, User yang ingin memesan sebagai calon penghuni dapat mendaftar terlebih dahulu dengan mengisi form dan memasukkan data, setelah berhasil mendaftar User bisa login supaya bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya. Diagram ini juga mengilustrasikan kegiatan Admin yang dapat melihat Form isian user, mengelola kegiatan Admin dan mengelola kegiatan selanjutnya baik yang dilakukan oleh user maupun Admin sendiri, terlihat pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

Activity Diagram

Pada Activity Diagram ini menggambarkan pemesanan kost, User yang ingin memesan akan mendaftar terlebih dahulu, setelah berhasil mendaftar User bisa login supaya bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya, terlihat pada gambar 4.

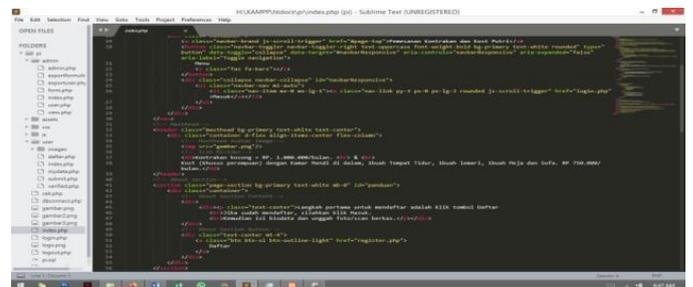
selanjutnya jalankan Apache dan MySQL dengan cara klik tombol Start pada module Apache dan MySQL, terlihat pada gambar 6.

| Table | Action | Rows | Type | Collation | Size | Overhead |
|--------------|---|------|--------|--------------------|----------|--|
| admin | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 1 | InnoDB | utf8mb4_general_ci | 16.0 KiB | - |
| user | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 5 | InnoDB | utf8mb4_general_ci | 16.0 KiB | - |
| userdata | Browse Structure Search Insert Empty Drop | 3 | InnoDB | utf8mb4_general_ci | 16.0 KiB | - |
| 3 tables Sum | | | | | | 9 InnoDB utf8mb4_general_ci 48.0 KiB 0 B |

Gambar 6. Struktur Database

Pembuatan Website

Langkah pertama dalam pembuatan website ini adalah mencari template di internet dan mengunduh, membuat koneksi dengan Database, lalu memodifikasi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Untuk memodifikasi template menggunakan aplikasi Sublime, terlihat pada gambar 7.



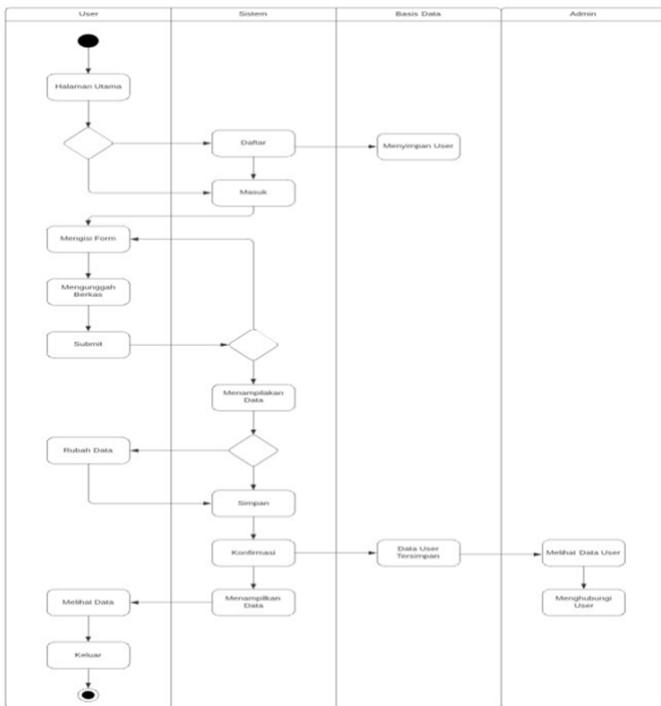
Gambar 7. Editor Sublime

Tampilan Halaman Utama

Tampilan halaman utama adalah tampilan halaman yang pertama kali tampil saat website dibuka, berisi informasi dasar seperti harga dan fasilitas, tombol daftar dan masuk. Untuk yang sudah register bisa langsung memilih masuk, dan yang belum pernah register harus registrasi terlebih dahulu dengan meng-klik tombol daftar, terlihat pada gambar 8.



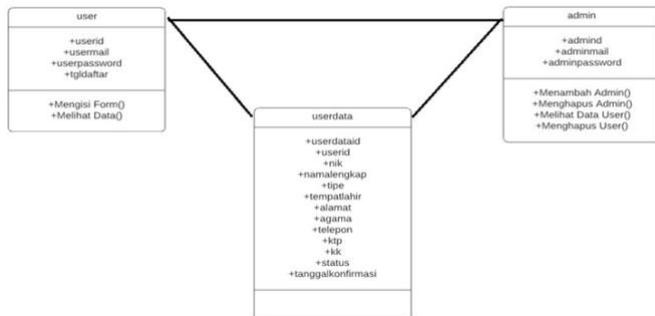
Gambar 8. Tampilan Halaman Utama



Gambar 4. Activity Diagram

Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk membantu analis melihat struktur Basis Data yang ada pada sebuah website [10]. Class diagram memiliki tiga area pokok yaitu nama, atribut, dan operasi. Nama berfungsi sebagai identitas, atribut sebagai karakter pada data, dan operasi berfungsi untuk memberi sebuah fungsi, terlihat pada gambar 5.



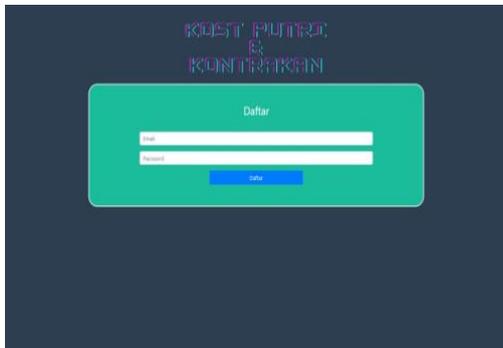
Gambar 5. Activity Diagram

Pembuatan Basis Data (Database)

Dalam pembuatan website yang pertama kali dilakukan adalah pembuatan database, yang bertujuan untuk menyimpan data-data yang berhubungan dengan website yang dibuat. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan database yaitu XAMPP. Pertama membuka aplikasi XAMPP [11],

Tampilan Halaman Register

Tampilan yang terbuka jika memilih daftar di halaman utama. Di halaman ini untuk mendaftarkan akun sebagai User, yang harus dilakukan jika belum memiliki akun. Hanay dengan memasukan Email dan password, lalu meng klik tombol daftar, terlihat pada gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Halaman Register

Tampilan Halaman Login

Tampilan yang terbuka jika memilih masuk di halaman utama, setelah mengisi Email dan Password yang sesuai lalu meng-klik tombol masuk, maka jika akun terdaftar sebagai User maka akan masuk halaman User dan jika akun terdaftar sebagai Admin maka akan masuk halaman Admin. Tapi jika Email atau Password tidak sesuai atau salah tidak akan berhasil login dan aka mereshfresh webnya, terlihat pada gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Halaman Login

Tampilan Dashboard Admin

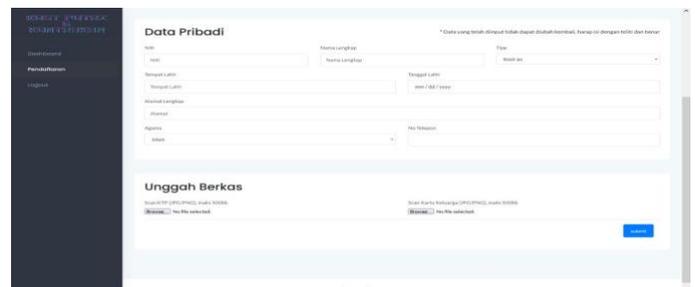
Tampilan yang akan muncul saat di halaman masuk terdeteksi akun sebagai Admin. Di halaman utama Admin berisi ucapan untuk Admin. Dan di sisi kiri terdapat sidebar untuk berpindah halaman, dan di sisi kanan atas terdapat tanggal yang sesuai waktu nyata, terlihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Tampilan Pendaftaran

Tampilan yang muncul jika User memilih menu pendaftaran, disini diwajibkan User mengisi data dengan lengkap dan sesuai, serta 46 mengunggah berkas berupa foto KTP dan foto KK sesuai ketentuan yaitu ukurannya tidak boleh lebih dari 500kb. Jika data tidak lengkap maka tombol submit tidak berfungsi, dan jika ukuran foto melebihi batas atau tidak lengkap tombol submit akan mereshfresh tampilannya, terlihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Halaman Pendaftaran

Tampilan Melihat Data User

Jika User sudah pernah mengisi data pendaftaran atau data telah tersimpan maka yang terbuka adalah halaman ini, dan akan menampilkan data yang pernah diisikan oleh User itu sendiri, terlihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Halaman Melihat Data User

Uji Coba Blackbox

Pengujian menggunakan metode Blackbox ini bertujuan untuk mengetahui dan memastikan apakah website berjalan dengan normal dan semua

fungsi yang ada pada website berjalan sesuai dengan harapan, meliputi pengujian.

1. Pengujian Mendaftar

Tabel 1. Tabel Pengujian Mendaftar

| No | Email | Password | Hasil yang diHarapkan | Hasil Pengujian |
|----|-------------|-------------|--------------------------|------------------------|
| 1 | Diisi | Diisi | Berhasil Mendaftar | Sesuai Yang Diharapkan |
| 2 | Diisi | Dikosongkan | Tidak Berhasil Mendaftar | Sesuai Yang Diharapkan |
| 3 | Dikosongkan | Sesuai | Tidak Berhasil Mendaftar | Sesuai Yang Diharapkan |

2. Pengujian Login

Tabel 2. Tabel Pengujian Login

| No | Email | Password | Hasil yang diHarapkan | Hasil Pengujian |
|----|--------------|--------------|------------------------------|------------------------|
| 1 | Sesuai | Sesuai | Masuk Ke Dashboard | Sesuai Yang Diharapkan |
| 2 | Sesuai | Tidak Sesuai | Username Atau Password Salah | Sesuai Yang Diharapkan |
| 3 | Tidak Sesuai | Sesuai | Username Atau Password Salah | Sesuai Yang Diharapkan |
| 4 | Tidak Sesuai | Tidak Sesuai | Username Atau Password Salah | Sesuai Yang Diharapkan |

3. Pengujian Sebagai User Melakukan Pendaftaran

Tabel 3. Tabel User Mendaftar

| No | Mengisi Data | Mengunggah Berkas | Hasil Yang Diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|---------------|--------------------------|---|------------------------|
| 1 | Lengkap | Lengkap dan Sesuai | Tombol Submit Berfungsi dan Menuju Tahap Konfirmasi | Sesuai Yang Diharapkan |
| 2 | Lengkap | Lengkap dan Tidak Sesuai | Tombol Submit Berfungsi Untuk Merefresh | Sesuai Yang Diharapkan |
| 3 | Lengkap | Tidak Lengkap dan Sesuai | Tombol Submit berfungsi Untuk Merefresh | Sesuai Yang Diharapkan |
| 4 | Tidak Lengkap | Lengkap dan Sesuai | Tombol Submit Tidak Berfungsi | Sesuai Yang Diharapkan |
| 5 | Tidak Lengkap | Lengkap dan Tidak Sesuai | Tombol Submit Tidak Berfungsi | Sesuai Yang Diharapkan |
| 6 | Tidak Lengkap | Tidak Lengkap dan Sesuai | Tombol Submit Tidak Berfungsi | Sesuai Yang Diharapkan |

4. Pengujian Sebagai User Melakukan Konfirmasi

Tabel 4. Tabel User Konfirmasi

| No | Melakukan Perubahan Data | Hasil Yang Diharapkan | Hasil Pengujian |
|----|--------------------------|--|------------------------|
| 1 | Ya | Tombol Simpan dan Konfirmasi Berfungsi, Data Tersimpan | Sesuai Yang Diharapkan |
| 2 | Tidak | Tombol Simpan Dan Konfirmasi Berfungsi, Data Tersimpan | Sesuai Yang Diharapkan |

5. Pengujian Sebagai Admin Mengelola Formulir

Tabel 5. Tabel Admin Mengelola Formulir

| No | Yang Diuji | Yang Diharapkan | Hasil |
|----|----------------------|-----------------------------|------------------------|
| 1 | Lihat Detail | Menampilkan Detail Formulir | Sesuai Yang Diharapkan |
| 2 | Tombol Kembali | Kembali Ke Halaman Formulir | Sesuai Yang Diharapkan |
| 3 | Export Data Formulir | Menampilkan Pilihan Export | Sesuai Yang Diharapkan |

6. Pengujian Sebagai Admin Mengelola User

Tabel 6. Tabel Admin Mengelola User

| No | Tombol Hapus | Yang diharapkan | Hasil |
|----|--------------|-----------------|------------------------|
| 1 | Berfungsi | User Terhapus | Sesuai Yang Diharapkan |

7. Pengujian Sebagai Admin Mengelola Admin

Tabel 7. Tabel Admin Mengelola Admin

| No | Yang Diuji | Hasil yang Diharap | Hasil pengujian |
|----|-------------------|------------------------------|------------------------|
| 1 | Tambah Admin Baru | Admin Baru Berhasil Ditambah | Sesuai Yang Diharapkan |
| 2 | Tombol Hapus | Admin Terhapus | Sesuai Yang Diharapkan |

8. Uji Coba Browser

Tabel 8. Tabel Uji Coba Browser

| No | Perangkat | Software yang digunakan | Fungsi | Tampilan |
|----|----------------|-------------------------|--------|-----------------------------------|
| 1 | Laptop P840t | Mozilla Firefox | Normal | Normal |
| | | Chrome | Normal | Normal |
| 2 | Laptop Envy 15 | Mozilla Firefox | Normal | Normal |
| | | Chrom | Normal | Normal |
| 3 | Macbook Air | Safari | Normal | Normal |
| 4 | Iphone XS Max | Safari | Normal | Background Halaman Utama Setengah |
| 5 | Iphone XR | Safari | Normal | Halaman Utama Kurang Rapi |
| 6 | Mi A2 | Chrome | Normal | Background Halaman Utama Setengah |

Uji Coba UAT

Selain dilakukannya pengujian dengan menggunakan metode black-box, website pemesanan rumah kost dan kontrakan ini juga menggunakan pengujian dengan metode UAT (User Acceptance Test). Pengujian UAT adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa sistem yang dikembangkan dapat diterima atau tidaknya oleh pengguna, apabila hasil pengujian sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna maka aplikasi dapat diterapkan. Pengujian dengan UAT dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap calon penghuni yang ingin mencari informasi dan melakukan pemesanan rumah kost-putri dan rumah kontrakan, pengujian ini melibatkan sebanyak 20 Calon Penghuni rumah kost-putri dan kontrakan. Hasil User acceptance test dinilai dengan 4 kategori, yaitu TS (Tidak Setuju), KS (Kurang Setuju), S (Setuju), SS (Sangat Setuju), terlihat pada gambar 14.

| Pengujian Sistem Pengguna Pemesan | | | | | |
|-----------------------------------|--|----|----|---|----|
| No | Pertanyaan | TS | KS | S | SS |
| 1 | Apakah tampilan pada <i>Website</i> Pemesanan Rumah Kost dan Kontrakan ini menarik? | - | - | 7 | 13 |
| 2 | Apakah tampilan <i>home</i> pada <i>Website</i> Pemesanan Rumah Kost dan Kontrakan ini sesuai dengan yang diharapkan? | - | 1 | 7 | 12 |
| 3 | Apakah tampilan <i>about</i> pada <i>Website</i> Pemesanan Rumah Kost dan Kontrakan ini sesuai dengan yang diharapkan? | - | - | 8 | 12 |
| 4 | Apakah tampilan cara penggunaan pada <i>Website</i> Rumah Kost dan Kontrakan ini sesuai dengan yang diharapkan? | - | - | 5 | 15 |
| 5 | Apakah <i>website</i> ini sesuai dengan yang diharapkan? | - | 1 | 2 | 17 |
| 6 | Apakah saat aplikasi ini dijalankan terdapat <i>error</i> ? | 13 | - | 3 | 4 |
| 7 | Apakah saat aplikasi ini dijalankan berjalan dengan baik ? | - | - | 2 | 18 |
| 8 | Apakah <i>website</i> ini bersifat <i>user friendly</i> (mudah digunakan)? | - | - | 2 | 18 |

Gambar 14. Uji Coba Acceptane Test

[12] Untuk mendapatkan hasil Pengujian UAT (User Acceptance Test) seperti pada tabel diatas menggunakan Google Form sebagai sarana untuk membuat formnya dan membutuhkan sebanyak 20 responden. Dari segi indikatornya, responden lebih banyak memilih indikator SS (Sangat Setuju) pada setiap indikator dari pertanyaan yang diberikan yang berarti website

Pemesanan Rumah Kost (khusus kontrakan putri) dan Kontrakan sudah sesuai dengan apa yang diharapkan user. Untuk pertanyaan yang mendapatkan indikator SS (Sangat Setuju) yang paling banyak adalah pertanyaan “Apakah saat aplikasi ini dijalankan berjalan dengan baik?” dengan jumlah sebanyak 20 responden dengan presentase 90%, menyatakan bahwa website Pemesanan Rumah Kost dan Kontrakan yang telah dibuat ini bisa bekerja dengan baik. Selanjutnya, pertanyaan yang mendapatkan indikator S (Setuju) yang paling banyak dengan jumlah 8 responden dengan prosentase 40%. Lalu, pertanyaan yang mendapatkan indikator KS (Kurang Setuju) yang paling banyak dengan jumlah sebanyak 1 responden dengan prosentase 5%. Terakhir, pertanyaan yang mendapatkan indikator TS (Tidak Setuju) yang paling banyak adalah pertanyaan “Apakah saat aplikasi ini dijalankan terdapat error?” dengan jumlah sebanyak 13 responden dengan prosentase 65%, bahwa dari hasil tersebut aplikasi yang di jalankan tidak ada error

V. KESIMPULAN

Layanan informasi pemesanan rumah kost berbasis website milik Bapak Rizky yang beralamat di Jalan Melati, Pondok Melati Jati Warna, di kota Bekasi telah dibuat. Layanan informasi ini dapat diterima dan memiliki kenyamanan desain dan efisiensi yang baik, sehingga dapat membantu calon penghuni kamar kost dan rumah kontrakan dalam membantu memberikan informasi kepada calon penghuni tentang kamar yang sudah terisi dan memungkinkan pelanggan mendapatkan detail informasi tentang kamar kost dan kontrakan yang di cari dan website ini dapat diakses melalui alamat email : <http://mokost.epizy.com>. Hasil dari evaluasi sistem Pertanyaan yang mendapat respon paling positif adalah “Apakah aplikasi ini berjalan dengan baik?” dengan jumlah responden sebanyak 20 orang dengan prosentase 90%, menyatakan bahwa website Pemesanan Rumah Kost-Putri dan Kontrakan yang telah dibuat ini bisa bekerja dengan baik. Selanjutnya, pertanyaan yang mendapatkan indikator S (Setuju) yang paling banyak dengan jumlah 8 responden dan prosentasenya 40%. Selanjutnya, pertanyaan yang mendapatkan indikator KS (Kurang Setuju) sebanyak 1

responden dengan prosentase 5%. Terakhir, pertanyaan yang mendapatkan indikator TS (Tidak Setuju) yang paling banyak adalah pertanyaan “Apakah saat aplikasi ini dijalankan terdapat error?” dengan jumlah sebanyak 13 responden dengan prosentase 65%, bahwa dari hasil tersebut aplikasi yang di jalankan tidak ada error.

REFERENSI

- [1] Arief Budiman, Lara Sri Wahyuni & Suharsono Bantun (2019), Perancangan Sistem Informasi Pencarian dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus : Kota Bandar Lampung), Jurnal Tekno Kompak - August 2019.
- [2] Didit Gunawan & Ernes Cahyo Nugroho (2015). Sistem Informasi Sewa Rumah Kost dan Rumah Kontrakan Berbasis WEB di Surakarta, INFORMATIKA Vol 2 No.1, ISSN 2337 – 5213
- [3] Pressman, Roger S. Software engineering : a practitioner's approach. McGraw-Hill Education. ISBN 9781259253157. OCLC 949696534., 2015
- [4] Aslam Fatkhudin & Novianti (2015), Sistem Informasi Pemesanan Rumah Kost di Kota Pekalongan Berbasis Website, Manajemen Informatika Politeknik Muhammadiyah Pekalongan, Surya Informatika Vol.1, No. 1, ISSN : 2477-3042
- [5] Ifvo Deky Wirawan (2019), Implementasi Augmented Reality Pada Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mencari Rumah Kontrakan dan Kos di Kota Pekanbaru, Fak. Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- [6] Farhan Bagas Satriakusuma (2021), Aplikasi Pemesanan Kost Putri dan Kontrakan Berbasis Web dan MySQLi, Tugas Penulisan Ilmiah, Sistem Infromasi Universitas Gunadarma.
- [7] Bastian Pramudityo (2018), Sistem Pendukung Pengambilan Keputusan Pemilihan Tempat Kost menggunakan Google Map Api dengan Metode Promethee, jur. Teknik Informatika Fak. Disain & Teknologi Univ. Sanata Dharma Yogyakarta.
- [8] Rahman, A., & Destiarini, D. (2022). User Acceptance Testing Company Profile Informatika Universitas Baturaja Berbasis Website dengan Animate 2022. *INTECH*, 3(2), 1–5.
- [9] Susanto, Agus. "Sistem Informasi “Bantara” Untuk Pengenalan Baju Adat Nusantara Dengan Metode Incremental." *IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security* 7.4 (2018).
- [10] Chandra, Yudi Irawan, and Kosdiana Kosdiana. "Rancang Bangun Purwarupa Pendeteksi Berat Muatan Bus Transjakarta Menggunakan Metode Incremental Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno." *Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS)* 2.1 (2020).
- [11] Jogi Abraham & Iklima Ermis Ismail, Unit Testing dan User Acceptance Testing pada Sistem Informasi Layanan Kategorial Pelayanan Anak, Jur. Teknik dan

Ilmu Komputer, Politeknik Negeri Jakarta. Ludfiandy Romahony (2018), Rancang Bangun Sistem Informasi Rumah Kost Online Berbasis Web pada Startup Borhouse, Sistem Informasi Fak Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.

- [12] Suprpto, E. (2021). User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang. *Jurnal Civronlit Unbari*, 6(2), 54–58