

**LAPORAN LENGKAP**  
**PRAKTIKUM PEMOGRAMAN BERORIENTASI OBJEK**



**OLEH :**

**NAMA : FADILLAH RELAWATI**  
**NIM : F1G120017**  
**KELOMPOK : I (SATU)**

**ASISTEN PENGAMPU :**

**WAHID SAFRI JAYANTO**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER**  
**JURUSAN MATEMATIKA**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**UNIVERSITAS HALU OLEO**  
**KENDARI**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**LAPORAN PRAKTIKUM**



OLEH:

FADILLAH RELAWATI  
F1G120017

Laporan praktikum Pemograman Berorientasi Objek ini disusun sebagai tugas akhir menyelesaikan praktikum Pemograman Berorientasi Objek sebagai salah satu syarat lulus matakuliah PBO. Menerangkan bahwa yang tertulis dalam laporan lengkap ini adalah benar dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Kendari , 18. Desember 2021

Menyetujui

Asisten Praktikum

18-12-2021

  
WAHID SAFRI JAYANTO  
F1G117059

Praktikan

  
FADILLAH RELAWATI  
F1G120017

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERTEMUAN 1 .....	6
1.1 Alat dan Bahan .....	6
1.2 Pengenalan PHP .....	7
1.3 Pengenalan OOP.....	7
PERTEMUAN 2 .....	8
2.1 Kelas .....	8
2.2 Properti .....	8
2.3 <i>Method</i> .....	8
2.4 <i>Object</i> .....	9
2.5 <i>Constructor</i> dan <i>Destructor</i> .....	9
2.6 <i>Interface</i> .....	10
2.7 <i>Modifier</i> .....	10
2.8 <i>Composer</i> .....	11
2.9 <i>Laravel</i> .....	11
PERTEMUAN 3 .....	12
3.1 CRUD ( <i>Create, Read, Update, dan Delete</i> ) .....	12
3.2 Project membuat <i>crud member</i> dan golongan .....	12

3.2.1 Tampilan struktur <i>database</i> crud_project .....	12
3.2.2 Tampilan <i>login</i> pada sistem crud .....	13
3.2.3 Tampilan Halaman Data <i>Member</i> .....	14
3.2.4 Tampilan Halaman Manajer .....	15
PERTEMUAN 4 .....	16
4.1 ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	16
4.2 DFD ( <i>Data Flow Diagram</i> ) .....	17
4.2.1 <i>Data Flow Diagram</i> Level 0 .....	18
4.2.2 <i>Data Flow Diagram</i> Level 1 .....	20
4.3 Perancangan <i>Interface</i> .....	21
DAFTAR PUSTAKA .....	27

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alat dan Bahan.....	7
-------------------------------	---

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur <i>database</i> crud_project .....	12
Gambar 3.2 Tampilan awal <i>login</i> .....	13
Gambar 3.3 <i>Login member</i> .....	13
Gambar 3.4 <i>Login manager</i> .....	14
Gambar 3.5 Halaman data <i>member</i> .....	14
Gambar 3.6 Halaman <i>manager</i> .....	15
Gambar 4.1 ERD sistem informasi penyewaan kamar kos .....	17
Gambar 4.2 Diagram konteks .....	19
Gambar 4.3 DFD Level 1 .....	20
Gambar 4.5 Halaman <i>login</i> .....	22
Gambar 4.6 <i>Dashboard</i> .....	22
Gambar 4.7 Daftar kamar kos yang akan disewakan .....	23
Gambar 4.8 Data Pemilik Kos .....	23
Gambar 4.9 Tambah data pemilik .....	24
Gambar 4.10 Data kamar kos .....	24
Gambar 4.11 Data penyewa .....	25
Gambar 4.12 Tambah data penyewa .....	25
Gambar 4.13 Daftar penyewa kamar .....	26

## **KATA PENGANTAR**

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena limpahan rahmat dan hidayah-Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan lengkap praktikum Pemrograman Berorientasi Objek tepat pada waktunya.

Shalawat serta salam tidak lupa selalu kita haturkan untuk junjungan nabi agung kita, yaitu Nabi Muhammad salallahu 'alaihi wassalam yang telah menyampaikan petunjuk Allah SWT untuk kita semua, yang merupakan sebuah petunjuk yang paling benar, yakni Syariah agama Islam yang sempurna dan merupakan satu-satunya karunia paling besar bagi seluruh alam semesta.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan ini masih terdapat banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis terima demi kesempurnaan makalah ini.

Tak lupa pula, penulis mengucapkan terimakasih kepada asisten dosen, rekan-rekan, serta semua pihak yang terlibat dalam proses penyelesaian laporan praktikum ini.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat menambah wawasan mengenai pemrograman berorientasi objek dan bermanfaat bagi kita semua.

Kendari, 12 Desember 2021

Penyusun

## PERTEMUAN 1

### 1.1 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam membuat suatu proyek sistem informasi dengan CRUD PHP ialah sebagai berikut:

No.	Alat dan Bahan	Kegunaan
1.	Laptop	perangkat keras yang digunakan sebagai tempat pemasangan aplikasi-aplikasi yang mendukung pembuatan sistem informasi <i>database</i> .
2.	XAMPP	Untuk membuat <i>web server</i> lokal di komputer ( <i>localhost</i> ) dan juga sebagai media untuk mengakses Apache, MySQL, PHP, dan Perl.
3.	Apache	Membuat koneksi antara <i>server</i> dan <i>browser</i> milik pengunjung <i>website</i> (Firefox, Google Chrome, Opera, dsb) sembari mengirimkan <i>file</i> bolak-balik (antara <i>client-server</i> ).
4.	MySQL	Sebagai <i>server database open source</i> yang digunakan berbagai aplikasi terutama untuk membuat <i>web</i> .
5.	Visual Studio Code	Digunakan sebagai media <i>script editor</i> dalam melakukan pemrograman PHP.
6.	Chrome	Sebagai media untuk mengakses <i>localhost</i> dan phpMyAdmin serta menampilkan <i>output</i> program.



7.	phpMyAdmin	Aplikasi <i>web</i> untuk mengelola <i>database</i> MySQL dan <i>database</i> MariaDB dengan lebih mudah melalui antarmuka ( <i>interface</i> ) grafis.
----	------------	---

Tabel 1.1 Alat dan Bahan

## 1.2 Pengenalan PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang bersifat *open source*. Sebagai sebuah *scripting language*, PHP menjalankan instruksi pemrograman saat proses *runtime*. Berikut ini adalah contoh penulisan *syntax* php.

Syntax:

```
<?php
echo " Belajar PHP";

?>
```

## 1.3 Pengenalan OOP

OOP (*Object Oriented Programming*) merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Tujuan dari OOP diciptakan adalah untuk mempermudah pengembangan program dengan cara mengikuti model yang telah ada di kehidupan sehari-hari. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas ataupun obyek.

## PERTEMUAN 2

### 2.1 Kelas

*Class* adalah cetakan atau *blueprint* dari *object*. *Class* digunakan hanya untuk membuat kerangka dasar. Sebagai analogi, *class* bisa diibaratkan dengan manusia (*person*).

*Syntax:*

```
<?php
    class person {

        //isi class

    }
?>
```

### 2.2 Properti

*Property* adalah data yang terdapat dalam sebuah *class*. Melanjutkan analogi sebelumnya, *property* dari *person* bisa berupa nama maupun profesi.

*Syntax:*

```
<?php
class person {

    //property

    public $nama;

    public $profesi;

} ?>
```

### 2.3 Method

*Method* adalah tindakan yang bisa dilakukan di dalam *class*. Jika menggunakan analogi *class person* sebelumnya, maka contoh *method* adalah menampilkan nama.

*Syntax:*

```
<?php
class person {
    //property
    public $nama;
    public $profesi;
    //method
    public function tampilkan($nama, $profesi) {
        //isi method
    }
} ?>
```

## 2.4 Object

*Object* adalah hasil cetak dari *class* atau hasil ‘konkrit’ dari *class*. Setiap Objek dari *class* memiliki *property* dan *method* yang didefinisikan di kelas, tetapi mereka akan memiliki nilai properti yang berbeda. Objek kelas dibuat menggunakan *key new*.

*Syntax:*

```
<?php
class person {
    //isi class
}
$fadillah = new person();
$jungkook = new person();
?>
```

## 2.5 Constructor dan Destructor

*Constructor* dan *Destructor* adalah 2 *method* yang akan dijalankan secara otomatis. Perbedaannya, *Constructor* baru akan dipanggil ketika Objek baru saja dibuat, sedangkan *Destructor* baru akan dijalankan ketika *Object* selesai di jalankan.

*Constructor* biasa digunakan sebagai proses awal yang akan selalu dijalankan, seperti koneksi ke *database*, sedangkan *Destructor* bisa anda gunakan untuk memutus koneksi tersebut atau hal lainnya, yakni ketika Objek selesai di jalankan.

*Syntax:*

```
<?php
class Contoh{

    public function __construct(){
        echo "<p>Jalankan Koneksi ke Database</p>";
    }
    public function jalan(){
        echo "Jalankan Program";
    }
    public function __destruct(){
        echo "<p>Hentikan Koneksi ke Database</p>";
    }
}
```

## 2.6 Interface

Dalam pemrograman berbasis objek, *interface* adalah sebuah class yang semua *method*-nya adalah *abstract method*. Karena semua *method*-nya adalah *abstract method* maka *interface* pun harus diimplementasikan oleh *child class* seperti halnya pada *abstract class*.

## 2.7 Modifier

*Modifier* adalah kata, *phrase*, atau *clause* yang berfungsi sebagai *adjective* atau *adverb* yang menerangkan kata atau kelompok kata lain. Ketika berfungsi sebagai *adjective*, *modifier* menerangkan *noun*, sedangkan ketika

berfungsi sebagai *adverb*, kata ini menerangkan *verb*, *adjective* atau *adverb* lain. Contoh *syntax modifier* :

```
Public class bank balance
{
public String owner
public int balance

public bank_balance(String name, int dollars )
{
owner = name;

if(dollars > = 0)
balance = dollars;
else
dollars =0;
}}
```

## 2.8 Composer

*Composer* adalah *package-manager* (di level aplikasi) untuk bahasa pemrograman PHP. Menawarkan standarisasi cara pengelolaan *libraries* dan *software dependencies* dalam proyek *PHP*. *Composer* memungkinkan kita mendefinisikan pustaka atau *library* apa saja yang proyek kita butuhkan, untuk kemudian *Composer* lah yang akan menangani proses instalasi dan penyiapan pustaka-pustaka tersebut untuk kita gunakan.

## 2.9 Laravel

Laravel adalah salah satu *Framework* PHP yang paling banyak digunakan di seluruh dunia dalam membangun aplikasi *web* mulai dari proyek kecil hingga besar. *Framework* ini banyak digunakan oleh *Web Developer* karena kinerja, fitur, dan skalabilitas nya.

## PERTEMUAN 3

Pada pertemuan ketiga ini, membahas mengenai CRUD disertai *project* membuat *website* yang menampilkan 2 tabel yang berelasi yang dalam pengerjaannya menggunakan CRUD PHP. Dalam pembuatan *project* ini, digunakan aplikasi Visual Studio Code sebagai teks *editor*, phpMyAdmin, serta Apache dan MySQL sebagai *web server*.

### 3.1 CRUD (*Create, Read, Update, dan Delete*)

CRUD ialah singkatan dari *Create, Read, Update, dan Delete*, dimana keempat istilah tersebut merupakan fungsi utama yang nantinya diimplementasikan ke dalam basis data. Operasi CRUD adalah manipulasi data dasar untuk *database* dan menjadi bagian penting dalam proses pengembangan *website*.

### 3.2 Project membuat *crud member* dan golongan

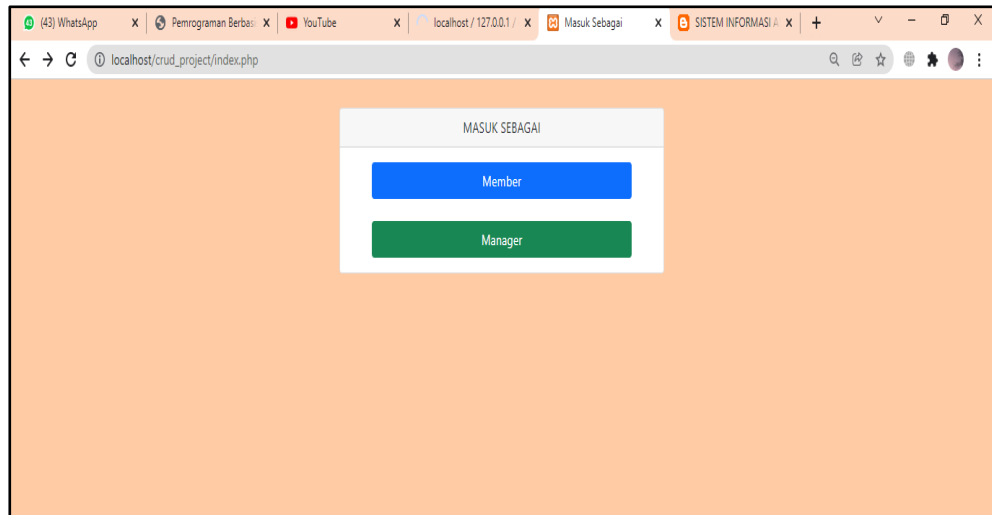
Berikut ini penjelasan mengenai project CRUD pada pertemuan ketiga.

#### 3.2.1 Tampilan struktur *database crud\_project*

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size
golongan		6	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB
member		5	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32.0 KiB
user		2	MyISAM	utf8_general_ci	2.1 KiB
3 tables	Sum	13	InnoDB	utf8mb4_general_ci	50.1 KiB

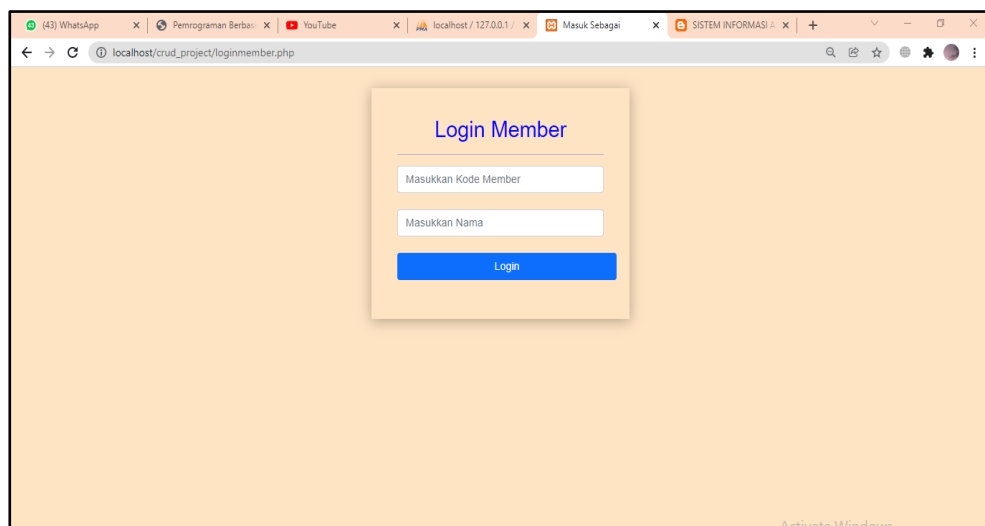
Gambar 3.1 Struktur *database crud\_project*

### 3.2.2 Tampilan *login* pada sistem crud



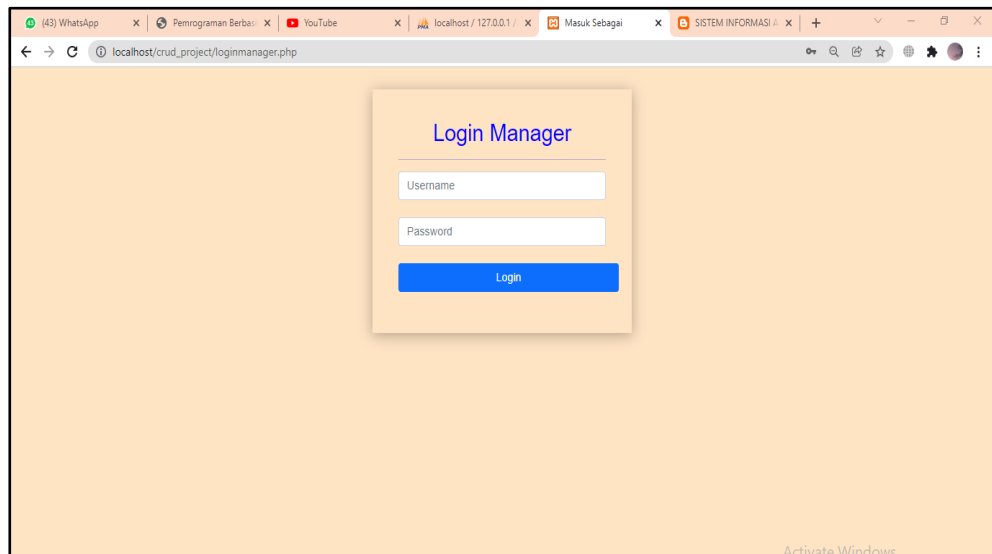
Gambar 3.2 Tampilan awal *login*

Setelah mengakses localhost/crud\_project di *web browser*, maka akan ditampilkan halaman diatas. Halaman ini memberikan opsi *login* sebagai *member* atau *login* sebagai *manager*. Jika anda memilih *member*, maka akan ditampilkan halaman *login* sebagai berikut:



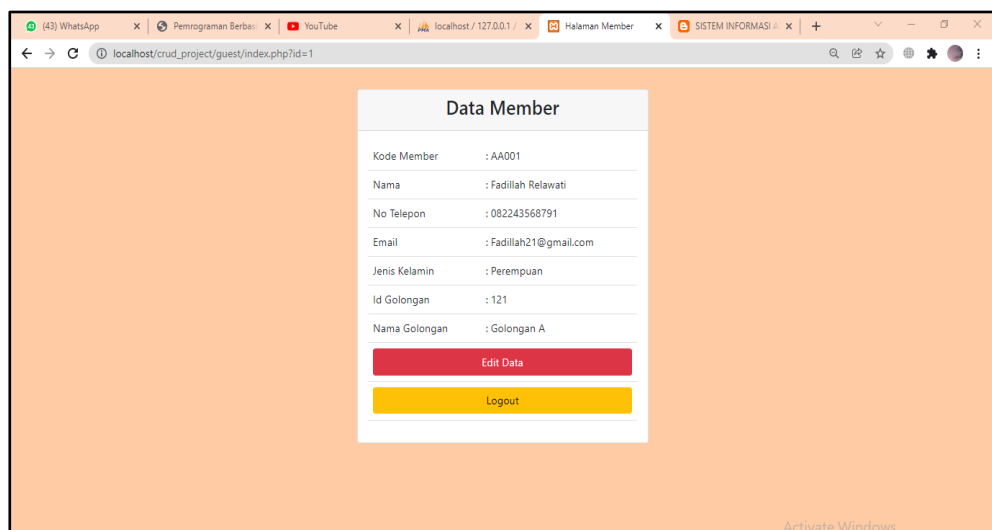
Gambar 3.3 *Login member*

Sementara itu, jika anda memilih masuk sebagai manajer, maka akan tampil halaman sebagai berikut:



Gambar 3.4 *Login manager*

### 3.2.3 Tampilan Halaman Data *Member*

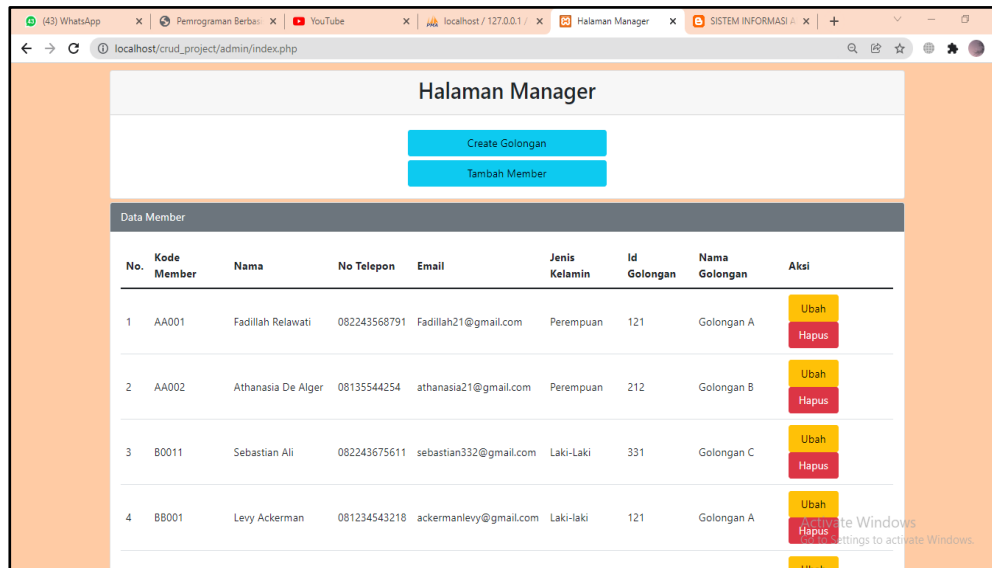


Gambar 3.5 Halaman data *member*

Setelah *login member*, akan ditampilkan halaman di atas yang menampilkan data *member* anda. Kemudian, ada pilihan *edit* data dan *logout* dimana jika meng-klik *edit* data, akan langsung di arahkan ke halaman *edit* data dan jika meng-klik *logout* maka akan langsung *logout* dari *website*.



### 3.2.4 Tampilan Halaman Manajer



Gambar 3.6 Halaman *manager*

Pada halaman *manager* ini akan ditampilkan semua data *member* yang terdaftar sebelumnya dan terdapat pula pilihan mengedit dan menghapus data di dalam data *member* tersebut. Selain itu, terdapat pula fitur untuk menambah *member* yang ada dan membuat (*create*) golongan baru serta terdapat opsi keluar (*logout*) dibagian pojok kiri bawah.

## PERTEMUAN 4

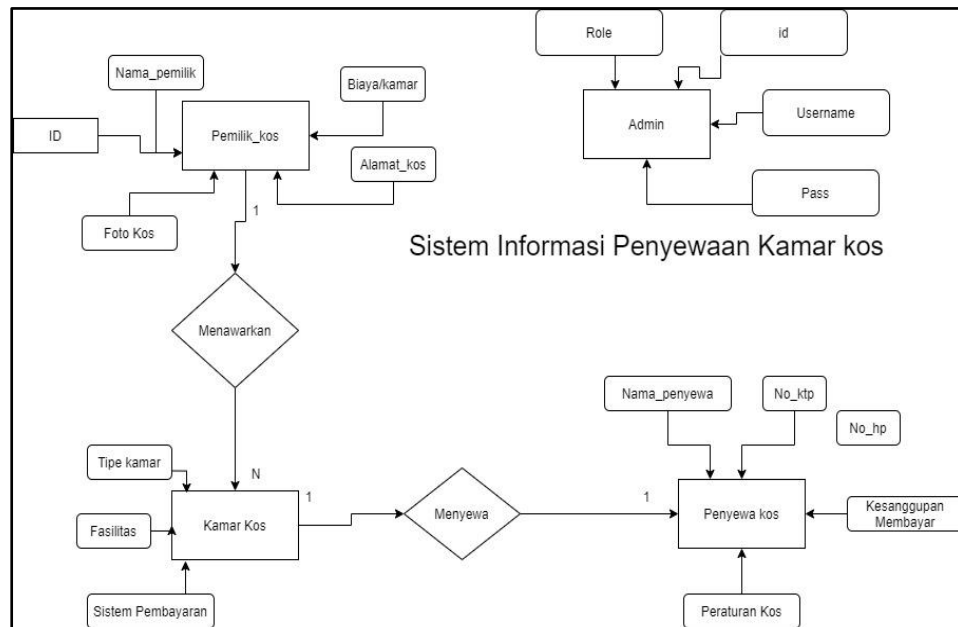
Pada pertemuan keempat praktikum PBO ini kami melakukan praktikum untuk *project* akhir, yakni membuat sistem informasi penyewaan kamar kos (E-Kost). Sistem informasi penyewaan kamar kos ini digunakan untuk mencari kamar kos yang disertai dengan informasi detail kamar kos, mulai dari harga hingga fasilitas setiap kamar kos yang ada dan juga menyediakan fitur untuk menyewa kamar kos secara *online*, sehingga memudahkan masyarakat dalam memesan kamar kos yang diinginkan. Sistem informasi penyewaan kamar kos ini terdiri atas menu *dashboard*, menu kamar kos yang berisi daftar kamar kos dan opsi penyewaan kamar kos, data pemilik, data penyewa, dan data kamar kos. Selain itu, terdapat pula menu *login* dan *logout* dimana untuk masuk ke dalam *website* diperlukan *login* akun terlebih dahulu.

### 4.1 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) ialah salah satu jenis diagram struktural yang biasa digunakan dan dimanfaatkan dalam desain sebuah *database*.

ERD pada *project* ini mengandung 4 entitas, yakni entitas *admin*, penyewa kos, pemilik kos, dan kamar kos. Setiap entitas tersebut memiliki beberapa atribut lagi yang berhubungan dengan entitas-entitas tersebut, seperti entitas pemilik kos yang memiliki atribut id, nama, alamat, biaya, dan foto kos. Selain itu, ERD E-Kost ini memiliki beberapa relasi yang terjalin antar entitasnya, yakni relasi *one to many* antara pemilik kos dan kamar kos (setiap pemilik dapat menawarkan beberapa kamar kos) serta relasi *one to*

one antara penyewa dan kamar kos (setiap penyewa hanya menyewa satu kamar kos). Berikut ini tampilan ERD sistem penyewaan kamar kos.



Gambar 4.1 ERD sistem informasi penyewaan kamar kos

## 4.2 DFD (Data Flow Diagram)

DFD adalah suatu diagram yang menggambarkan aliran data dari sebuah proses yang sering disebut sistem informasi. Di dalamnya menyediakan informasi mengenai *input* dan *output* dari tiap entitas dan proses itu sendiri. *Data Flow Diagram (DFD)* merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

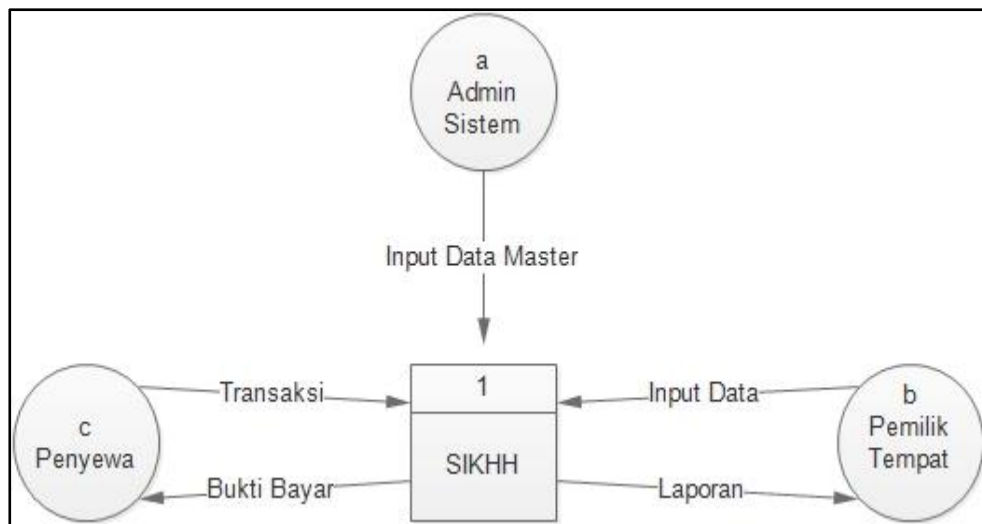
*DFD* merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan logis. Dalam sumber lain dikatakan bahwa *DFD* ini merupakan salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting

dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, *DFD* adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. *DFD* ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Suatu yang lazim bahwa ketika menggambarkan sebuah sistem kontekstual data *flow diagram* yang akan pertama kali muncul adalah interaksi antara sistem dan entitas luar. *DFD* didisain untuk menunjukkan sebuah sistem yang terbagi-bagi menjadi suatu bagian sub-sistem yang lebih kecil akan untuk menggaris bawahi arus data antara kedua hal yang tersebut diatas. Diagram ini lalu "dikembangkan" untuk melihat lebih rinci sehingga dapat terlihat model-model yang terdapat di dalamnya. merupakan alat yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir ataupun lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan.

#### 4.2.1 *Data Flow Diagram* Level 0

*DFD* Level 0 atau sering disebut Diagram Konteks karena menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat didalam suatu sistem. Diagram ini sangat sederhana untuk diciptakan karena pada diagram konteks sama sekali tidak memuat penyimpanan. Hal itu dilakukan karena semua entitas eksternal yang

ditunjukkan pada diagram konteks yang berisi aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Berikut ini DFD Level 0 Sistem Informasi penyewaan kamar kos.



Gambar 4.2 Diagram konteks

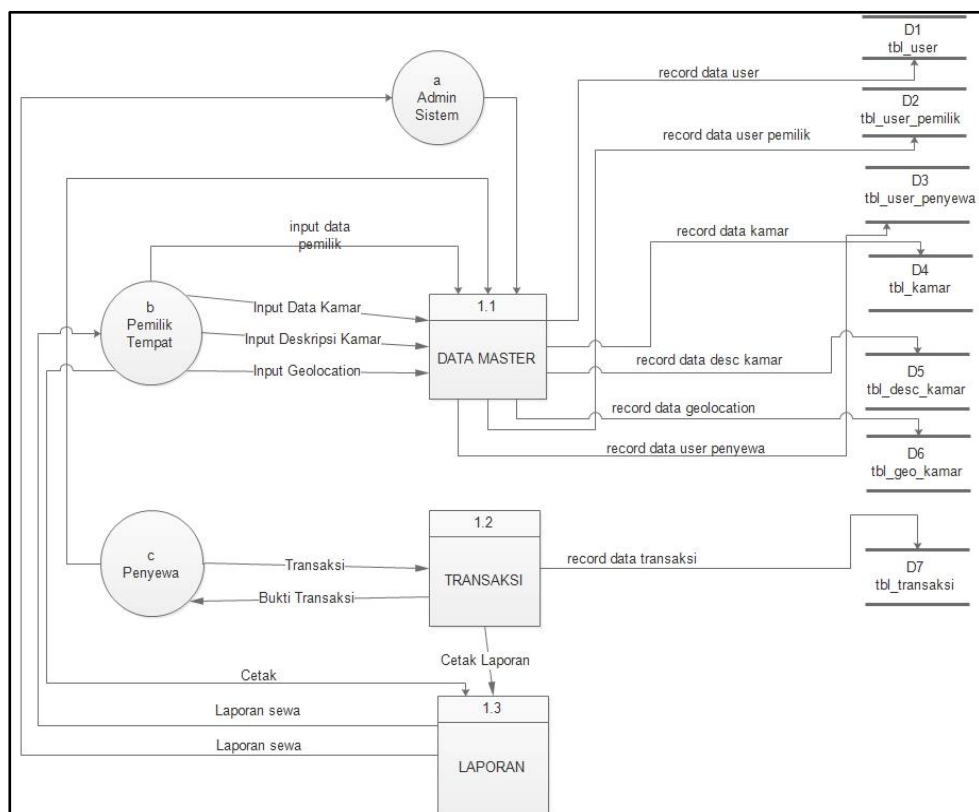
Gambar DFD diatas menunjukkan rangkaian proses berikut:

- 1) Admin Sistem menginput Ke Data Master Sistem Informasi Penyewaan Kos. Kemudian, Pemilik Tempat melakukan Input Data ke Sistem Informasi.
- 2) Pemilik tempat sebelumnya sudah *login* dan *register* ke sistem dan masuk sebagai pemilik tempat. pemilik tempat sudah menginput data ke sistem informasi, sehingga pemilik tempat mendapatkan laporan yang berisi informasi tentang kamar kos yang diinputkan tadi.
- 3) Kemudian Penyewa melakukan penyewaan dimana sebelumnya Penyewa sudah *login* agar dapat memesan kamar kos, kemudian masuk ke dalam proses penyewa, dalam hal ini penyewa mencari kamar yang diinginkan

dengan mencari alamat yang akan dituju maupun kamar yang sering dikunjungi oleh penyewa. Setelah diproses si penyewa akan mendapatkan pesan sebagai verifikasi bahwa kamar yang dia pesan sedang dalam proses. Didalam proses tersebut sistem akan memverifikasi terhadap si penyewa bahwa kamar yang disewa sudah siap dengan spesifikasi luas kamar letak kamar, fasilitas, kemudian mencantumkan harga yang harus penyewa bayarkan.

#### 4.2.2 Data Flow Diagram Level 1

DFD level 1 merupakan lanjutan dari diagram konteks, dimana setiap proses yang berjalan akan diperinci pada tingkatan ini. Sehingga, proses utama akan dipecah menjadi sub – sub proses yang lebih kecil lagi.



Gambar 4.3 DFD Level 1

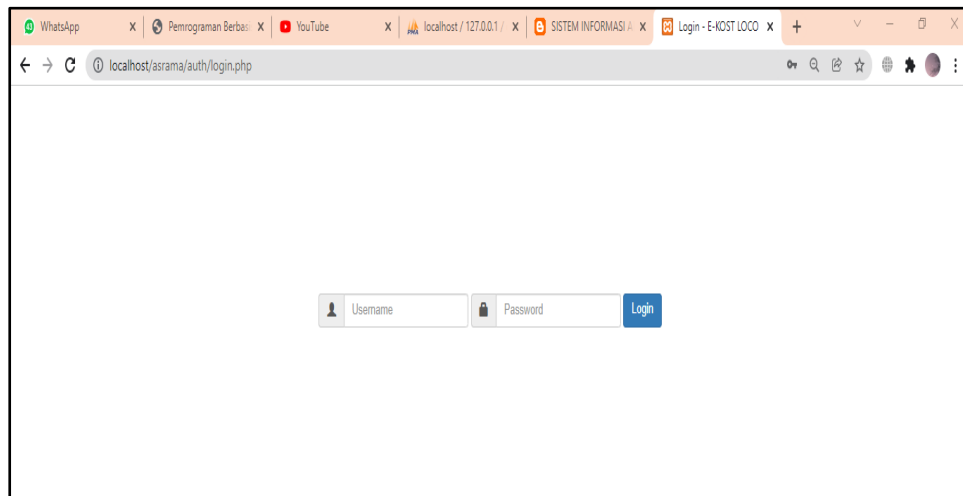
Gambar DFD diatas menunjukkan rangkaian proses berikut:

- 1) Admin Sistem melakukan *login* ke DATA MASTER (1.1)., dan *admin* sistem akan mendapatkan *output* berupa Laporan Sewa (1.3).
- 2) Pemilik tempat menginput data kamar, deskripsi Kamar, dan *input* lokasi ke data master, kemudian Data Master akan memberikan *output record* berupa tabel data user (02), tabel user penyewa (03), tabel kamar(04), tabel deskripsi kamar (05), dan tabel lokasi kamar (06).
- 3) Kemudian sari sisi penyewa (c), akan menginput ke data master, setelah itu melakukan transaksi 1.2., dan akan mendapatkan *output* berupa bukti transaksi, kemudian bagian transaksi akan merecord data transaksi berupa tabel transaksi (D7)
- 4) Pemilik tempat akan mencetak laporan, dan dari transaksi juga akan mencetak laporan, dari laporan 1.3 itu akan memberikan *output* berupa laporan sewa kepada pemilik tempat dan juga laporan sewa untuk *admin* sistem.

#### **4.3 Perancangan *Interface***

Perancangan *interface* dibutuhkan pula untuk membuat interaksi pengguna sederhana dan seefisien mungkin, dalam hal mencapai tujuan pengguna. Dalam perancangan *interface* dikondisikan dalam beberapa tampilan berikut.

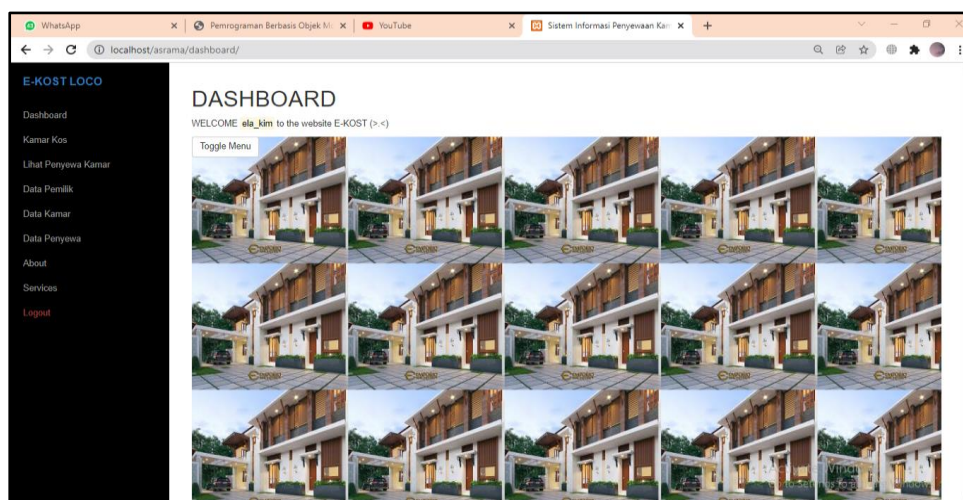
- 1) Halaman *Login*



Gambar 4.1 Halaman *login*

Pada halaman *login* diatas diwajibkan untuk mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu.

## 2) Halaman *Dashboard*



Gambar 4.2 *Dashboard*

Setelah *login* tadi, anda akan langsung di arahkan menuju halaman dashboard yang memiliki *toogle menu* yang jika di *klik* akan memperlihatkan berbagai menu E-Kost.

## 3) Halaman Data Kamar Kos



WELCOME,, ela\_kim

Daftar Kamar Kos

No.	Nama Pemilik	Alamat	Foto Kos	Tipe Kamar	Fasilitas	Sistem Pembayaran	Biaya Kamar	Opsi
1.	Jeon Jungkook	Perumnas Poasia		3 x 4	Perabotan, listrik, kamar mandi dalam	Rek. 0192-01-157241-50-6	Rp. 500.000,00/bulan	<a href="#">Sewa</a>
2.	Roseanne Park	Jl. Anavai		5 x 6	Kamar mandi dalam, listrik, perabotan	Rek. 0174-01-182714-30-2	Rp. 375.000,00/bulan	<a href="#">Sewa</a>
3.	Kim Taehyung	Jl. Tunggal		4 x 4	Listrik, akses internet, kamar mandi dalam, area parkir	Rek. 0217-01-057888-50-9	Rp. 450.000,00/bulan	<a href="#">Sewa</a>
4.	Athanasia De Alger	Jl. Lumba-Lumba		4 x 5	Area parkir, kamar mandi dalam, listrik, akses internet, perabotan	Rek. 0192-01-0352-4453-9	Rp. 750.000,00/bulan	<a href="#">Sewa</a>
5.	Cadis Etrama De Raizel	Jl. Ahmad Yani		5 x 5	Kamar mandi dalam, listrik, area parkir, perabotan	Rek. 0183-01-083243-40-7	Rp. 400.000,00/bulan	<a href="#">Sewa</a>
6.	Sebastian Claude	Andounohu		5x4	Listrik, akses internet, kamar mandi dalam, area parkir, perabotan	Rek. 0217-01-057866-32-2	Rp. 600.000,00/bulan	<a href="#">Sewa</a>

Gambar 4.5 Daftar kamar kos yang akan disewakan

Halaman ini mengandung detail informasi semua kamar kos yang akan disewakan, seperti fasilitas, gambar, biaya, hingga sistem pembayarannya. Selain itu, laman ini memiliki opsi untuk menyewa kamar kos.

#### 4) Halaman Data Pemilik

Pemilik

Data Pemilik

No.	Nama Pemilik	Alamat	Foto Kos	Biaya	Opsi
1.	Jeon Jungkook	Perumnas Poasia		Rp. 500.000,00/bulan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2.	Sebastian Claude	Andounohu		Rp. 600.000,00/bulan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3.	Kim Taehyung	Jl. Tunggal		Rp. 450.000,00/bulan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
4.	Athanasia De Alger	Jl. Lumba-Lumba		Rp. 750.000,00/bulan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
5.	Cadis Etrama De Raizel	Jl. Ahmad Yani		Rp. 400.000,00/bulan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
6.	Roseanne Park	Jl. Anavai		Rp. 375.000,00/bulan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 4.6 Data Pemilik Kos

Halaman ini mengandung data atau detail informasi pemilik kos, seperti nama pemilik, alamat, foto kos, hingga biaya per bulan. Disini juga memiliki opsi untuk mengedit dan menghapus data pemilik tersebut.

Selain itu, anda juga dapat menambah data untuk pemilik baru dengan meng klik +tambah pada pojok kanan atas. Berikut ini, tampilan laman setelah meng klik tambah:

**E-KOST LOCO**

Dashboard  
Kamar Kos  
Lihat Penyewa Kamar  
Data Pemilik  
Data Kamar  
Data Penyewa  
About  
Services  
Logout

### Pemilik

Tambah Data Pemilik

Nama Pemilik

Alamat

Foto Kost  
 No file chosen

Biaya

Gambar 4.7 Tambah data pemilik

## 5) Halaman Data Kamar

**E-KOST LOCO**

Dashboard  
Kamar Kos  
Lihat Penyewa Kamar  
Data Pemilik  
Data Kamar  
Data Penyewa  
About  
Services  
Logout

### Kamar

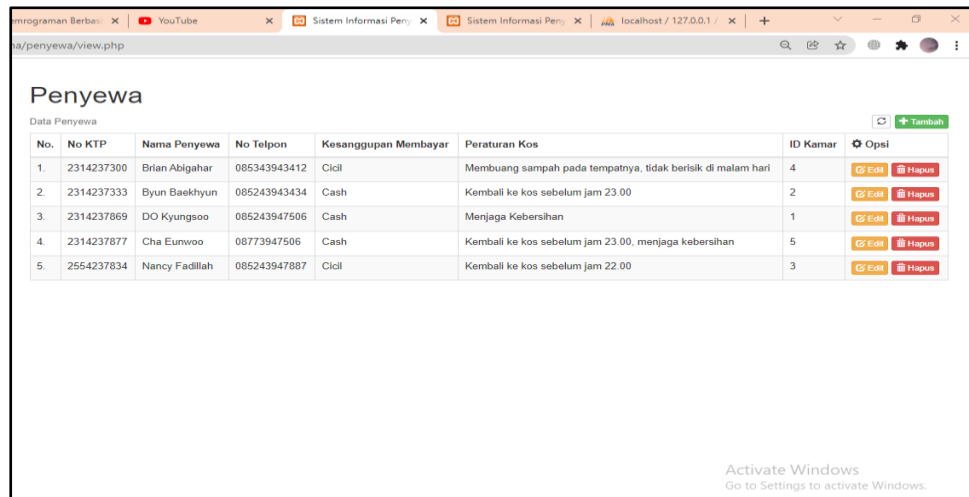
Data Kamar

No.	Tipe Kamar	Fasilitas	Sistem Pembayaran	Id Kamar	Opsi
1.	3 x 4	Perabotan, listrik, kamar mandi dalam	Rek 0192-01-157241-50-6	1	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2.	5 x 6	Kamar mandi dalam, listrik, perabotan	Rek 0174-01-182714-30-2	6	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3.	4 x 4	Listrik, akses internet, kamar mandi dalam, area parkir	Rek 0217-01-057888-50-9	3	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
4.	4 x 5	Area parkir, kamar mandi dalam, listrik, akses internet, perabotan	Rek 0192-01-0352-4453-9	4	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
5.	5 x 5	Kamar mandi dalam, listrik, area parkir, perabotan	Rek 0183-01-083243-40-7	5	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
6.	5x4	Listrik, akses internet, kamar mandi dalam, area parkir, perabotan	Rek 0217-01-057866-32-2	2	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.8 Data kamar kos

Halaman ini menampilkan detail data kamar kos, mulai dari ukuran/tipe kamar, fasilitas, id, dan sistem pembayaran. Sama halnya dengan laman data pemilik, halaman ini memiliki opsi untuk menambah data kamar, mengedit, dan menghapus data.

## 6) Halaman Data Penyewa



Penyewa

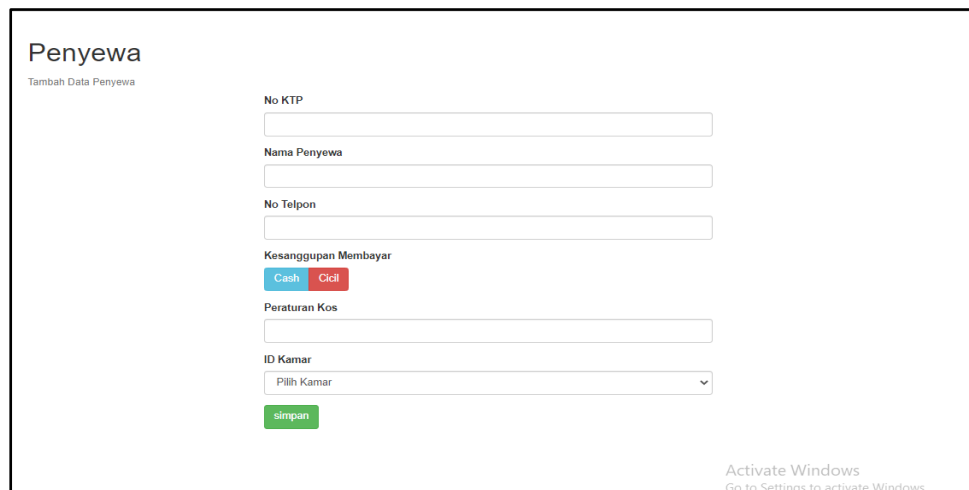
Data Penyewa

No.	No KTP	Nama Penyewa	No Telpn	Kesanggupan Membayar	Peraturan Kos	ID Kamar	Ops
1.	2314237300	Brian Abigahar	085343943412	Cicil	Membuang sampah pada tempatnya, tidak berisik di malam hari	4	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2.	2314237333	Byun Baekhyun	085243943434	Cash	Kembali ke kos sebelum jam 23.00	2	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3.	2314237869	DO Kyungsoo	085243947506	Cash	Menjaga Kebersihan	1	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
4.	2314237877	Cha Eunwoo	08773947506	Cash	Kembali ke kos sebelum jam 23.00, menjaga kebersihan	5	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
5.	2554237834	Nancy Fadillah	085243947887	Cicil	Kembali ke kos sebelum jam 22.00	3	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Gambar 4.9 Data penyewa

Seperti namanya, halaman ini menampilkan semua data penyewa yang ada, mulai dari nama, no.ktp, no.telepon, dsb. Laman ini juga memiliki pilihan edit, hapus, dan tambah data pada pojok kanan atas.



Penyewa

Tambah Data Penyewa

No KTP

Nama Penyewa

No Telpn

Kesanggupan Membayar

Cash Cicil

Peraturan Kos

ID Kamar

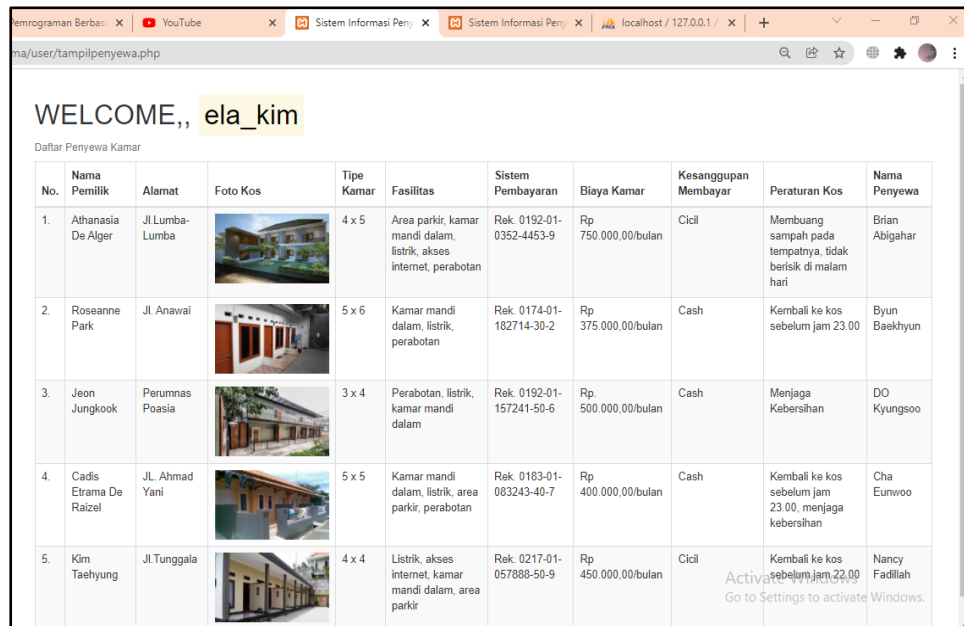
Pilih Kamar

simpan

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.






Gambar 4.10 Tambah data penyewa

## 7) Halaman Daftar Penyewa Kamar



WELCOME,, ela\_kim

Daftar Penyewa Kamar

No.	Nama Pemilik	Alamat	Foto Kos	Tipe Kamar	Fasilitas	Sistem Pembayaran	Biaya Kamar	Kesanggupan Membayar	Peraturan Kos	Nama Penyewa
1.	Athanasia De Alger	Jl Lumba-Lumba		4 x 5	Area parkir, kamar mandi dalam, listrik, akses internet, perabotan	Rek 0192-01-0352-4453-9	Rp 750.000,00/bulan	Cicil	Membuang sampah pada tempatnya, tidak berisik di malam hari	Brian Abigahar
2.	Roseanne Park	Jl Anawai		5 x 6	Kamar mandi dalam, listrik, perabotan	Rek 0174-01-182714-30-2	Rp 375.000,00/bulan	Cash	Kembali ke kos sebelum jam 23.00	Byun Baekhyun
3.	Jeon Jungkook	Perumnas Poasia		3 x 4	Perabotan, listrik, kamar mandi dalam	Rek 0192-01-157241-50-6	Rp 500.000,00/bulan	Cash	Menjaga Kebersihan	DO Kyungsoo
4.	Cadis Etrama De Raizel	Jl. Ahmad Yani		5 x 5	Kamar mandi dalam, listrik, area parkir, perabotan	Rek 0183-01-083243-40-7	Rp 400.000,00/bulan	Cash	Kembali ke kos sebelum jam 23.00, menjaga kebersihan	Cha Eunwoo
5.	Kim Taehyung	Jl Tunggal		4 x 4	Listrik, akses internet, kamar mandi dalam, area parkir	Rek 0217-01-057888-50-9	Rp 450.000,00/bulan	Cicil	Kembali ke kos sebelum jam 23.00	Nancy Fadillah

Gambar 4.11 Daftar penyewa kamar

Halaman ini menampilkan informasi daftar penyewa kamar secara rinci yang menampilkan data penyewa disertai data pemilik dan kamar kosnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi.
- Koman, G.,W. 2009. *Membuat Katalog Online dengan PHP dan CSS*. Yogyakarta: Lokomedia.
- Kristanto, A. 2003. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hakim, Lukmanul. 2009. *Trik Rahasia Master PHP Terbongkar Lagi*. Yogyakarta: Lokomedia
- Jogiyanto . 2008. *Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul .2009. *Mudah Menjadi Programmer PHP*. Yogyakarta: Andi
- Kristanto, A. 2007. *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Gava Media
- Kasiman. 2006. *16 Aplikasi web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset