



Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Kost Berbasis Website Dengan Metode Pengujian UAT (*User Acceptance Test*)

Yoel Marcelino Pribadi¹, Suwitno²

^{1,2} Universitas Buddhi Dharma, Sistem Informasi, Banten, Indonesia

SUBMISSION TRACK

Recieved:
Final Revision:
Available Online:

KEYWORD

Sistem Informasi, Aplikasi Kost, Perancangan Sistem, Web-based

KORESPONDENSI

Phone: 087754149345
E-mail: yoelmarcelino2000@gmail.com

A B S T R A C T

Kebutuhan akan sistem informasi yang cepat dan akurat dalam pengelolaan kamar kost semakin meningkat seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi. Pengelolaan manual seringkali menyebabkan keterlambatan informasi, ketidakakuratan data, dan kesulitan bagi calon penyewa dalam mencari kamar kost yang sesuai. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem informasi berbasis website yang mampu menyediakan informasi secara real-time serta mempermudah pengelolaan kost. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang sistem informasi aplikasi kost berbasis website yang efisien dan user-friendly. Dalam penelitian ini, metode UAT digunakan untuk pengembangan sistem, yang mencakup tahap analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Untuk mengukur tingkat keberterimaan pengguna, digunakan metode pengujian User Acceptance Test (UAT), yang melibatkan pengguna langsung untuk menilai kemudahan penggunaan dan fungsionalitas sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi kost berbasis website ini dapat meningkatkan efisiensi dalam pencarian dan pengelolaan kamar kost. Pengujian UAT juga menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa puas dengan antarmuka dan fungsi sistem, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ini diterima dengan baik oleh pengguna.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam penyewaan tempat tinggal sementara seperti kost. Kost menjadi salah satu pilihan tempat tinggal yang populer dikalangan mahasiswa, pekerja dan individu yang membutuhkan tempat tinggal sementara di kota-kota besar. Proses penyewaan kost yang sebelumnya dilakukan

secara manual kini dapat di digitalisasikan dan dipermudah dengan adanya Sistem Informasi Aplikasi Kost Berbasis Website [1]. Sistem Informasi Aplikasi Kost Berbasis Website merupakan solusi yang efektif untuk mengatasi berbagai kendala dalam proses penyewaan kost. Sistem ini tidak hanya menyediakan informasi mengenai ketersediaan kost, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk melakukan reservasi secara online,

melihat fasilitas yang tersedia [2]. Pemilik kost juga dapat dengan mudah mengelola data penyewa, mengatur ketersediaan kamar, dan memantau transaksi penghuni kost. Dalam mengembangkan sistem informasi aplikasi kost berbasis website, penting untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat diterima dan digunakan oleh pengguna dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan pengujian *User Acceptance Test* (UAT) untuk menilai sejauh mana sistem ini memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Pengujian UAT adalah tahap penting dalam siklus pengembangan sistem melibatkan pengguna akhir untuk memastikan bahwa aplikasi telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan sebelum di implementasikan secara penuh [3]. Proses ini melibatkan identifikasi pengguna, perancangan *user Interface* yang *user-friendly*, serta pengujian fungsionalitas sistem untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan dengan baik dan dapat diterima oleh pengguna [3]. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dalam mendukung proses penyewaan kost.

I. METODE

Pengumpulan dan analisis data untuk keperluan kebutuhan sistem data dilakukan melalui wawancara dan observasi yang diarahkan pada kost. Proses ini bertujuan untuk mengumpulkan data terkait transaksi penghuni kost, Pesanan kamar kost dan informasi relevan lainnya

1. Perencanaan

mencakup semua aspek manajemen proyek. Pada tahap ini tim pengembangan mengumpulkan pendapat dari pengguna aplikasi yang ingin dibuatkan aplikasi. Masukan tersebut akan dikumpulkan untuk membantu proses pembuatan software sehingga di hasilkan sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan. Tahapan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam apa yang diinginkan pengguna aplikasi dari sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan. Salah satu contoh data yang termasuk pada tahapan ini adalah *requirement elicitation* dan

wawancara. Pada skripsi ini, peneliti memperoleh data dengan *requirement elicitation* dan wawancara. Pengambilan data ini bertujuan untuk memperoleh fitur apa yang pengguna inginkan atau yang pengguna harapkan agar sistem kost yang ingin dibangun sesuai dengan kebutuhan pemilik kost dan penyewa kost. Selanjutnya wawancara juga termasuk pada tahapan karena melibatkan komunikasi untuk memperoleh data secara jelas dan detail. Untuk proses pengumpulan data pada wawancara, peneliti hanya mewawancarai pemilik kost. Bertujuan karena pemilik kost sangat memahami alur proses bisnis yang terdapat di dalam kost.

2. Design

Tahap perancangan sistem melakukan perubahan aplikasi ke dalam rencana rancangan. Setelah rancangan dibuat, semua tim yang terlibat beserta klien akan mereview terlebih dahulu dan memberikan pendapat lebih lanjut. Pendapat ini dikumpulkan di dalam dokumen tersebut di atas untuk dijadikan acuan untuk memperbaiki rancangan software. Design ini biasanya mencakup diagram alir, sketsa antarmuka dan model lainnya yang membantu menggambarkan bagaimana sistem akan berfungsi. Pada skripsi ini, peneliti membahas diagram alir yang digunakan, seperti *activity diagram*, *usecase diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*. Diagram alir yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan alur kerja sistem secara visual, sehingga memudahkan pemahaman tentang proses dan logika yang diterapkan.

3. Testing

Dimana software yang telah dikembangkan akan dilakukan evaluasi oleh tim penguji, apakah software tersebut memenuhi syarat atau tidak, sesuai dengan yang ditentukan pada tahap *planning*. Pengujian yang dilakukan pengujian sistem. Pada tahapan ini peneliti menggunakan metode UAT dalam *google form* apakah aplikasi sudah sesuai keinginan pemilik kost atau belum sebagai penguji aplikasi, jika pemilik kost menulis dalam *google form* belum memenuhi

keinginan saya sebagai pembuat aplikasi akan bertanya lagi kepada pemilik kost apa saja fitur yang ingin ditambahkan lagi.

4. Development

SLDC ini merupakan tahap sesungguhnya pengembangan software dimulai. Penting untuk mengumpulkan semua persetujuan dari developer terhadap blueprint yang ada. Peneliti menggambarkan blueprint untuk gambaran user interface yang ingin dibuat dan untuk memudahkan peneliti dalam membuat aplikasi sebelum dibuat peneliti akan memberikan contoh gambaran user interface aplikasi kepada pemilik kost, untuk dilihat apakah user interface aplikasi mudah di gunakan atau sulit digunakan.

5. Deployment

untuk menyebarkan luaskan aplikasi yang berhasil diciptakan ke lingkungan kost sehingga pengguna dapat mulai menggunakan aplikasi tersebut. Pada tahapan ini peneliti mengirimkan hasil aplikasi yang sudah dibuat sesuai keinginan pemilik kost, peneliti membuat video demo untuk memudahkan pemilik kost dan penyewa kost dalam menggunakan aplikasi ini.

6. Maintenance

Pada tahap ini, berbagai elemen perangkat lunak dipantau. Seperti mencakup kinerja sistem secara keseluruhan pengalaman pengguna.



Gambar 1 Metodologi SLDC

Unified Modelling Language (UML)

Menurut [4] UML adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk sistem atau perangkat lunak. UML adalah alat bantu yang sangat

andal dalam pengembangan sistem berorientasi objek karena menyediakan bahasa pemodelan visual yang mudah dipahami. Selain itu, UML dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan desain dengan orang lain.

1. Perencanaan: Tahap Planning mencakup semua aspek manajemen proyek. Pada tahap ini tim pengembangan mengumpulkan pendapat dari pengguna aplikasi yang ingin dibuatkan aplikasi. Masukan tersebut akan dikumpulkan untuk membantu proses pembuatan software sehingga di hasilkan sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan. Tahapan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam apa yang di inginkan pengguna aplikasi dari sistem atau aplikasi yang akan dikembangkan.
2. Design: Tahap desain adalah tahap perancang sistem melakukan perubahan aplikasi ke dalam rencana rancangan. Setelah rancangan dibuat, semua tim yang terlibat beserta klien akan mereview terlebih dahulu dan memberikan pendapat lebih lanjut. Pendapat ini dikumpulkan di dalam dokumen tersebut di atas untuk dijadikan acuan untuk memperbaiki rancangan software
3. Testing: Tahap ini sebagai tahap cukup penting, dimana software yang telah dikembangkan akan dilakukan evaluasi oleh tim penguji, apakah software tersebut memenuhi syarat atau tidak, sesuai dengan yang ditentukan pada tahap planning. Pengujian yang dilakukan pengujian sistem. Pada tahapan ini peneliti menggunakan metode UAT dalam google form apakah aplikasi sudah sesuai keinginan pemilik kost atau belum sebagai penguji aplikasi, jika pemilik kost menulis dalam google form belum memenuhi keinginan saya sebagai pembuat aplikasi akan bertanya lagi kepada pemilik kost apa saja fitur yang ingin ditambahkan lagi.

Lalu sebagai peneliti harus memenuhi keinginan pemilik kost sampai pemilik kost merasa puas dan sesuai keinginannya untuk aplikasi yang peneliti buat.

4. **Development:** Tahap SLDC ini merupakan tahap sesungguhnya pengembangan software dimulai. Penting untuk mengumpulkan semua persetujuan dari developer terhadap blueprint yang ada. Peneliti menggambarkan blueprint.
5. **Deployment:** Pada tahap ini, tujuannya adalah untuk menyebarkan luaskan aplikasi yang berhasil diciptakan ke lingkungan kost sehingga pengguna dapat mulai menggunakan aplikasi tersebut. Pada tahapan ini peneliti mengirimkan hasil aplikasi yang sudah dibuat sesuai keinginan pemilik kost, peneliti membuat video demo untuk memudahkan pemilik kost dan penyewa kost dalam menggunakan aplikasi ini.
 - a. **Usecase Model**
Use Case Model dalam UML digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana sistem berinteraksi dengan aktor-aktor yang terlibat dalam penggunaannya. Model ini penting untuk memahami bagaimana fungsionalitas sistem dilihat dari perspektif pengguna atau pemakai.
 - b. **Activity Diagram**
Activity Diagram adalah jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk mengilustrasikan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis. Diagram ini fokus pada visualisasi bagaimana aktivitas dalam sistem saling berinteraksi.
 - c. **Sequence Diagram**
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek dalam sebuah kasus penggunaan dengan menggambarkan siklus hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima di antara objek-objek tersebut. Dengan demikian, diagram urutan ini

membantu secara visual untuk memahami peran objek dalam kasus penggunaan dan bagaimana objek-objek tersebut berinteraksi.

1.1. PHP

Menurut [5] *PHP (Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa pemrograman open-source yang ideal untuk pengembangan web. *PHP*, yang merupakan akronim dari Hypertext Preprocessor, adalah bahasa skrip yang digunakan untuk memproses data dan mengirimkannya kembali ke browser dalam bentuk kode *HTML*. Menurut [6] *PHP* menawarkan fleksibilitas dan kontrol yang lebih besar dalam pengembangan *CRUD*. *PHP* memungkinkan pengembang memiliki akses langsung ke server dan database, sehingga dapat mengoptimalkan kinerja dan melakukan penyesuaian tingkat lanjut sesuai kebutuhan proyek.

1.2. HTML

Menurut [7] *HTML* adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun website. *HTML* berperan dalam merancang struktur dasar halaman website, berfungsi sebagai pondasi awal untuk menyusun kerangka halaman secara terstruktur sebelum tahap desain dan penambahan fungsionalitas.

1.3. MySQL

MySQL adalah sistem manajemen basis data yang memudahkan pemilihan dan penyisipan data secara otomatis. Sebagai server basis data, *MySQL* mendukung banyak pengguna dan proses secara bersamaan karena sifatnya yang multiuser dan multi-thread [8] *MySQL* didistribusikan secara gratis di bawah lisensi *GPL (General Public License)*. *MySQL* adalah evolusi dari *SQL (Structured Query Language)*, menyediakan fitur tambahan dan peningkatan kinerja untuk manajemen basis data. sebuah konsep yang telah lama digunakan dalam manajemen basis data [9]

1.4. Data

Data adalah sumber informasi dalam bentuk mentah yang mencerminkan kejadian dan

memiliki wujud nyata [10]. *Data* dapat diperoleh dalam bentuk simbol-simbol seperti huruf, angka, gambar, suara, atau sinyal, dan harus diolah lebih lanjut agar bisa digunakan [11]. Pengolahan data ini akan menghasilkan informasi. Data adalah fakta mentah tentang orang, tempat, kejadian, dan hal-hal penting yang telah diorganisasikan [12].

1.5. Sistem

Sistem adalah sekumpulan individu yang bekerja secara terstruktur dan sistematis berdasarkan seperangkat aturan, membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem ini memiliki berbagai karakteristik. Termasuk komponen-komponen sistem, batasan-batasan sistem, lingkungan eksternal, antarmuka sistem, input dan output sistem, proses dalam sistem, serta tujuan yang ingin dicapai [13].

1.6. Perancangan

Perancangan adalah aspek penting dalam pengembangan program, bertujuan memberikan gambaran yang jelas dan lengkap kepada programmer dan teknisi yang terlibat. Perancangan harus bermanfaat dan mudah dipahami agar dapat digunakan dengan efisien. Proses ini melibatkan pendefinisian pekerjaan dengan menggunakan berbagai teknik, termasuk deskripsi arsitektur, detail komponen, dan batasan-batasan yang mungkin dihadapi selama pengerjaan [14].

II. Perancangan

2.1 Perancangan Data

Berikut ini merupakan gambar perancangan database yang dibuat untuk *web* aplikasi kost yang terdiri dari beberapa database.

2.2 Analisis Permasalahan

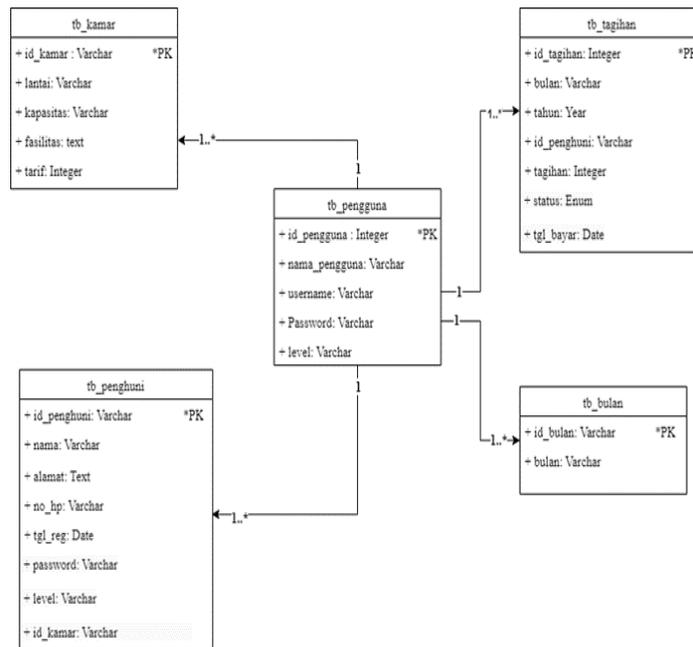
Kesulitan dalam mengelola informasi kos secara manual pemilik kos sering mengalami kesulitan dalam mengelola data penyewaan, informasi penghuni, ketersediaan kamar. Pendataan secara manual rentan terhadap kesalahan dan tidak efisien. Sistem informasi aplikasi kos berbasis website dapat meminimalisir kesalahan dan meningkatkan efisiensi pengelolaan kos.

2.3 Activity Diagram

Activity Diagram adalah jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk mengilustrasikan alur kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis. Diagram ini fokus pada visualisasi bagaimana aktivitas dalam sistem saling berinteraksi.

2.4 Usecase Diagram

Use Case Model dalam UML digunakan untuk mengilustrasikan bagaimana sistem berinteraksi dengan aktor-aktor yang terlibat dalam penggunaannya. Model ini penting untuk memahami bagaimana fungsionalitas sistem dilihat dari perspektif pengguna atau pemakai.



Gambar 2 Class Diagram

Tabel *tb_kamar* berelasi dengan tabel *tb_penghuni* melalui *id_kamar* yang menjadi Foreign Key di *tb_penghuni*. Artinya, satu kamar dapat dihuni oleh banyak penghuni, tapi setiap penghuni hanya terkait dengan satu kamar. Tabel *tb_pengguna* berelasi dengan *tb_penghuni* melalui *id_pengguna*, menandakan pengguna mengelola atau berinteraksi dengan penghuni. Tabel *tb_tagihan* berelasi dengan *tb_penghuni* melalui *id_penghuni*, yang berarti setiap penghuni bisa memiliki banyak tagihan. Tabel *tb_bulan* berelasi dengan tabel *tb_tagihan* melalui *id_bulan*, yang menunjukkan setiap tagihan terkait dengan bulan tertentu.

III. Pembahasan Sistem

3.1 Requirement Elicitation

Requirement elicitation pada tabel ini di peroleh dengan cara memberikan pertanyaan kepada pihak pemilik kost tentang apa yang mereka butuhkan untuk web yang akan dibuat.

Table 1 Requirement Elicitation

No	User ingin sistem dapat:
1	Melakukan <i>login admin dan user</i>
2	Menginput dan menampilkan data kamar, kapasitas, fasilitas, harga
3	Bisa menginput data penghuni dan menampilkan data penghuni
4	Melihat tagihan dan membuat tagihan
5	Menampilkan tagihan lunas penghuni kos
6	Melakukan <i>log-out</i>
7	Menampilkan jumlah kamar, penghuni, belum lunas, lunas
8	Menampilkan jumlah tagihan perbulan pada penghuni kost
9	Menampilkan struk pembayaran kost
10	Bisa melakukan laporan tagihan penghuni kost melalui <i>Whatsapp</i>
11	Bisa menampilkan gambar untuk fasilitas kost dan tempat kost

3.2 Perancangan Sistem Usulan

a. Activity Diagram Sistem Usulan

Penjelasan mengenai rancangan sistem usulan akan diberikan melalui pembuatan Diagram Aktivitas, sehingga memfasilitasi pemahaman dan kesederhanaan dalam memahami sistem yang diusulkan. Di bawah ini, kami sampaikan Diagram Aktivitas dari sistem usulan penjualan yang telah dibuat

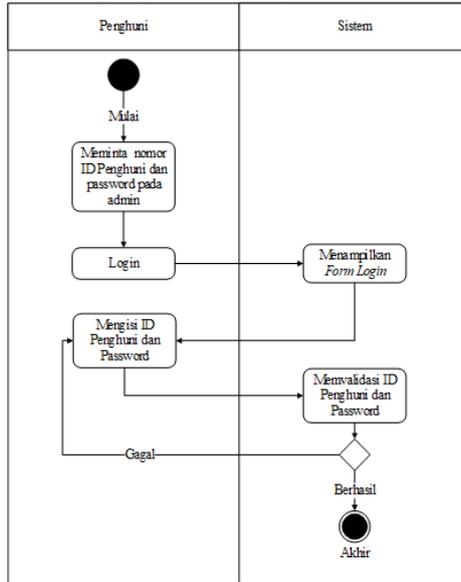
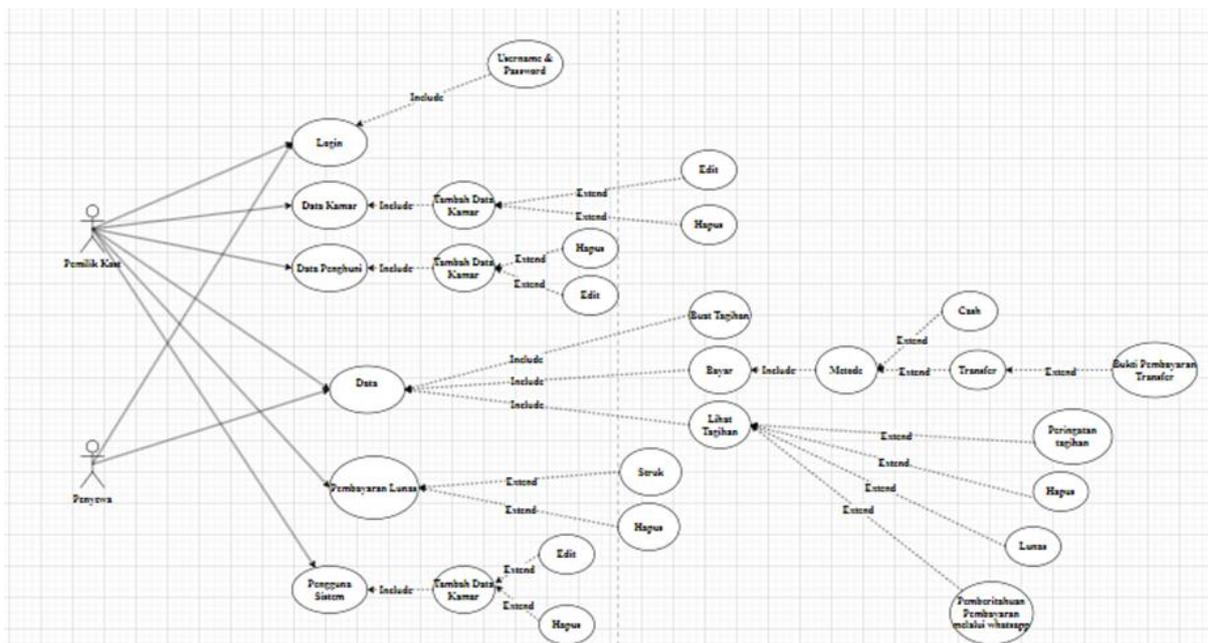


Table 2 Activity Diagram Sistem Usulan

b. Use Case Diagram

Penjelasan mengenai rancangan sistem usulan akan menjelaskan peran dari setiap pengguna melalui Use Case Diagram yang menggambarkan kemampuan atau tugas yang dapat dilakukan oleh masing-masing pengguna. Berikut ini adalah Use Case Diagram dari sistem usulan yang telah dibuat :



Gambar 3 Usecase Diagram

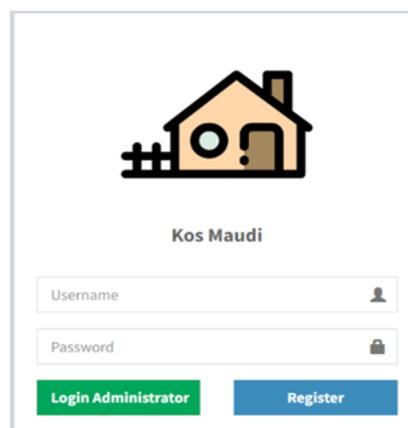
Berikut penjelasan kegunaan Use Case Diagram diatas:

- Pemilik kost sebagai *admin* bisa melihat data kamar, mengubah data kamar, menambahkan data kamar
- Pemilik kost sebagai *admin* bisa melihat data penghuni, mengubah data penghuni, menambahkan data penghuni
- Pemilik kost sebagai *admin* bisa melihat Data tagihan, membuat data tagihan untuk penyewa kost bisa menambahkan satu atau dua orang tergantung *case* yang terjadi, bisa melihat tagihan penghuni kost yang belum lunas sesuai bulan dan tahun, Pemilik kost juga bisa memberi peringatan melalui *Whatsapp* dan *dashboard* penghuni kost untuk pembayaran kost kepada penyewa yang telat pembayaran.
- Pemilik kost sebagai *admin* bisa melihat Pembayaran lunas penghuni kost, Penghuni kost melakukan pembayaran dengan metode apa *Cash* atau *Transfer bank*, bisa melihat bukti pembayaran dan tanggal pembayaran yang dilakukan penghuni kost. Bisa membuat struk pembayaran untuk pembukuan kost
- Pemilik kost bisa menambahkan *admin* jika sudah mempunyai pekerja tambahan untuk mengelola kostnya
- Penyewa kost bisa melihat data tagihan yang sudah lunas atau belum lunas, Jika belum lunas penyewa kost dapat melakukan pembayaran melalui dua metode *Cash* atau *Transfer Bank* jika penyewa memilih metode *Transfer Bank* penghuni harus memberikan bukti pembayaran yang sudah disediakan, lalu hasil pembayaran akan muncul di aplikasi *admin* kost.

3.3 Tampilan Program

1. Tampilan awal *Login Admin*

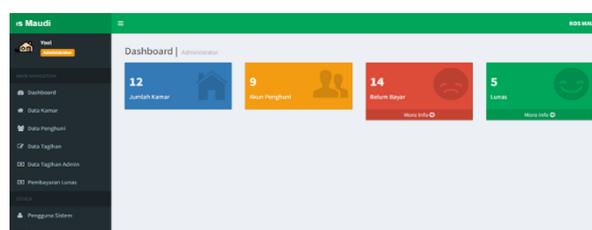
Halaman ini merupakan tampilan saat kita pertama kali mengakses Aplikasi kost berbasis website tampilan ini untuk login admin lalu bisa register admin



Gambar 4 Tampilan Awal *Login Admin*

2. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

Ini adalah tampilan *Dashboard* pada *admin* terdapat fitur utama yaitu Data Kamar, Data Penghuni, Data Tagihan, Pembayaran Lunas, Pengguna Sistem



Gambar 5 Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

3. Tampilan *Register Admin*

Ini adalah tampilan *Register Admin*, tampilan ini bisa mendaftarkan admin baru jika pemilik kost ingin menambahkannya

Gambar 6 Tampilan *Register Admin*

4. Tampilan Data Kamar

Tampilan ini bisa melihat data kamar lalu bisa menambahkan data kamar dalam table terdapat No, *ID*, Lantai, Kapasitas, Fasilitas, Tarif, Denah, Aksi

No	ID	Lantai	Kapasitas	Fasilitas	Tarif	Denah	Aksi
1	K000	1	1 Orang	bukan kamar	Rp 1,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
2	K001	1	2 Orang	Kasur, Lemari	Rp 300.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
3	K002	1	2 Orang	Kasur, Lemari	Rp 300.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
4	K003	1	2 Orang	Kasur, Lemari	Rp 300.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
5	K004	2	2 Orang	Kasur, Lemari	Rp 250.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
6	K005	2	2 Orang	Kasur, Lemari	Rp 250.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
7	K006	2	2 Orang	Kasur, Lemari, tv	Rp 400.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]
8	K007	2	2 Orang	Kasur, Lemari, tv	Rp 400.000,00	Tambah Data Denah	[Edit] [Hapus]

Gambar 7 Tampilan Data Kamar

5. Tampilan Data Penghuni

Tampilan ini bisa tambah data kamar, Tampilan ini berisi *ID* Kamar, Lantai, Kapasitas, Fasilitas, Tarif Perbulan, Denah Kamar

Gambar 8 Tampilan Data Penghuni

6. Tampilan Tambah Data Penghuni

Tampilan ini bisa tambah data penghuni. Tampilan ini berisi *ID* penghuni, Nama, Alamat, No.HP, Tgl Registrasi, Uang Muka, Kamar, *Password*

Gambar 8 Tampilan Tambah Data Penghuni

Tampilan ini bisa melihat tagihan penyewa dan dapat melakukan peringatan melalui Whatsapp atau pesan langsung ke penyewa

Gambar 9 Tampilan Lihat Tagihan

8. Tampilan Struk Pembayaran Penghuni Kost

Halaman ini berisi struk pembayaran penghuni kost, bisa melihat metode pembayaran yang digunakan, Tagihan, Tanggal Bayar

**** STRUK PEMBAYARAN ****

Kos Maudi-Jakarta Pusat

Penghuni	Kamar	Bulan/Tahun	Tagihan	Status	Tgl Bayar	Metode Pembayaran
P003 - Jono	K003	09 / 2024	Rp 600.000,00	Lunas	08-Aug-2024	Transfer

Nove

Gambar 12 Tampilan Struk Pembayaran Penghuni Kost

3.4 Hasil UAT

Mayoritas responden sangat setuju bahwa persyaratan bisnis aplikasi telah disusun dengan jelas (60,8%). Namun, sebanyak 51% pengguna tidak mengalami kendala saat menggunakan aplikasi. Selain itu, lebih dari separuh responden setuju bahwa aplikasi membutuhkan pengembangan lebih lanjut (52,9%) serta penambahan fitur (51%). Sebanyak 72,5% pengguna setuju bahwa aplikasi sudah diselesaikan secara keseluruhan. Navigasi aplikasi dinilai baik oleh 58,8% responden, dan antarmuka pengguna dianggap nyaman (52,9%). Sebagian besar responden merasa fitur dalam aplikasi mudah digunakan (56,9%) dan aplikasi ini sesuai dengan harapan mereka (51%). Terakhir, 54,9% responden menganggap hasil yang ditampilkan oleh aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan mereka.

Perhitungan UAT seperti berikut:

$$\frac{(92\% + 30\% + 89,4\% + 90\% + 94,4\% + 86,2\% + 90,4\% + 91,2\% + 90\% + 89\%)}{10} = 84,26\%$$

10 (Jumlah Pertanyaan)

Berdasarkan dari data di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa 84.26% responden puas dengan *User Interface* yang nyaman dan mudah digunakan, memiliki menu dan fitur yang cukup lengkap dan mempermudah pekerjaan pemilik kos yang ditampilkan oleh sistem informasi aplikasi kos berbasis web pada Kos Maudy

IV. Simpulan Dan Saran

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan dalam penulisan skripsi ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem aplikasi kos berbasis website dapat membantu pemilik kos dalam pekerjaan
2. Dengan adanya sistem aplikasi kos berbasis website data penghuni kos menjadi rapih dan mengatur kamar menjadi terstruktur
3. Sistem ini di buat dengan berbasis web, sehingga mudah di akses oleh pemilik kos maupun penghuni kos

4.2 Saran

Dengan penerapan sistem yang baru ini diharapkan dapat membantu kelancaran bisnis pada kos Maudi. Supaya penggunaan sistem ini dapat lebih baik lagi maka penulis memberikan saran, yaitu:

1. Setelah sistem telah selesai dibuat harus di lakukan maintance terhadap perangkat komputer agar sistem tetap berjalan dengan baik.
2. Diharapkan dapat menambahkan fitur – fitur baru baru pada sistem agar semakin membantu pemilik kos dan penghuni kos yang menggunakan sistem.
3. Diperlukan adanya seseorang yang dapat memelihara sistem secara teratur

REFERENSI

- [1] A. D. P. N. H. Wayan Darlin, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KOST PUTRA TRISULA BERBASIS WEB (STUDI KASUS : ASRAMA PUTRA TRISULA),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, vol. 4, pp. 240-249, 2023.
- [2] I. D. S. W. I. Suminten, “Perancangan Sistem Informasi Sewa Rumah Kost Melalui Aplikasi Berbasis Web,” *Jurnal Teknika*, pp. 582-592, 2023.
- [3] E. Suprpto, “User Acceptance Testing (UAT) Refreshment PBX Outlet Site BNI Kanwil Padang,” *Jurnal Civronlit Unbari*, vol. 6, no. 2, pp. 54-58, 2021.
- [4] M. I. A. Nasya Amirah Melyani, “Our Web-Based Boarding Rental Information System Using Object Oriented Analysis and Design Method,” *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, pp. 308-318, 2023.
- [5] D. G. E. A. Sardi Satria, “Design and Build of Web-Based Boarding Information System In Tampan District,” *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, vol. 2, pp. 28-36, 2022.
- [6] H. F. W. X. N. Astria Firman, “Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web,” *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, pp. 29-36, 2016.
- [7] d. A. R. R. Muqorobin, “Comparison of PHP Programming Language with Codeigniter Framework in Project CRUD,” *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, vol. 03, no. 03, pp. 94-98, 2022.
- [8] A. I. F. Q. N. L. T. A. Indah Purnama Sari, “Perancangan Sistem Absensi Pegawai Kantoran Secara Online pada Website Berbasis HTML dan CSS Indah,” *Jurnal Teknik*, pp. 1-15, 2022.
- [9] K. C. Steven, “APLIKASI ATURKOST BERBASIS WEB UNTUK PENGELOLA DAN PENGHUNI KOST (STUDI KASUS: KOST JURA),” *Journal of Business and Audit Information Systems*, vol. 4, no. 2, pp. 41-54, 2021.
- [10] D. Risdiansyah, “Perancangan Sistem Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Desktop pada SMA Kemala Bhayangkari 1 Kubu Raya Deni,” *JURNAL KHATULISTIWA INFORMATIKA*, vol. 5, no. 2, pp. 86-91, 2017.
- [11] B. G. R. I. B. S. S. Ndaru Kristiawan, “Pemberi Pakan dan Minuman Otomatis Pada Ternak Ayam Menggunakan SMS,” *Jurnal Teknik dan Sistem Komputer (JTIKOM)*, vol. 2, no. 1, pp. 93-105, 2021.
- [12] A. S. Y. R. S. S. Muhammad Irfan Hafidhin, “ALAT PENJEMURAN IKAN ASIN BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO,” *JTIKOM*, vol. 1, no. 2, pp. 59-66, 2020.
- [13] D. A. N. B. P. A. C. N. A. B. P. Selamat Samsugi, “INTERNET OF THINGS UNTUK PENINGKATAN PENGETAHUAN TEKNOLOGI BAGI SISWA,” *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, vol. Vol 2, no. No.2, pp. 173-177, 2020.
- [14] N. N. Angellita Novianti, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pencarian dan Penyewaan Rumah Kost di Palangka Raya Berbasis Website,” *JOINTECOMS (Journal of Information Technology and Computer Science) Volume*, vol. 1, pp. 277-282, 2021.

- [15] R. B. S. I. G. (. K. / R. S. W. K. S. B. WEB, “Denni Ananda Putra, Nurhayat, Husnul Khair,”
JURNAL ILMU KOMPUTER, vol. 1, pp. 1-9, 2022.

BIOGRAPHY

Yoel Marcelino Pribadi, lahir di Tangerang pada tanggal 28 April 2002. Menyelesaikan pendidikan Strata I (S1) pada tahun 2024 pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma.

Suwitno, S.Kom, M.Kom, Saat ini bekerja sebagai dosen tetap pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma.