

Development of a Mobile-Based Boarding Management Information System using the Mobile Application Development Life Cycle Method

Imam Septian Adi Wijaya, Nisa'ul Hafidhoh

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹imamseptian.wijaya@gmail.com, ²nisa@dns.dinus.ac.id

Abstrak

Tinginya minat untuk tinggal di tempat kost dikarenakan fleksibilitas lokasi dan biaya yang terjangkau, sehingga cukup banyak pelaku usaha yang membuka jasa sewa kamar kost. Sebagian besar para pemilik kost masih manajemen kost mereka secara manual seperti pendataan kamar, identitas penghuni, tagihan dan status tagihan di tulis di pada buku catatan. Terkadang juga terdapat penghuni yang lupa terhadap tagihannya sehingga pihak kost perlu mengingatkan mereka agar terhindar dari kerugian. Hal tersebut cukup menyulitkan karena bisa terjadi human error yang merugikan pihak kost ataupun pihak penghuni kost. Maka diterapkan teknologi sistem informasi manajemen untuk membantu pengelola bisnis kost dalam memanajemen bisnis kost mereka seperti mendata kamar, penghuni, pembayaran sewa serta pengeluaran kost, dan memberikan informasi tagihan kepada penghuni. Saat ini pengguna smartphone di Indonesia lebih banyak daripada pengguna komputer, hal ini disebabkan kebanyakan masyarakat Indonesia lebih bisa mengoperasikan smartphone dibandingkan komputer. Sehingga lebih baik jika sistem yang dikembangkan berbasis mobile. Jadi metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Mobile Application Development Lifecycle* (MADLC) karena memiliki pendekatan pengembangan yang cocok untuk aplikasi mobile. Sehingga akan dikembangkan sistem informasi manajemen kost berbasis mobile menggunakan metode MADLC.

Kata kunci : Sistem Informasi Manajemen ,MADLC, mobile, kost.

Abstract

The high interest in living in a boarding house is due to the flexibility of the location and the affordable cost. So quite a lot of people have opened boarding room rental services. Most boarding owners still manage their boarding manually such as room data collection, resident's identities, bills, and bill status written in a notebook. Sometimes some residents forget their bills so the boarding house needs to remind them to avoid losses. This is difficult because there can be human errors that harm the boarding house or boarding residents. So management information system technology is applied to assist boarding business managers to manage their boarding business such as recording rooms, residents, paying rent and boarding expenses, and providing bill information to residents. Currently, there are more smartphone users in Indonesia than computer users, this is because most Indonesians are more able to operate smartphones than computers. So it is better if the system is developed based on mobile. So the software development method used is the Mobile Application Development Lifecycle (MADLC) method because it has a suitable development approach for mobile applications. So that a mobile-based boarding management information system will be developed using the MADLC method.

Keywords: Management Information System, MADLC, mobile, boarding house.

1. PENDAHULUAN

Tinginya minat untuk tinggal di tempat kost dikarenakan fleksibilitas lokasi dan biaya yang terjangkau, sehingga cukup banyak pelaku usaha yang membuka jasa sewa kamar kost. Penghuni tempat kost biasanya adalah perantau atau pendatang dari luar daerah. Menurut data dari SAKERNAS pada sebuah artikel pada website lokadata [1], satu dari lima penduduk Jakarta adalah perantau atau migran, tentunya para pendatang ini akan mencari tempat tinggal selama keperluannya di suatu daerah.

Sebelum adanya perkembangan teknologi pendataan dan manajemen keuangan untuk penghuni kost dilakukan secara manual dimana pendataan mulai dari identitas penghuni, jumlah tagihan, status pembayaran, bahkan rekap bulanan pemasukan dari pembayaran sewa penghuni serta pengeluaran bulanan kost di tulis di sebuah buku catatan yang cukup besar. Beberapa kost ada yang memiliki ketentuan apabila penghuni membawa barang tambahan diluar kategori yang diperbolehkan maka akan dikenai biaya tambahan, barang-barang tersebut biasanya seperti barang elektronik televisi, kulkas, kipas angin, dsb. Untuk kamar kost juga terdapat beberapa kategori atau kelas kamar sehingga perbedaan harga bisa terjadi. Dari semua biaya yang dibebankan kepada penghuni tersebut pemilik kost perlu mencatat ulang daftar tagihan sewa baru penghuni setiap bulannya dan apabila penghuni sudah melakukan pelunasan pembayaran untuk suatu bulan pemilik kost juga perlu memberi tanda bahwa tagihan sudah lunas. Pencatatan dan perhitungan semua itu masih di tulis secara manual sehingga apabila terjadi kesalahan hitung atau human error dapat merugikan pihak kost atau pihak penyewa kost. Informasi yang dicatat pada buku juga akan terus bertambah seiring waktu berjalannya bisnis kost tentunya pemilik kost dapat mengalami kesusahan dalam manajemen data kost mereka. Pemilik atau pengelola kost juga harus menagih dan memberikan informasi tagihan yang biasanya dilakukan secara manual seperti menghampiri penghuni secara langsung atau mengirim pesan kepada para penghuni kost setiap bulan. Hal ini tentunya kurang efektif karena bisa saja terjadi kesalahan atau halangan yang berakibat informasi tidak sampai kepada para penghuni kost.

Beberapa penelitian seputar aplikasi manajemen kost adalah penelitian oleh Amalia Puspasari [2], penelitian tersebut memiliki latar belakang masalah pengelolaan transaksi keuangan kost yang masih berjalan manual seperti perekapan pembayaran yang dicatat pada sebuah buku besar, sehingga untuk membuat catatan dan rekap data pembayaran yang terorganisir menjadi hal yang cukup sulit bagi pengelola bisnis kost. Lalu untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan Sistem Manajemen Keuangan dan Administrasi Omah Kost Putri Berbasis Android Pada Omah Kost Putri yang berguna untuk merubah proses perekapan data yang dulunya berjalan secara manual menjadi terkomputerisasi.

Kemudian penelitian oleh Ady Putra [3], penelitian ini dilakukan pada Omah Kost Kembar yang memiliki permasalahan pengelolaan data pada kost yang masih manual dengan mencatat pada sebuah buku. Karena itu proses pendataan terkadang terhambat karena faktor manual tersebut dan juga untuk pembayaran terkadang masih banyak kendala. Sehingga penulis mengembangkan Aplikasi Manajemen Kost yang dapat memudahkan laporan data tentang kost tersebut menjadi lebih mudah, cepat dan tepat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengembangkan Sistem Informasi Manajemen Kost berbasis Mobile pada rumah kost, sehingga judul penelitian ini adalah "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Kost berbasis Mobile menggunakan Metode Mobile Application Development Life Cycle".

2. METODE PENELITIAN

2.2 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen merupakan suatu sistem dari komputer yang membuat sebuah informasi atau data dapat digunakan oleh para pemilik bisnis untuk kebutuhan yang sama [4]. Informasi yang dimiliki oleh sistem informasi manajemen biasanya seputar segala bentuk kejadian di dalam perusahaan, yang merupakan kejadian pada masa lalu, saat ini, atau

bisa juga prediksi. Informasi yang terdapat pada sistem informasi daftar pendataan asset, laporan berkala, atau bisa juga menghasilkan output dari hasil penghitungan sistematis. Cara kerja dari sistem informasi manajemen dimulai dari pemrosesan data atau informasi yang kemudian disimpan dalam basis data di mana data atau informasi bisa diakses dan di-update oleh setiap orang yang memiliki hak akses ke dalam sistem.

2.1 Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah bisnis Rumah Kost Ernis yang berlokasi di Jalan. Kenanga Sari 1 nomor 17, RT01 RW07, Kelurahan Genuk, Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Tempat kost ini merupakan tempat kost khusus perempuan yang berstatus lajang. Kost ini terletak di dekat pabrik tekstil Ungaran Sari Garment yang mayoritas pekerjaannya adalah perempuan, sehingga kost ini selalu diminati penghuni terutama pekerja pabrik Ungaran Sari Garment.

2.2 Metode Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan menerapkan metode pengembangan aplikasi dengan menerapkan metode Mobile Application Development Lifecycle (MADLC) untuk membuat Sistem informasi manajemen keuangan dan pendataan penghuni tempat kost. Metode ini digunakan karena memungkinkan pendekatan secara sistematis untuk pengembangan aplikasi mobile dimana pada prosesnya berbeda dengan aplikasi desktop. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan.:



Gambar 1 Urutan Metode MADLC(Vithani Kumar) [5]

1. *Identification Phase* (Identifikasi Masalah)
Tahap ini digunakan untuk membahas kebutuhan calon pengguna dan sistem dari informasi yang sudah didapat. Hasil pembahasan tersebut kemudian digunakan untuk menentukan konsep dan ide dari aplikasi. Kemudian ide tersebut dikembangkan kedalam bentuk UML (Unified Modeling Language)..
2. *Design* (Desain)
Tahap ini dilakukan pembuatan rancangan design user interface untuk pengguna berdasarkan ide yang telah didapat pada tahap sebelumnya. Tampilan antar muka sangat penting pada tahap ini karena aplikasi mobile memiliki ruang interaksi yang cenderung lebih kecil daripada aplikasi desktop sehingga perlu dioptimalkan ruang yang kecil tersebut.
3. *Development* (Pengembangan)
Tahap ini merupakan penerapan hasil rancangan yang sudah dibuat ke dalam kode pemrograman. Kode program yang ditulis berupa backend service yaitu API yang dibuat menggunakan *framework* PHP Laravel, kemudian *front end* mobile yang dibuat menggunakan *framework* Javascript React Native.
4. *Prototype*
Pada tahap ini dilakukan analisa untuk masing masing fungsi pada kode program. Analisa dilakukan dengan memberikan prototype kepada calon pengguna atau masyarakat untuk nantinya mendapat umpan balik.
5. *Pengujian*
Pada tahap ini akan dilakukan pengujian kepada perangkat lunak yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan dengan menerapkan metode Black Box. Pengujian dilakukan dengan menguji fungsi fungsi baik yang ada di perangkat mobile dan fungsi

fungsi yang berada di backend API. Hal ini bertujuan untuk memastikan setiap fungsi sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

6. Perilisan Aplikasi
Pada tahap ini aplikasi yang sudah lolos tahap pengujian dirilis kepada pengguna dengan cara aplikasi diexport ke dalam packaging installer yaitu format APK.
7. Perilisan Aplikasi
Pada tahap ini dilakukan perbaikan dan pengembangan perangkat lunak apabila pengguna melaporkan adanya bug atau masalah pada saat menggunakan perangkat lunak.

2.3 UML

Dalam penelitian ini untuk bagian perancangan pengembangan aplikasi penulis menggunakan UML (Unified Modeling Language). UML (Unified Modeling Language) merupakan bahasa pemodelan untuk sistem yang berorientasi objek. Pemodelan disini digunakan untuk menyederhanakan permasalahan yang berhubungan dengan sistem sehingga lebih mudah untuk dipahami. Saat ini UML merupakan bahasa standar untuk penulisan blue print sistem atau aplikasi. Beberapa UML yang akan digunakan pada penelitian ini adalah use case diagram, sequence diagram, dan class diagram.

Tujuan dari penggunaan UML diataranya adalah :

1. Dipakai sebagai blue print sebuah system atau aplikasi, Karena UML dapat menyajikan permasalahan yang lengkap dan detail dari sebuah system sehingga dapat menjadi acuan saat melakukan penulisan kode.
2. Bahasa pemodelan yang dapat dipahami oleh manusia dan juga dapat diterapkan pada sistem.
3. UML dapat memberi gambaran permodelan visual pada calon pengguna.

2.4 Pengujian Black Box

Pengujian aplikasi akan menerapkan metode Black Box yaitu dengan melakukan pengujian terhadap spesifikasi fungsional aplikasi. Pengujian ini berguna untuk memastikan apakah aplikasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian ini dapat dilakukan dengan memasukkan sebuah input ke aplikasi dan melihat apakah output atau respon dari aplikasi sesuai dengan apa yang diharapkan.

Tabel 1 Contoh pengujian black-box

| No | Skenario Pengujian | Hasil yang Diharapkan | Hasil yang Didapat | Kesimpulan |
|----|--|---|---|------------|
| 1. | Mengisi kolom login dengan kombinasi email dan password yang tidak sesuai. | Sistem akan menolak akses login dan memunculkan pesan “Maaf Email atau Password Salah”. | Sistem akan menolak akses login dan memunculkan pesan “Maaf Email atau Password Salah”. | Sesuai |
| 2. | Memasukkan data email dan password yang cocok lalu menekan tombol Login. | Sistem menerima akses login dan pengguna diarahkan ke Halaman Beranda. | Sistem menerima akses login dan pengguna diarahkan ke Halaman Beranda. | Sesuai |

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Masalah

Tahap ini digunakan untuk membahas masalah agar dapat ditentukan kebutuhan sistem dan rancangan sistem. Dari hasil pengumpulan data dengan metode wawancara dengan pengelola kost Ernis didapat informasi sebagai berikut.

1. Pengelola kost merasa cukup kesulitan apabila setiap tiba bulan baru maka dia harus membuat daftar tagihan baru untuk semua penghuni kost yang dikelola. Hal ini bertujuan untuk mendata pembayaran kost penghuni, jika penghuni membayar

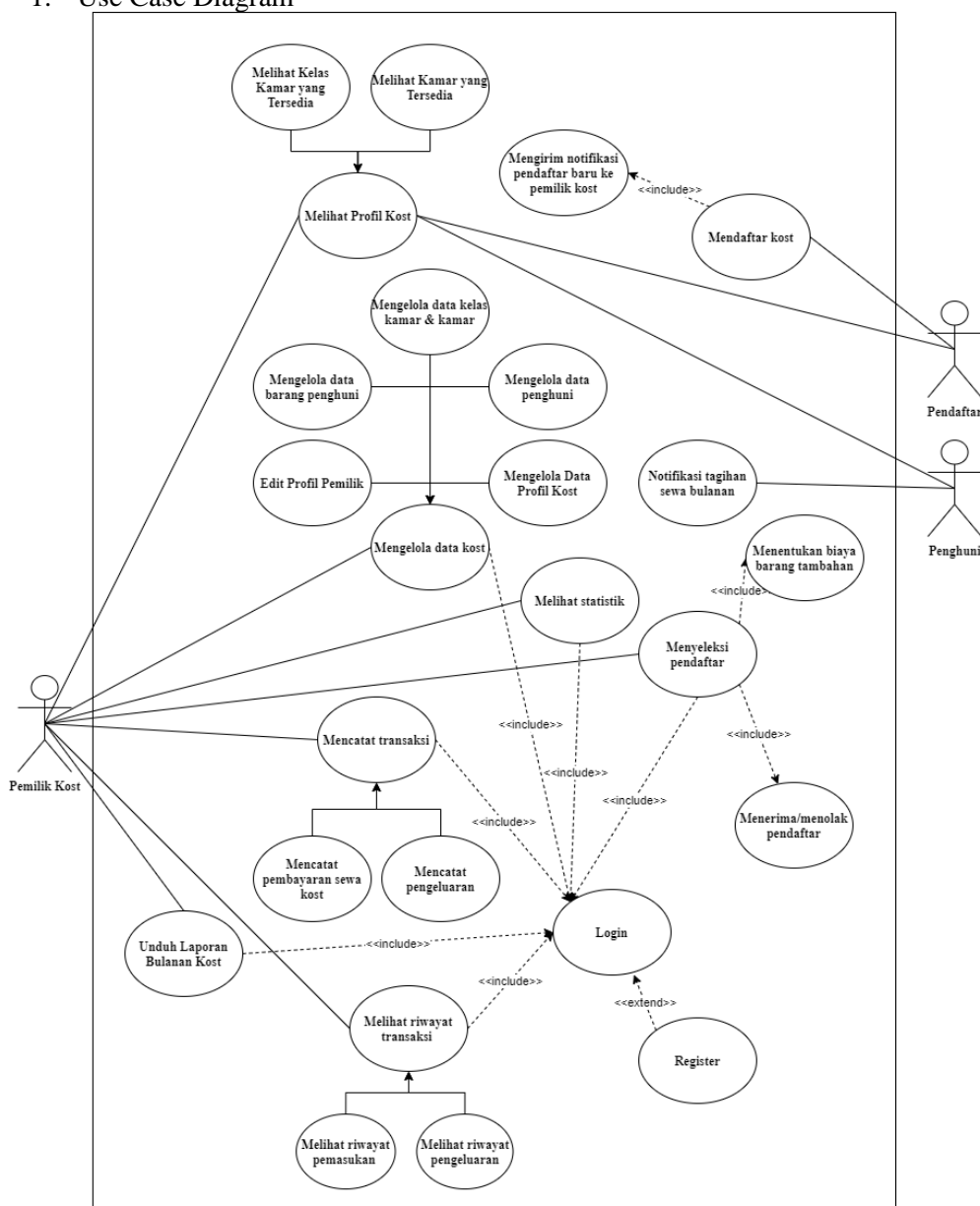
maka akan diberi tanda atau paraf sebagai bukti bahwa tagihan pada bulan tersebut sudah lunas.

2. Dengan data yang terus bertambah buku catatan kost terlihat kurang rapi sehingga akan kurang nyaman jika ingin mencari data atau informasi pada buku.
3. Kurang lengkapnya pendataan penghuni sehingga terkadang pengelola atau pemilik susah menghubungi penghuni karena data yang kurang lengkap.
4. Penghuni yang kadang lupa akan tagihan sehingga perlu diingatkan dengan cara bertemu secara langsung atau mengirim pesan secara manual kepada penghuni.

3.2 Perancangan Sistem

Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Kost bernama “KostKu” ini akan dikembangkan menjadi 2 bagian yaitu backend service berupa API dan frontend service berupa aplikasi mobile. Rancangan sistem secara umum digunakan untuk memberikan gambaran umum terkait dengan sistem aplikasi yang akan di bangun. Pada penelitian ini perancangan sistem akan menggunakan Unified Modeling Language (UML).

1. Use Case Diagram



Gambar 1 Use Case Diagram

Pada gambar use case diagram diatas ditunjukkan fitur fitur atau fungsi-fungsi apa saja yang bisa diakses oleh aktor aktor yang menggunakan sistem. Untuk penjelasan aktor-aktor yang berperan dijelaskan pada tabel berikut.

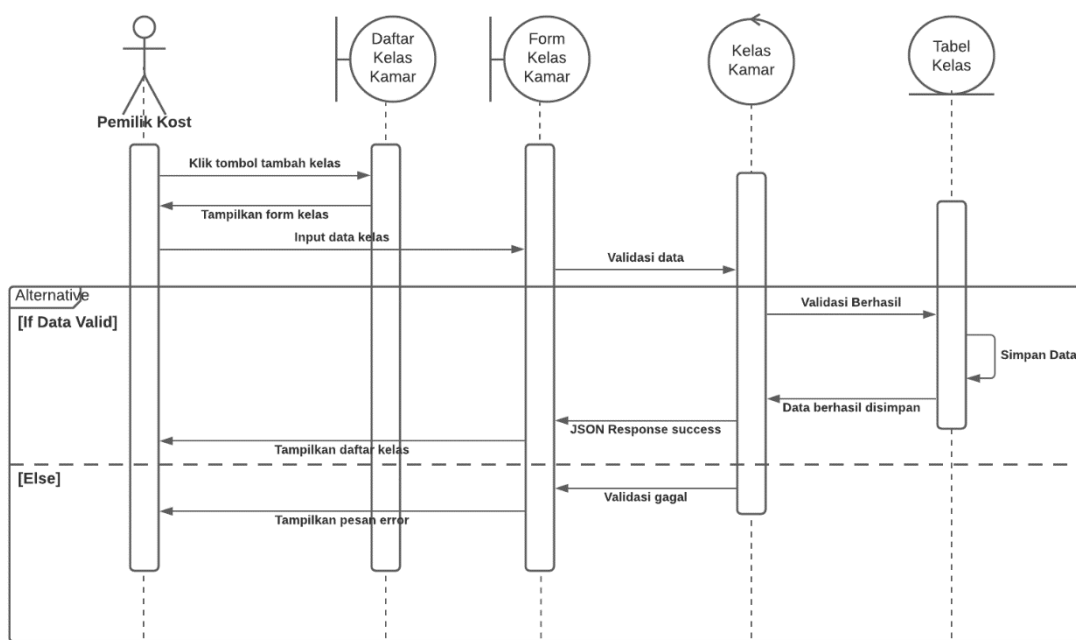
Tabel 1 Deskripsi Aktor

| No | Aktor | Deskripsi |
|----|--------------|--|
| 1 | Pemilik Kost | Aktor utama pada Sistem Informasi Manajemen Kost ini yang dapat berinteraksi dengan sebagian besar fitur. Pemilik kost dapat mengakses fitur fitur seperti mengelola data kost, melihat tagihan penghuni, mencatat setiap transaksi kost, menyeleksi para calon penghuni, dan melihat riwayat transaksi bulanan. |
| 2 | Pendaftar | Pendaftar disini merupakan orang yang ingin menjadi penghuni kost dan datanya belum ada pada sistem informasi manajemen kost. Calon penghuni dapat mendaftar menjadi penghuni kost dengan mengakses formulir pendaftaran berbasis web, sebelum mengisi form calon penghuni dapat melihat data informasi seputar kost dan memilih kamar yang tersedia. Kemudian setelah menyelesaikan formulir pendaftaran calon penghuni dapat menunggu notifikasi keputusan penghuni kost apakah dia diterima atau tidak. |
| 3. | Penghuni | Penghuni disini merupakan penghuni yang datanya sudah ada dalam sistem, penghuni disini dapat menerima notifikasi seputar tagihan sewa bulanan mereka setiap bulan melalui notifikasi pesan Whatsapp. |

2. Sequence Diagram

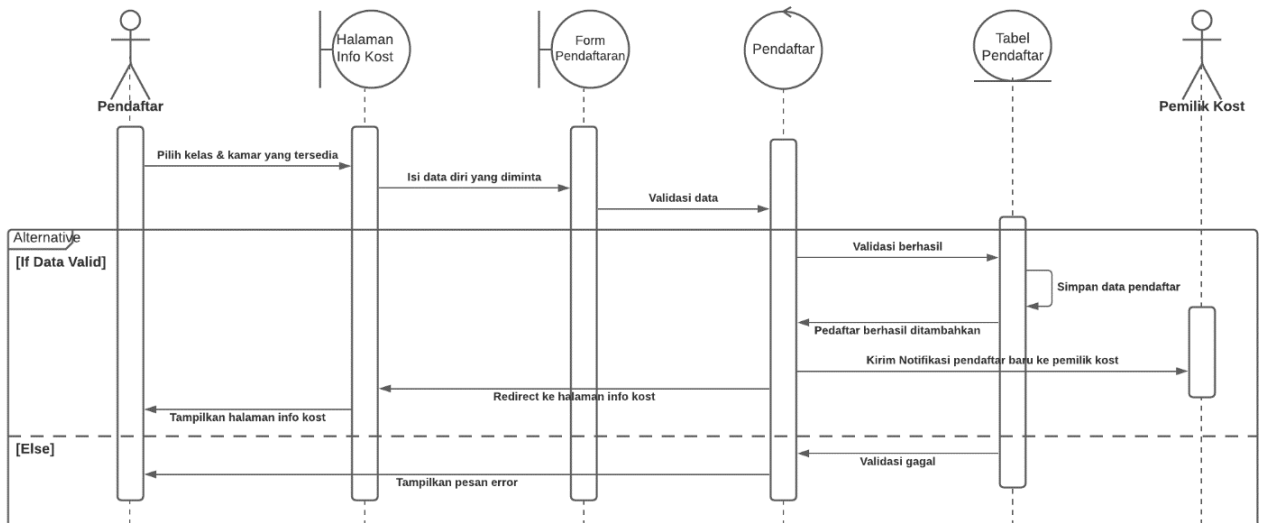
1. Sequence Diagram Input Data Kelas Kamar

Pada gambar 2 menunjukan alur proses untuk menambah data kelas kamar yang ada pada tempat kost. Pada gambar pengguna dapat menambah data kelas kamar dengan menekan tombol tambah yang ada pada halaman daftar kelas kamar, setelah itu akan diarahkan ke halaman form tambah data kelas kamar. Setelah itu pengguna aplikasi dipersilahkan untuk mengisi form dan kemudian sistem akan melakukan validasi terhadap data yang dimasukan



Gambar 2 Sequence Diagram Input Data Kelas Kamar

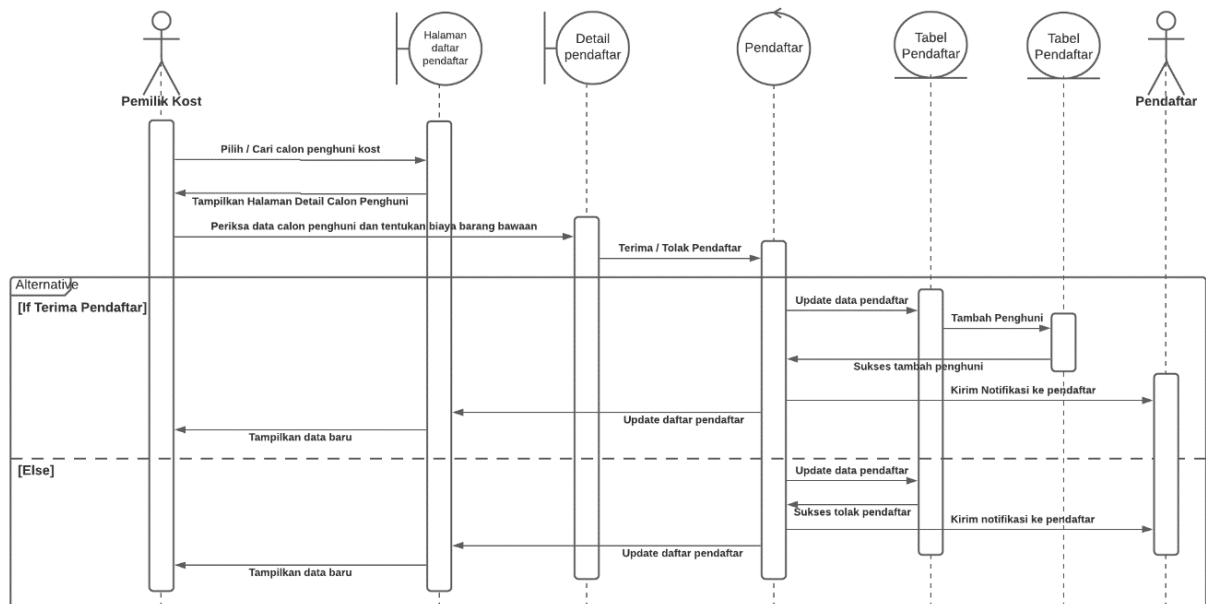
2. Sequence Diagram Daftar Kost



Gambar 3 Sequence Diagram Daftar Kost

Pada gambar 3. menunjukkan alur untuk mendaftar kost, pendaftar yang ingin mendaftar kost dapat mengakses web untuk mendaftar kost. Disini pendaftar dapat melihat profil kost kemudian memilih kamar yang tersedia. Setelah memilih kamar sistem akan mengarahkan ke halaman form pendaftaran kost lalu pendaftar mengisi form pendaftaran. Jika sudah selesai maka notifikasi pendaftar baru akan dikirim ke pemilik kost.

3. Sequence Diagram Seleksi Pendaftar

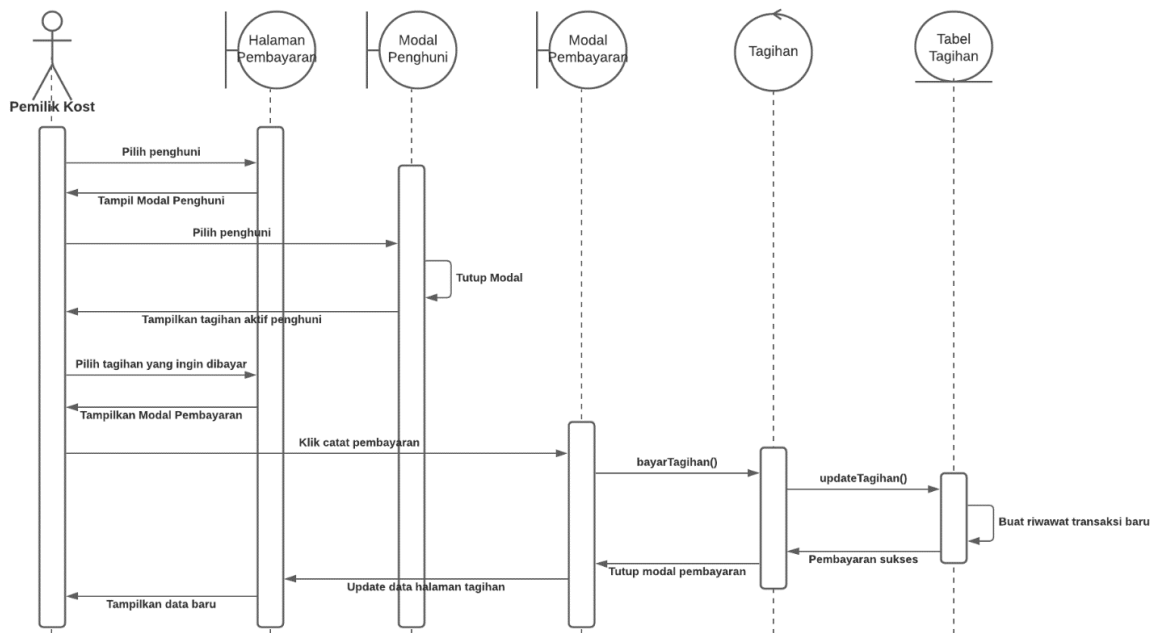


Gambar 4 Sequence Diagram Seleksi Pendaftar

Pada gambar 4. menunjukkan alur pengguna dapat menyeleksi pendaftar yang ingin menjadi penghuni kost mereka. Pengguna melihat daftar pendaftar dengan

menekan notifikasi adanya pendaftar baru atau dengan mengakses halaman daftar pendaftar. Kemudian pengguna memilih pendaftar yang ingin dilihat informasinya lalu pengguna dapat memilih untuk menerima jadi penghuni kost mereka atau menolak. Apabila pengguna memilih menerima maka pendaftar akan menjadi penghuni kost mereka dan data akan disimpan sebagai penghuni dan notifikasi diterima melalui email serta Whatsapp akan dikirim kepada pendaftar agar mereka segera menghuni kamar yang dipilih.

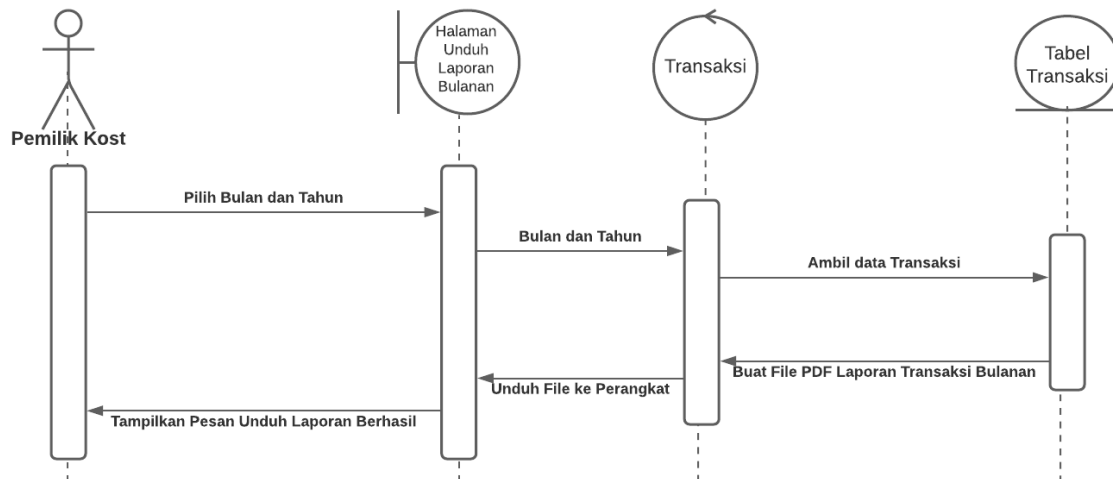
4. Sequence Diagram Catat Pembayaran



Gambar 5 Sequence Diagram Catat Pembayaran

Pada gambar 5. menunjukkan alur untuk mencatat pembayaran sewa kost bulanan penghuni. Penghuni dapat memilih penghuni yang akan dicatat pembayarannya pada halaman pembayaran sewa. Kemudian pilih tagihan yang dibayar kemudian sistem akan mencatat tagihan telah lunas pada sistem.

5. Sequence Diagram Unduh Laporan Bulanan

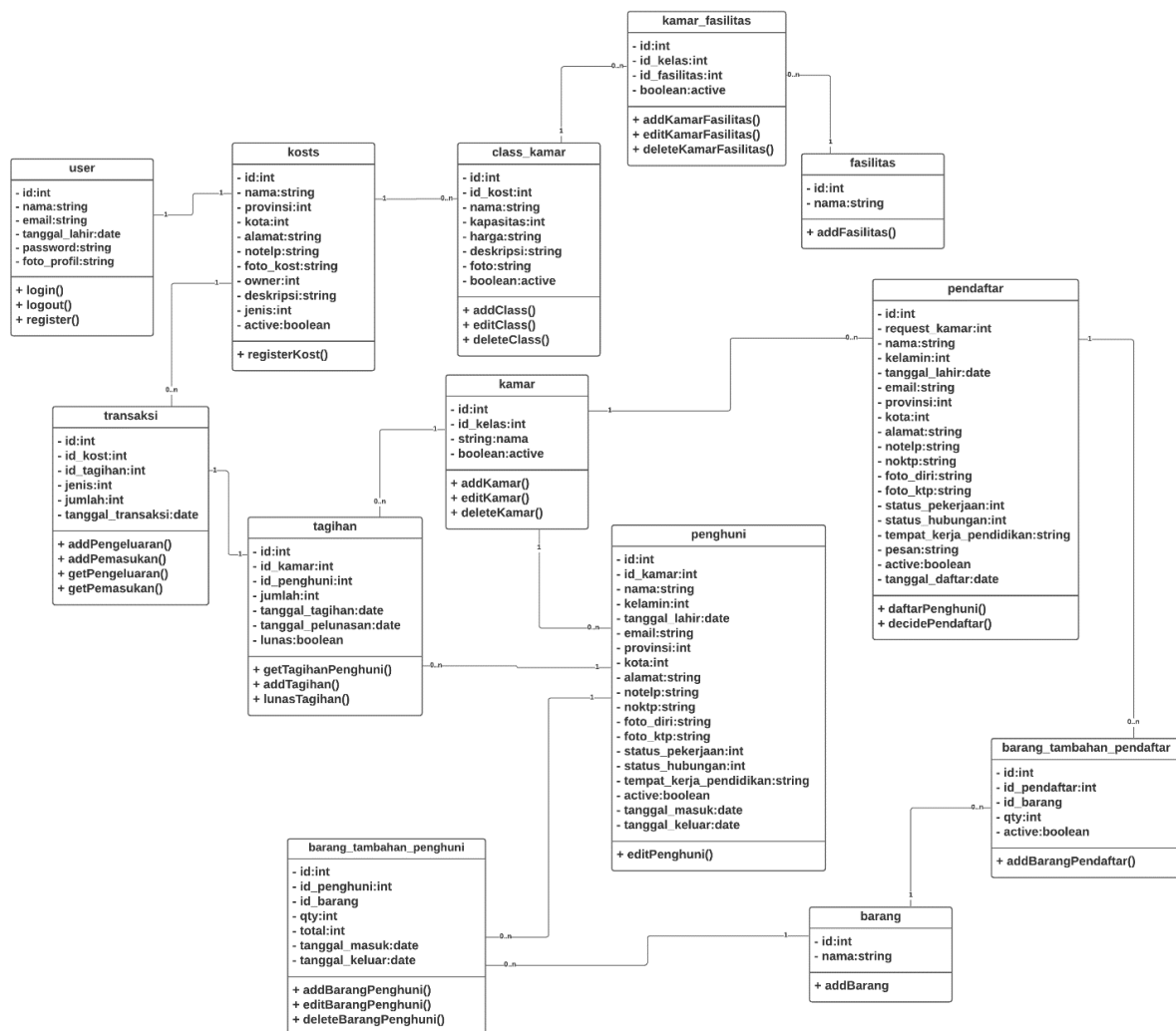


Gambar 6 Sequence Diagram Unduh Laporan Bulanan

Pada gambar 6. menunjukan alur pengguna aplikasi dapat mengunduh PDF laporan bulanan kost mereka. Pengguna aplikasi dapat mengunduh laporan dengan memilih bulan dan tahun pada menu unduh laporan bulanan. Kemudian sistem akan mengunduh PDF laporan bulanan periode bulan yang dipilih ke perangkat smartphone android pengguna.

3. Class Diagram

Pada gambar 7. menggambarkan class diagram yang terdiri dari beberapa kelas dan hubungan relasi antar kelas. Melalui diagram didapatkan informasi attribut dari tiap kelas atau tabel beserta beberapa fungsi yang dimiliki kelas tersebut

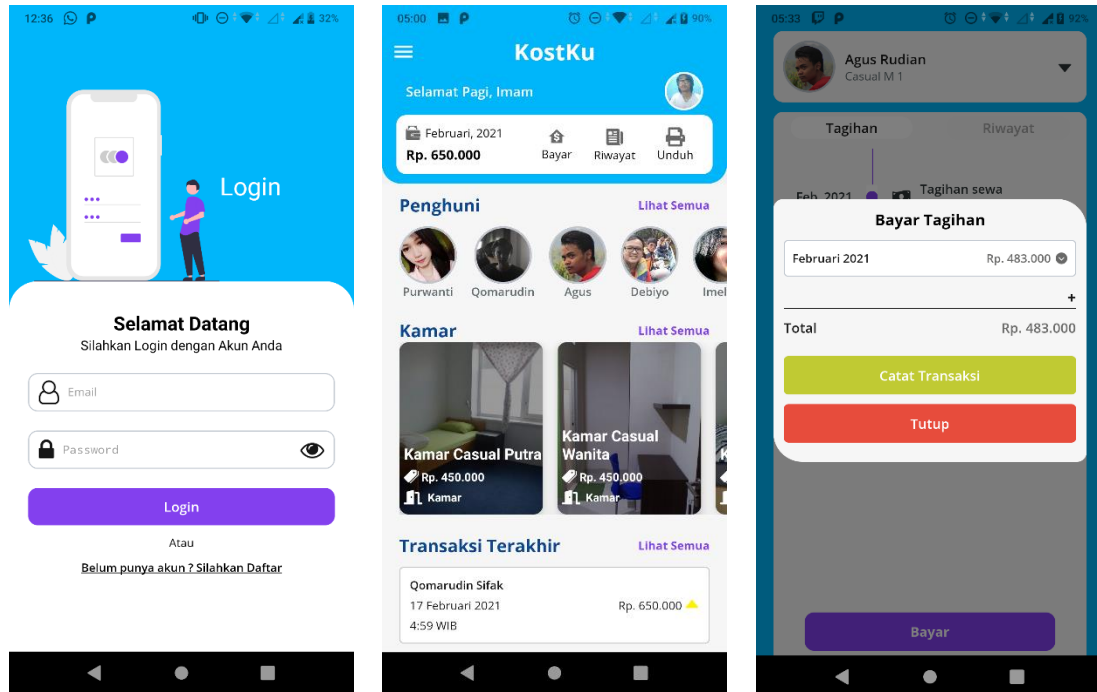


Gambar 7 Class Diagram

3.3 Tampilan Aplikasi

Berikut adalah tampilan aplikasi yang berhasil dikembangkan, berikut ditampilkan tampilan aplikasi mobile, web daftar, kemudian tampilan notifikasi untuk penghuni kost

1. Aplikasi Mobile



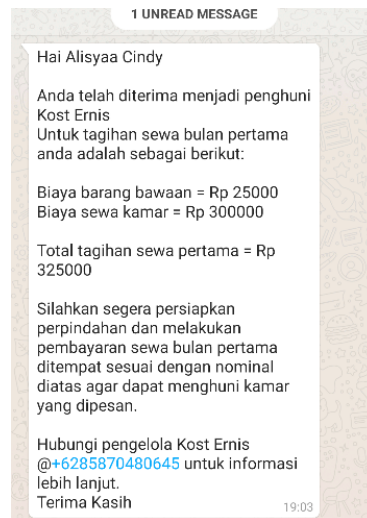
Gambar 8 Halaman Login, Beranda, Catat Pembayaran

2. Web Daftar & Notifikasi

The image shows a web registration form for 'KostKu'. The form is titled 'NAMA LENGKAP' and includes fields for 'Nama Lengkap', 'Jenis Kelamin', 'Tanggal Lahir', 'Provinsi', 'Kota', 'Alamat', 'Email', 'Nomor HP', 'Nomor KTP', and 'Foto KTP'. The form is styled with a blue header and a light gray background.

Gambar 9 Web Daftar

3. Notifikasi



Gambar 10 Notifikasi

3.4 Pengujian Black Box

Pengujian dengan metode Black Box bertujuan untuk menguji spesifikasi fungsional aplikasi, untuk menguji hal tersebut pada penelitian ini sistem akan diuji dengan memasukan sebuah input ke sistem dan melihat apakah output atau respon yang didapatkan sesuai dengan apa yang diharapkan

Tabel 2 Pengujian *Black Box* Aplikasi Mobile

| No | Skenario Pengujian | Hasil yang Diharapkan | Hasil yang Didapat | Kesimpulan |
|----|--|---|---|------------|
| 1. | Mengisi Email dan Password yang sesuai pada halaman login | Sistem menerima akses login dan pengguna diarahkan ke Halaman Beranda. | Sistem menerima akses login dan pengguna diarahkan ke Halaman Beranda. | Sesuai |
| 2. | Mengisi semua kolom form pada halaman tambah kelas dengan data yang diminta oleh sistem. | Sistem menerima data dan menyimpan data kelas kamar di database kemudian pengguna diarahkan ke halaman daftar kelas kamar. | Sistem menerima data dan menyimpan data kelas kamar di database kemudian pengguna diarahkan ke halaman daftar kelas kamar. | Sesuai |
| 3. | Isi semua kolom pada data form daftar kost lalu klik submit | Sistem menerima data pendaftaran dan menyimpan data pendaftar kemudian memberikan notifikasi adanya pendaftar kost baru pada pemilik kost | Sistem menerima data pendaftaran dan menyimpan data pendaftar kemudian memberikan notifikasi adanya pendaftar kost baru pada pemilik kost | Sesuai |
| 4. | Pengguna menekan tombol unduh laporan bulanan. | Sistem mengunduh laporan bulanan PDF dan menampilkan peringatan mengunduh laporan selesai apabila sudah selesai mengunduh laporan. | Sistem mengunduh laporan bulanan PDF dan menampilkan peringatan mengunduh laporan selesai apabila sudah selesai mengunduh laporan. | Sesuai |

Tabel 3 Pengujian *Black Box* Notifikasi

| No | Skenario Pengujian | Hasil yang Diharapkan | Hasil yang Didapat | Kesimpulan |
|----|---|---|---|------------|
| 1. | Pendaftar selesai mengisi form pendaftaran dan menekan tombol submit. | Notifikasi adanya pendaftar baru dikirim ke pemilik kost yang bersangkutan. | Notifikasi adanya pendaftar baru dikirim ke pemilik kost yang bersangkutan. | Sesuai |
| 2. | Pemilik kost menerima pendaftar menjadi penghuni kost mereka | Sistem mengirim email dan pesan whatsapp kepada pendaftar yang diterima yang berisi ucapan selamat dan pemberitahuan agar segera melakukan pembayaran kemudian menempati kamar yang mereka pesan. | Sistem mengirim email dan pesan whatsapp kepada pendaftar yang diterima yang berisi ucapan selamat dan pemberitahuan agar segera melakukan pembayaran kemudian menempati kamar yang mereka pesan. | Sesuai |
| 3. | Menunggu adanya tagihan sewa kost yang baru dari sistem | Sistem akan mengirimkan notifikasi via Whatsapp kepada para penghuni kost yang berisi informasi tagihan para penghuni | Sistem akan mengirimkan notifikasi via Whatsapp kepada para penghuni kost yang berisi informasi tagihan para penghuni | Sesuai |

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan Dari hasil pembahasan dan pengujian yang sudah dilakukan bersama pengguna dapat disimpulkan bahwa :

1. Pada aplikasi android Sistem Informasi Manajemen Kost telah dikembangkan fitur Kelas Kamar dan Kamar yang dapat membantu pemilik kost atau pengguna aplikasi dalam mendata data kamar kost beserta fasilitasnya pada tempat kost yang mereka Kelola.
2. Pada aplikasi android Sistem Informasi Manajemen Kost telah dikembangkan fitur Pendataan Penghuni yang dapat membantu pemilik kost atau pengguna aplikasi dalam mendata penghuni beserta data tagihan sewa bulanan dan barang bawaan tambahan mereka.
3. Pada aplikasi android Sistem Informasi Manajemen Kost telah dikembangkan fitur Catat Transaksi yang dapat digunakan pemilik kost atau pengguna aplikasi dalam mencatat pengeluaran kost bulanan dan pemasukan dari penagihan sewa bulanan penghuni kost mereka.
4. Pada sistem informasi manajemen Kost telah dikembangkan fitur notifikasi yang dapat membantu pengguna aplikasi atau pengelola kost membagikan informasi seputar tagihan sewa kost bulanan kepada para penghuni.

4.2 Saran

Beberapa saran penulis terhadap sistem kedepannya yaitu sebagai berikut ::

1. Dikembangkan aplikasi android untuk sisi penghuni kost, jadi penghuni kost dapat juga memantau tagihan sewa kost bulanan mereka.
2. Dikembangkan fitur pembayaran e-payment baik bisa dari mobile banking, e-money, kartu kredit dsb.
3. Pada halaman website profil kost ditambahkan fitur lokasi yang diintegrasikan dengan google maps. Sehingga pendaftar tahu letak kost secara jelas dan tahu kost berdekatan dengan lokasi penting apa saja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syaifudin N., Andini A., Tahan rindu demi kampung halaman Lokadata, Berita Online . 4-April-2020, Diakses melalui <https://lokadata.id/artikel/tahan-rindu-demi-kampung-halaman>, 4 Juni 2020
- [2] AMAILIA PUSPASARI, D.E.S.T.Y., 2018. SISTEM MANAJEMEN KEUANGAN DAN ADMINISTRASI KOST BERBASIS ANDROID (SMART KOST) PADA OMAH KOST PUTRI (Doctoral dissertation, Universitas Muria Kudus).
- [3] Ady Putra, I., 2020. APLIKASI MANAJEMEN KOS PADA KOS KEMBAR (Doctoral dissertation, Universitas Islam Kalimantan MAB).
- [4] Margianti, E.S. and Harmanto, S., 2004. Sistem Informasi Manajemen: Bab 13 Sistem Informasi Eksekutif. (http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/sisteminformasimanajemen/bab13_sistem_informasi_eksekutif.Pdf).
- [5] Vithani, T. and Kumar, A., 2014. Modeling the mobile application development lifecycle. Pada Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists (Vol. 1, pp. 596-600).