**Sistem Informasi Kost “Jurasic Park Kost” Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel**



**Nama : Albertus Prido Nathanael**

**NIM : 20.N1.0021**

**Progdi : Sistem Informasi**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Unika Soegjiapranata**

**Semarang**

# HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan Sistem Informasi Kost *“Jurasic Park Kost”* Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel

Ditunjukkan oleh:

Albertus Prido Nathanael

20.N1.0021

Telah disetujui, tanggal

Oleh

Dosen Pembimbing 1 Dosen Pembimbing 2

Nama dosen Nama dosen

Mengetahui / Menyetujui

Ka Prodi Sistem Informasi

Nama Ka Prodi

# HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Albertus Prido Nathanael

NIM : 20.N1.0021

Prodi/Konsentrasi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Laporan Skripsi berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Kost *“Jurasic Park Kost”* Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel” benar benar bebas dari plagiasi dan apabila terbukti tidak benar bersedia menerima sanksi sesuai dengan kententuan yang berlaku.

Semarang, 19 July 2016

Yang menyatakan.

Albertus Prido Nathanael

# HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSIUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Katolik Soegijapranta, Saya yang bertanda

tangan di bawah ini :

Nama : Albertus Prido Nathanael

NIM : 20.N1.0021

Prodi/Konsentrasi : Sistem Informasi

Fakultas : Ilmu Komputer

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada

Universitas Katolik Soegijapranata Hak Bebas Royalti Non-eksklusif atas karya ilmiah

saya yang berjudul :

**Pengembangan Sistem Informasi Kost *“Jurasic Park Kost”* Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-

eksklusif ini Universitas Katolik Soegijapranata berhak menyimpan, mengalih

media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat,

dan memublikasikan Skripsisaya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai

penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 19 Juli 2023

Yang menyatakan

Albertus Prido Nathanael

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yesus, Sang Penolong setia, yang dengan anugerah-Nya telah membimbing, melindungi, dan memberikan hikmat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini berjudul "Pengembangan Sistem Informasi Kost 'Jurasic Park Kost' Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel."

Tidak terhingga rasa terima kasih kami haturkan kepada Dosen Pembimbing kami, yang sabar dan penuh pengertian memberikan arahan dan bimbingan yang berharga, serta kepada seluruh dosen pengajar di Program Studi Sistem Informasi Universitas Katolik Soegijapranata, atas ilmu dan wawasan yang telah diberikan.

Kami juga ingin mengungkapkan apresiasi setinggi-tingginya kepada teman-teman yang memberikan dukungan, semangat, dan bantuan dalam perjalanan penelitian ini. Doa dan dorongan kalian telah menjadi penguat dan inspirasi bagi penulis.

Kepada keluarga tercinta, terima kasih atas cinta, doa, dan dukungan yang tak pernah berhenti mengalir. Kehadiran kalian menjadi pilar kekuatan dan kebahagiaan bagi penulis dalam menaklukkan setiap rintangan.

Skripsi ini mungkin jauh dari kata sempurna, namun dengan rendah hati, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih positif bagi perkembangan ilmu dan penggunaan teknologi informasi dalam pengelolaan data kost. Semoga karya ini dapat menginspirasi dan membawa manfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Akhir kata, semoga penulisan skripsi ini dapat menjadi bentuk pengabdian dan pujian kepada Tuhan Yesus, yang telah memberikan segala karunia dan anugerah-Nya. Segala puji syukur hanya bagi-Nya yang layak dipuji. Amin.

Semarang, 19 Juli 2023

Penulis,

Albertus Prido Nathanael

# ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan internet telah mengubah cara manusia berinteraksi dan melakukan berbagai aktivitas, termasuk dalam pengelolaan data kost. Dalam lingkungan perkuliahan dan kota besar, kebutuhan akan informasi akurat, cepat, dan efisien mengenai kost menjadi semakin penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah sistem informasi kost berbasis web dengan menggunakan Framework Laravel guna membantu pengelolaan data kost secara efektif dan efisien.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berbasis prototipe. Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara dan observasi langsung di lokasi objek penelitian. Selanjutnya, tahap perancangan sistem dilakukan dengan merancang struktur database, antarmuka pengguna, dan fitur-fitur sistem. Pengembangan perangkat lunak dilakukan menggunakan Framework Laravel versi terbaru dengan bahasa pemrograman PHP, serta beberapa teknologi pendukung seperti HTML, CSS, dan JavaScript.

Sistem informasi kost yang dikembangkan mampu memfasilitasi pencatatan data kost, informasi kamar kosong, fasilitas, harga, dan pemesanan kamar bagi calon penghuni. Selain itu, sistem ini juga dilengkapi dengan laporan keuangan dan penerimaan, serta fitur pencarian kamar kosong berdasarkan kriteria tertentu. Pengujian dilakukan dengan metode black-box dan melibatkan beberapa pengguna untuk menguji fungsionalitas dan kehandalan sistem.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem informasi kost "Jurasic Park Kost" mampu beroperasi dengan baik dan memberikan kinerja yang memuaskan. Pengguna merespons positif terhadap antarmuka yang user-friendly dan kemudahan dalam mencari informasi mengenai kost yang dibutuhkan. Selain itu, sistem ini mampu membantu pengelola kost dalam melakukan pemantauan keuangan dan pemesanan kamar secara lebih terstruktur.

Dalam kesimpulan, pengembangan sistem informasi kost berbasis web menggunakan Framework Laravel ini memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data kost dan memberikan layanan yang lebih baik kepada calon penghuni kost. Kendati demikian, perlu adanya pengembangan dan pemeliharaan berkelanjutan agar sistem dapat tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi di masa mendatang.

Kata kunci: Sistem Informasi Kost, Framework Laravel, Pengembangan Perangkat Lunak, Database, Web.

# Abstract

The advancement of information technology and the internet has transformed the way people interact and engage in various activities, including managing boarding house data. In the academic and urban settings, the need for accurate, fast, and efficient information about boarding houses has become increasingly crucial. This research aims to develop a web-based boarding house information system using Laravel Framework to facilitate effective and efficient boarding house data management.

The research adopts the prototype-based software development method. The requirements analysis phase is conducted through interviews and direct observation at the research object's location. Subsequently, the system design phase involves designing the database structure, user interface, and system features. The software development is carried out using the latest version of the Laravel Framework with PHP programming language, along with several supporting technologies such as HTML, CSS, and JavaScript.

The developed boarding house information system enables the recording of boarding house data, information about vacant rooms, facilities, prices, and room reservations for prospective occupants. Additionally, the system also includes financial and revenue reports, as well as a feature for searching vacant rooms based on specific criteria. Testing is performed using the black-box method and involves several users to evaluate the system's functionality and reliability.

The test results indicate that the 'Jurasic Park Kost' boarding house information system operates well and provides satisfactory performance. Users responded positively to its user-friendly interface and the ease of finding the required boarding house information. Furthermore, the system assists boarding house managers in conducting financial monitoring and room reservations in a more structured manner.

In conclusion, the development of a web-based boarding house information system using Laravel Framework holds the potential to enhance the efficiency of boarding house data management and provide better services to prospective occupants. However, continuous development and maintenance are necessary to ensure the system remains relevant and aligned with the advancements in information technology in the future.

Keywords: Boarding House Information System, Laravel Framework, Software Development, Database, Web.

**Daftar Isi**

[HALAMAN PENGESAHAN ii](#_Toc140650118)

[HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN iii](#_Toc140650119)

[HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSIUNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS iv](#_Toc140650120)

[KATA PENGANTAR v](#_Toc140650121)

[ABSTRAK vi](#_Toc140650122)

[Abstract vii](#_Toc140650123)

[Daftar Tabel dan Gambar x](#_Toc140650124)

[BAB I 1](#_Toc140650125)

[PENDAHULUAN 1](#_Toc140650126)

[I. Latar Belakang 1](#_Toc140650127)

[II. Rumusan Masalah 4](#_Toc140650128)

[III. Tujuan Masalah 5](#_Toc140650129)

[IV. Waktu Penelitian 6](#_Toc140650130)

[BAB II 7](#_Toc140650131)

[TEORI PENUNJANG 7](#_Toc140650132)

[II. Tinjauan Pustaka 7](#_Toc140650133)

[1. Landasan Teori 8](#_Toc140650134)

[2.1 Internet 8](#_Toc140650135)

[2.1.1 Pengertian Internet 8](#_Toc140650136)

[2.1.2 Sejarah Internet 9](#_Toc140650137)

[2.2 Website 9](#_Toc140650138)

[2.2.1 pengertian website 9](#_Toc140650139)

[2.2.2 unsur website 9](#_Toc140650140)

[2.3 Sistem 11](#_Toc140650141)

[2.3.1 Pengertian Sistem 11](#_Toc140650142)

[2.3.2 Sistem Informasi Pencarian Kost Kostan 11](#_Toc140650143)

[2.4 Framework Laravel 12](#_Toc140650144)

[2.4.1 Pengertian Laravel 12](#_Toc140650145)

[2.5 Software yang Digunakan 12](#_Toc140650146)

[2.5.1 Visual studio code 12](#_Toc140650147)

[2.5.2 XAMPP 13](#_Toc140650148)

[2.5.3 PHP My Admin 13](#_Toc140650149)

[2.6 Bahasa Pemrograman dan Pendukung 13](#_Toc140650150)

[2.6.1 HTML 13](#_Toc140650151)

[2.6.2 CSS 14](#_Toc140650152)

[2.6.3 PHP 14](#_Toc140650153)

[2.7 Kesimpulan 14](#_Toc140650154)

[BAB III 16](#_Toc140650155)

[METODE PENELITIAN 16](#_Toc140650156)

[III. Metode Penelitian 16](#_Toc140650157)

[3.1 Metode Pengumpulan Data 16](#_Toc140650158)

[3.2 Metodologi Pengembangan Sistem 16](#_Toc140650159)

[3.3 Sejarah Model SLDC 18](#_Toc140650160)

[3.4 Hipotesis 19](#_Toc140650161)

[Daftar Pustaka 36](#_Toc140650166)

# Daftar Tabel dan Gambar

[Tabel 1. 1 data mahasiswa Unika Soegijapranta tahun 2010-2015 6](#_Toc140583326)

[Tabel 4.1 1 Pengujian Instrument Variabel 25](#_Toc140585169)

[Tabel 4.1 2 Tabel Kuisioner Aplikasi 27](#_Toc140585170)

[Tabel 4.1 3 Tabel Data Frekuensi 30](#_Toc140585171)

[Tabel 4.1 4 Tabel Jenis Kelamin 30](#_Toc140585172)

[Tabel 4.1 5 Tabel Pendidikan 31](#_Toc140585173)

[Tabel 4.1 6 Tabel Pengalaman 31](#_Toc140585174)

[Tabel 4.1 7 Tabel Teknologi 31](#_Toc140585175)

[Tabel 4.1 8 Tabel Lokasi 32](#_Toc140585176)

[Tabel 4.1 9 Tabel Tipe 32](#_Toc140585177)

[Tabel 4.1 10 Tabel Durasi 33](#_Toc140585178)

[Tabel 4.1 11 Tabel untuk meluangkan waktu untuk bermain 33](#_Toc140585179)

[Tabel 4.2 1 Table hasil uji validitas tahap pertama 34](#_Toc140585193)

[Tabel 4.2 2 Table reliability Statics PCE 35](#_Toc140585194)

[Tabel 4.2 3 Table reliability Statics PE 35](#_Toc140585195)

[Tabel 4.2 4 Table reliability Statics EE 35](#_Toc140585196)

[Tabel 4.2 5 Table reliability Statics BI 36](#_Toc140585197)

[Tabel 4.2 6 Table nilai pengujian 36](#_Toc140585198)

[Tabel 4.2 7 Keterangan dari Crombachs Alpha 36](#_Toc140585199)

[Tabel 4.2 8 36](#_Toc140585200)

[Tabel 4.2 8 Correlations 37](#_Toc140585201)

[Gambar 4. 1 Gambar Historgram yang Usia 34](#_Toc140585259)

# BAB I

# PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Era teknologi yang terus berkembang terkadang memberikan dampak yang signifikan bagi kehidupan manusia dalam berbagai hal. Setiap pengguna sekarang dapat mencari informasi dengan lebih mudah berkat kemajuan teknologi sistem informasi.

*"Tempat tinggal sederhana dengan kamar sewaan yang dirancang untuk pelajar, mahasiswa, atau karyawan,"*demikian KBBI mendefinisikan kost. Biasanya, kosan adalah rumah atau bangunan sederhana dengan sejumlah kamar sewaan. Setiap bilik biasanya memiliki kamar tidur, kamar mandi, dan dapur kecil. Beberapa rumah kos mungkin memiliki fitur lain seperti ruang tamu, ruang makan, atau tempat parkir. Fasilitas ini biasanya disediakan oleh pemilik kos sehingga penghuni dapat merasa betah dan memenuhi kebutuhan dasar mereka.

Kebutuhan akan tempat tinggal sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi mereka yang bersekolah di lembaga pendidikan. Mahasiswa terkadang kesulitan mendapatkan informasi tentang rumah kos yang tersedia di dekat kampus saat mencari tempat tinggal. Karena ketiadaan informasi dalam iklan konvensional dan singkatnya waktu yang dimiliki mahasiswa untuk mencari kost yang sesuai dengan kebutuhan mereka maupun mahasiswa baru atau lama, hal ini terjadi.

Berdasarkan data yang ada jumlah mahasiswa yang berasal dari luar pulau jawa yang berkuliah di Universitas Katolik Soegijapranata sebagai berikut :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2014 | 2015 |
| ARSITEKTUR | 105 | 97 | 118 | 151 | 171 | 180 |
| DKV | 71 | 82 | 82 | 86 | 80 | 78 |
| IKOM | 60 | 57 | 57 | 112 | 79 | 22 |
| F.HUKUM | 125 | 83 | 83 | 104 | 116 | 116 |
| T.PANGAN | 495 | 168 | 168 | 173 | 188 | 171 |
| JML/TAHUN |  | 508 | 508 | 626 | 634 | 567 |
| JUMLAH KESELURUHAN | | | | | | 3274 jiwa |
| RATA RATA JUMLAH MAHASISWA 5 PROGDI/TAHUN | | | | | | 546 jiwa |

Tabel 1. data mahasiswa Unika Soegijapranta tahun 2010-2015

Berdasarkan data yang ada mahasiswa yang berasal dari luar pulau jawa memiliki data yang cukup banyak, sehingga minat untuk berkuliah di Universitas Katolik Soegijapranata terus datang, hal ini juga perlu persiapan dalam melakukan kegiatan perkuliahan salah satunya adalah mencari tempat tinggal yang berletak di daerah Semarang. Namun, mahasiswa yang berasal dari luar pulau jawa tidak semuanya memiliki relasi yang bagus dalam mencari informasi yang berkaitan dengan tempat tinggal terutama kost, hal ini menjadi masalah bagi calon mahasiswa baru yang ingin memutuskan untuk melakukan kegiatan perkuliahan.

Latar belakang ini menjadi inspirasi untuk mengembangkan website yang menawarkan detail perumahan bagi calon mahasiswa yang ingin belajar di Universitas Katolik Soegijapranata. Pembuatan sistem informasi pencarian kost ini dapat membantu pihak kampus Unika Soegijapranata selain mahasiswa dan pemilik kost. Dengan penggunaan teknologi ini, pihak universitas dapat memberikan mahasiswa informasi yang komprehensif tentang rumah kos yang dapat diakses di sekitar. Hal ini dapat meningkatkan kepuasan dan keamanan mahasiswa di kampus, serta membantu universitas menegakkan reputasi positifnya bagi mahasiswa dan masyarakat umum.

Dengan sistem ini, setiap kost yang tergabung dapat dilihat secara detail mulai dari lokasi, fasilitas, dan harga kost tersebut. Sistem ini dikembangkan untuk memudahkan calon mahasiswa atau masyarakat umum yang bingung mencari kost dengan harga yang pas, yang tidak mengetahui daerah kota tempat tinggalnya, dan yang tidak memiliki teman disana. Alhasil, para pemain seperti mahasiswa atau masyarakat lainnya dapat mengakses sistem ini secara online karena dapat terkoneksi dengan internet. Dan jika yang bersangkutan berminat dengan kost bisa melakukan reservasi kost kemudian menghubungi langsung pemilik kost tersebut.

Dalam pengembangan sistem informasi pencarian kost, diperlukan sebuah framework yang dapat mempercepat proses pengembangan dan meningkatkan kualitas sistem. Framework Laravel dipilih karena merupakan salah satu framework yang populer dan banyak digunakan untuk pengembangan web. Selain itu, Laravel juga memiliki fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan untuk mempercepat proses pengembangan.

1. Dalam rangka mengatasi permasalahan di atas, penelitian ini akan mengusulkan sebuah sistem informasi pencarian kost di sekitar kampus Unika Soegijapranata yang berbasis web menggunakan framework Laravel. Diharapkan sistem ini dapat memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan pencarian kost-kostan yang dihadapi oleh mahasiswa Unika Soegijapranata. Selain itu, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan teknologi informasi, khususnya di bidang pengembangan sistem informasi pencarian kost.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan beberapa masalah yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara membangun sistem informasi pencarian kost di sekitar kampus Unika Soegijapranata yang dapat diakses secara online melalui website?
2. Apa saja fitur yang dibutuhkan dalam sistem informasi pencarian kost tersebut untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari kost-kostan yang sesuai dengan kebutuhan mereka?
3. Bagaimana cara memastikan keakuratan informasi yang ditampilkan dalam sistem informasi pencarian kost tersebut?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan sistem informasi pencarian kost di sekitar kampus Unika Soegijapranata dalam membantu mahasiswa dalam mencari kost-kostan?

## Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sistem informasi pencarian kost di sekitar kampus Unika Soegijapranata yang dapat diakses secara online melalui website.
2. Menentukan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam sistem informasi pencarian kost untuk memudahkan mahasiswa dalam mencari kost-kostan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Membuat informasi yang memastikan keakuratan data berdasarkan survei pengamatan dan ditampilkan dalam sistem informasi pencarian kost tersebut.
4. Menguji efektivitas penggunaan sistem informasi pencarian kost di sekitar kampus Unika Soegijapranata dalam membantu mahasiswa dalam mencari kost-kostan.

## Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian dan pembuatan sebuah aplikasi menghabiskan kurang lebih 3 bulan pengerjaan mulai dari rancagan, desain, pembuatan program dan upload project tersebut ke internet.

# 

# BAB II

# TEORI PENUNJANG

## Tinjauan Pustaka

Pencarian kos-kosan masih menjadi masalah bagi sebagian besar masyarakat, terutama bagi mahasiswa atau pekerja yang tinggal di kota besar. Proses pencarian yang sulit dan memakan waktu tentu saja dapat menghambat aktivitas sehari-hari, terutama bagi mereka yang harus membagi waktu mereka antara bekerja atau kuliah dengan mencari tempat tinggal yang nyaman.

Penggunaan teknologi informasi, khususnya sistem informasi pencarian kos-kosan berbasis web, dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengatasi masalah tersebut. Dalam hal ini, framework Laravel menjadi pilihan yang tepat untuk membangun sistem informasi tersebut. Laravel adalah salah satu framework PHP yang populer dan banyak digunakan oleh para pengembang web. Framework ini memiliki fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan, sehingga sangat cocok untuk digunakan dalam membangun sistem informasi pencarian kos-kosan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pencarian kos-kosan berbasis web menggunakan framework Laravel. Sistem informasi ini akan memiliki fitur-fitur seperti pencarian kos-kosan berdasarkan lokasi, harga, fasilitas, dan lain-lain. Selain itu, sistem ini juga akan dilengkapi dengan fitur booking dan pembayaran secara online, sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan transaksi.

Dalam pengembangan sistem informasi ini, metode yang digunakan untuk pengembangan adalah perangkat lunak dengan model spiral. Metode ini digunakan karena memungkinkan pengembang untuk mengembangkan sistem secara bertahap dan terus menerus memperbaiki sistem berdasarkan feedback yang diberikan oleh pengguna. Selain itu, metode ini juga memungkinkan pengembang untuk fleksibel dalam mengadaptasi perubahan kebutuhan pengguna.

## Landasan Teori

### Internet

#### Pengertian Internet

Internet dapat diartikan sebagai. Jaringan komputer yang terhubung satu sama lain yang membentuk jaringan global yang menghubungkan dengan jaringan komputer lainnya [1]

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang terhubung satu sama lain yang bekerja sebagai satuan dalam system, system tersebut akan saling terhubung dengan jaringan komputer yang ada di seluruh penjuru dunia. [2]

#### Sejarah Internet

Internet dibangun pada tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika apa proyek ARPANET (Advanced Reserch Project Agenct Network) yang melakukan sebuah aplikasi bagaimana cara melakukan komunikasi dengan lawan tanpa batasan sebuah jarak dengan menggunakan sebuah hardware dan software yang mendukung untuk melakukannya komunikasi tersebut. Jaringan dengan kemampuan seberapa besar informasi dapat dipindahkan untuk saling berbagi yang membentuk sebuah protocol yang dinamai sebagai TCP/IP (Transmision Control Protocol/ Internet Protocol).[2]

### Website

#### pengertian website

WWW atau World Wide Web adalah sebuah nama untuk memberikan identifikasi bagian internet yang dapat diakases dengan menggunakan software yang ada di perangkat keras.[3]

Dikutip dari [4] website dapat diartikan sebagai halaman yang menyatu untuk menampilkan informasi berupa gambar, suara, tulisan, maupun gabungan dari beberapa elemen lainnya yang akhirnya membentuk suatu struktur lengkap dari sebuah website secara dinamis maupun statis.

#### unsur website

Website memiliki banyak sekali unsur unsur penting didalamnya diantara lain :

1. Domain

Domain memeiliki peran sebagai alamat untuk situs web, sebagai contoh untuk mengakses sebuah web harus mengetikkan alamat website di kolom URL di browser contohnya [www.google.com](http://www.google.com) dan secara otomatis akan dibawa ke dalam halaman yang dituju di alamat.

1. Hosting

Host atau hosting disebut sebagai server untuk menyimpan seluruh data pada website data tersebut berupa konten gambar, teks, video dan elemen website, dan sebagainya.

1. Kode program

Membuat sebuah rangkaian website yang untuh dibutuhkan sebuah kode program, code tersebut disusun dengan menggunkan sebuah Bahasa pemrogramman. Code tersebut berupa script yang ditulis oleh coder dengan Bahasa pemrogramman yang dikuasai, seperti Javascript, Python, PHP dan sebagainya.

Semua komponen tersebut menjadi satu dan saling terhubung untuk membangun sebuah website yang utuh [5].

### Sistem

#### Pengertian Sistem

Sistem informasi merupakan gabungan sebuah teknologi informasi yang membentuk proses bisnis dan orang yang terlibat dalam pengolahan data dan informasi untuk mencapai tujuan bisnis tertentu [6].Dalam sistem informasi terdapat beberapa komponen penting, yaitu input, proses, output, dan feedback.

Input adalah data atau informasi yang dimasukkan ke dalam system untuk aktivitas yang dilakukan untuk mengolah data atau informasi.

Output adalah hasil yang dihasilkan dari proses tersebut, dan feedback adalah respons yang diberikan oleh pengguna atau sistem terhadap output yang dihasilkan.Akhirnya kumpulan dari berbagai komponen dalam perusahaan yang saling terhubung dan terbentuklah sebuah system infromasi yang diminta [7].

#### Sistem Informasi Pencarian Kost Kostan

Sistem Informasi yang memudahkan pengguna untuk mencari kos-kosan secara online [8]. Sistem ini biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur seperti pencarian kos-kosan berdasarkan lokasi, harga, fasilitas, serta fitur booking dan pembayaran secara online. Dalam pengembangannya, sistem informasi pencarian kos-kosan dapat menggunakan berbagai framework, termasuk Laravel.

### Framework Laravel

#### Pengertian Laravel

Laravel adalah satu framework PHP yang populer dan digunakan para programmer untuk membuat sebauh website secara utuh [9]. Framework ini dikembangkan untuk memudahkan pengembangan aplikasi web dengan menyediakan fitur-fitur yang lengkap dan mudah digunakan. Beberapa fitur Laravel yang sering digunakan antara lain sistem routing, sistem templating, ORM (Object Relational Mapping), dan sistem pengiriman email.

Laravel adalah sebuah kerja web apps dengan framework berbasis PHP dan dapat diakses secara open source, menggunakan konsep MVC yang menitikberatkan pada keringkasan dan fleksibilitas pada saat mendesain[10].

Menurut [11] Laravel adalah Framework PHP yang cukup populer yang sering digunakan oleh programmer dalam membangun aplikasi web secara skala besar maupun kecil. Framework ini kebanyakan digunakan oleh Web Developer dikarenakan kinerja, fitur, dan skalabilitas nya yang sangat baik.

### Software yang Digunakan

#### Visual studio code

Teks editor yang dipakai untuk melakukan aktivitas programming adalah Visual Studio Vode atau kebanyakan orang menyebutkan VS Code. Visual Studio Code adalah salah satu aplikasi yang digunakan oleh developer di seluruh dunia untuk membangun berbagai macam aplikasi antara lain website, aplikasi Android, aplikasi iOS, hingga machine learning yang memudahkan aktivitas manusia [12].

#### XAMPP

XAMPP merupakan paket perangkat lunak open-source untuk membuat dan menjalankan server web lokal pada komputer. Paket yang ditawarkan oleh XAMPP ini terdiri dari beberapa program seperti Apache, MySQL, PHP, dan Perl yang membantu programmer dalam mengembangkan dan menguji aplikasi web secara lokal sebelum aplikasi tersebut diunggah ke server web [13].

#### PHP My Admin

phpMyAdmin adalah sebuah aplikasi web yang berbasis pada PHP dengan tujuan untuk mengelola dan mengakses database MySQL. Dengan menggunakan phpMyAdmin, pengguna dapat melakukan berbagai macam tugas administratif pada database MySQL seperti membuat, mengubah, dan menghapus tabel atau data, mengekspor atau mengimpor data, serta mengatur hak akses pengguna dan password [14]

### Bahasa Pemrograman dan Pendukung

#### HTML

HTML (Hypertext Markup Language) merupakan bahasa markup yang untuk membuat kerangka halaman web dan konten berbasis web. HTML digunakan untuk mengatur teks, gambar, video, tautan, dan elemen lainnya sesuai dengan kebutuhkan halaman web.[15]

#### CSS

CSS (Cascading Style Sheets) Styleing yang digunakan untuk mendesain tampilan halaman web yang dibuat dengan HTML yang telah dibuat. CSS dapat mengatur tata letak, warna, jenis huruf, dan tampilan visual lainnya pada elemen HTML [16].

#### PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) bahasa pemrograman server side yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi web secara dinamis. PHP berfungsi sebagai pemroses data pada server dan menghasilkan halaman web yang dinamis dan dapat berubah-ubah berdasarkan input pengguna atau data yang terdapat di database.[17]

### Kesimpulan

Kesimpulan Dari landasan teori yang telah dibahas di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pencarian kos-kosan berbasis web menggunakan framework Laravel merupakan solusi yang efektif dalam mengatasi masalah pencarian kos-kosan yang seringkali memakan waktu dan menguras energi. Penggunaan framework Laravel dalam pengembangan sistem informasi pencarian kos-kosan juga memiliki beberapa keuntungan, seperti memudahkan pengguna dalam mencari kos-kosan dan meningkatkan efisiensi informasi yang disajikan oleh sistem. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi pencarian kos-kosan berbasis web menggunakan framework Laravel perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pencarian kos-kosan yang ada saat ini.

# BAB III

# METODE PENELITIAN

# Metode Penelitian

## Metode Pengumpulan Data

Metode untuk melakukan penelitian diperlukan sebuah data yang berkaitan sesuai dengan yang ditentukan antara lain :

1. Studi Pustaka

Mencari informasi data dari perpustakaan Unika Soegijapranata. Media social, website, dan informasi lainnya yang dapat diakses untuk mendapatkan informasi yang beragam

1. Penelitian Lapangan

Mendapatkan data secara langsung dengan terjun langsung ke tempat penelitian di *jurasic park kost* dan melakukan pengamatan secara mendetail kondisi ruangan terutama bagian tempat tidur, dapur, dan toilet yang digunakan, serta melakukan wawancara terhadap penghuni kost yang menempatinya.

## Metodologi Pengembangan Sistem

**3.2.1 SDLC**

Dalam pengembangan web apps Pengembangan Sistem Informasi Kost Jurasic Park menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) atau familiar dengan nama Waterfall. SLDC sendiri merupakan pengembangan aplikasi maupun website dalam classic life cycle dimana menekankan fase yang berurutan dan sistematis dalam menjalankannya. Untuk model pembangunannya dilakukan secara berurutan mulai dari bagian atas hingga bawah.[18]

Dalam menggunakan metode waterfall memiliki proses tahapan untuk melakukan pengenmabgan berupa analisis, perancangan, coding, pengujian, dan pemeliharaan.

1. Analisis

Melakukan aktivitas berupa identifikasi masalah, usulan pemecahan permasalahan dan analisa kebutuhan sustem.

1. Perancangan

Melakukan perancangan atau membuat sebuah model hasil dari analisis. Perancangan menentukan bagaimana suatu website menyelesaikan apa problem yang terjadi di dalam kost *Jurasic Park*.

1. Code

Tahap pemrograman atau coding yang merupakan sebuah implementasi sebuah rancangan kedalam code yang merupakan penyusun utama dari sebuah website.

1. Test

Pengujian sebuah website yang telah dibuat dengan melihat apakah website tersebut sudah berjalan dengan normal dengan fitur dan fungsi yang sesuai dengan permintaan.

1. Support

Tahap yang memerlukan pemeliharaan dengan melakukan update dan maintenance agar terpelihara dengan baik.

## Sejarah Model SLDC

Metode waterfall sendiri dikenalkan oleh Herbert D. Benington di *Symposium on Advanced Programming Method for Digital Computers* pada tanggal 29 Juni 1956. Pada presentasinya ia menjelaskan tentang pengembangan perangkat lunak untuk SAGE. Pada tahun yang berbeda yaitu 1983 dipresentasikan oleh Benington dan menjelaskan bahwa fase fase dalam proses pengembangannya ia menggunakan metode yang sama dengan tahapan yang sama pula dan menjalankan 6 fase berupa *Preliminary design, Detailed design, Coding and unit testing, Integration,* dan *Testing*.

## Hipotesis

Kualitas kos kosan: Kualitas kos kosan mencakup aspek-aspek seperti kondisi fisik bangunan, kebersihan, perawatan, dan keamanan. Hipotesa ini mengasumsikan bahwa semakin tinggi kualitas kos kosan, semakin tinggi pula tingkat kepuasan penghuni.

H0 : Kualitas bangunan tidak meningkatkan kenyamanan

H1 : Kualitas bangunan meningkatkan kenyamanan

Fasilitas yang disediakan: Fasilitas dalam kos kosan meliputi fasilitas umum seperti dapur, kamar mandi, ruang bersama, fasilitas laundry, akses internet, dan lain sebagainya. Hipotesa ini berpendapat bahwa semakin lengkap dan memadai fasilitas yang disediakan oleh kos kosan, semakin tinggi kepuasan penghuni.

H0 : fasilitas yang tersedia di kos kosan tidak akan memberikan dampak yang berpengaruh keapada penghuni kos

H1 : fasilitas yang tersedia di kos kosan akan memberikan dampak yang berpengaruh keapada penghuni kos

Kepuasan penghuni: Kepuasan penghuni merujuk pada tingkat kepuasan dan kepuasan mereka terhadap pengalaman tinggal di kos kosan. Hipotesa ini mengasumsikan bahwa tingkat kepuasan yang tinggi akan menyebabkan penghuni merasa puas dengan fasilitas dan layanan yang diberikan, yang pada gilirannya meningkatkan kemungkinan mereka untuk tetap tinggal dalam jangka waktu yang lebih lama.

H0: tingkat kepuasan penghuni tidak ada hubungannya dengan fasilitas yang diberikan

H1: tingakt kepuasan penghuni berhubungan dengan fasilitas yang diberikan

Tingkat retensi: Tingkat retensi merujuk pada kemungkinan penghuni untuk tetap tinggal dalam jangka waktu yang lebih lama. Hipotesa ini berpendapat bahwa kepuasan yang tinggi dan fasilitas yang baik dalam kos kosan akan meningkatkan tingkat retensi penghuni, yang artinya mereka cenderung memperpanjang masa tinggal mereka.

H0: tingkat retensi tidak akan memberikan dampak kos untuk tahun kedepannya

H1: tingkat retensi memberikan dampak baik untuk kedepannya

# Daftar Pustaka

[1] M. Prawiro, “Pengertian Internet: Definisi, Fungsi, Manfaat, dan Dampak Internet,” *maxmanroe.com*, [Online]. Available: https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/internet/pengertian-internet.html.

[2] S. Setiawan, “Pengertian Internet – Komponen, Bentuk, Manfaat, Sejarah, Positif, Negatif, Para Ahli,” 2023. https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-internet/.

[3] Indowbsite, “Pengertian Website Penjelasan dan Arti Website,” 2023, [Online]. Available: https://www.indowebsite.co.id/website/.

[4] I. Nurul and Safrezi, “Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya Artikel ini telah tayang di Katadata.co.id dengan judul ‘Pengertian Website Menurut Para Ahli, Beserta Jenis dan Fungsinya’ , https://katadata.co.id/safrezi/berita/6200a2a9697ec/pengertian-,” 2022, [Online]. Available: https://katadata.co.id/safrezi/berita/6200a2a9697ec/pengertian-website-menurut-para-ahli-beserta-jenis-dan-fungsinya.

[5] D. Team, “Pengertian, Fungsi, Jenis, dan Manfaat Website yang Perlu Kamu Ketahui,” 2022, [Online]. Available: https://www.dewaweb.com/blog/pengertian-website-lengkap/.

[6] G. JamesA O’ Brien and M. Maraka, “MANAGEMENT INFORMATION SYSTEMS,” 2007, [Online]. Available: https://dias.ac.in/wp-content/uploads/2020/06/102-112-Pages-of-DTR-8th-issue.pdf.

[7] D. R. R. C. H. A. R. D. U. S. E. K. I. N. D. R. J. I. T, “M A N A J EM E N S I ST E M I N FO R M AS I DA N T E K N O LO G I I N FO R M AS I,” 2021, [Online]. Available: http://repository.unand.ac.id/18152/1/Manajemen Sistem Informasi.pdf.

[8] S. (Kristianto, “Sistem Informasi Pencari Kost Kostan,” 2009.

[9] M. A. Maksum, “Apa itu Laravel? Pengertian, Fitur dan Kelebihannya,” 2022, [Online]. Available: https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-laravel/.

[10] H. A. prasetyo Yudho Yudhanto, *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. .

[11] jagoan H. Team, “Apa itu Laravel? Fitur & Kelebihan dibanding Framework lainnya,” 2020, [Online]. Available: https://www.jagoanhosting.com/blog/framework-laravel/.

[12] D. Anggoro, “Mengenal Visual Studio Code dan Fitur Pentingnya Dalam Membuat Aplikasi,” 2023, [Online]. Available: https://whello.id/tips-digital-marketing/visual-studio-code-adalah/.

[13] M. R. Adani, “Home / Blog / Memahami Konsep Penggunaan Xampp untuk Kebutuhan Development Memahami Konsep Penggunaan Xampp untuk Kebutuhan Development,” 2021, [Online]. Available: https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-xampp/.

[14] Admin, “Apa itu phpMyAdmin ? Berikut Pengertian Dan Fungsinya,” 2020, [Online]. Available: https://www.utopicomputers.com/apa-itu-phpmyadmin-berikut-pengertian-dan-fungsinya/.

[15] Benefita, “Apa itu HTML? Lihat Fungsi Hingga Sejarahnya,” 2023, [Online]. Available: https://www.niagahoster.co.id/blog/html-adalah/.

[16] A. Nayoan, “Apa Itu CSS? Pengertian, Fungsi, dan Contohnya,” 2022, [Online]. Available: https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-css/.

[17] J. H. Team, “Pengertian PHP, Fungsi, Syntax & Kelebihannya,” 2022, [Online]. Available: https://www.jagoanhosting.com/blog/pengertian-php/.

[18] M. R. Adani, “Metode Waterfall: Pengertian, Sejarah, Manfaat & Tahapanya,” 2020. https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/.