

SISTEM INFORMASI PEMBAYARAN DAN PENDATAAN KOST D'HOUSE PETUKANGAN JAKARTA SELATAN

Satria Rahmanda Sumiko

Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta
PGRI Jalan Raya Tengah No. 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
satriasumiko99@gmail.com

Abstrak

Kost D'HOUSE merupakan suatu bidang usaha penyewaan kosan yang dalam pengelolaan informasinya masih menggunakan cara manual. Pengolahan data dan pembayaran kost yang belum menggunakan sistem terkomputerisasi sering terjadi kurang akuratnya data yang masuk dengan data yang keluar. Serta, lamanya waktu dalam pembuatan laporan. Terkait, permasalahan yang terjadi membuat pihak kost ingin mengubah sistem manual yang ada dengan sistem komputerisasi. Aplikasi ini dibuat guna membantu kinerja pihak kost dalam hal pengolahan data pembayaran customer masuk dan customer keluar kost sehingga lebih efektif, efisien, dan cepat. Dalam melakukan penelitian ini penulis yaitu metode grounded (*grounded research*) yaitu suatu metode penelitian berdasarkan pada fakta dan menggunakan analisis perbandingan dengan tujuan mengadakan generalisasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat rancangan aplikasi dengan Java NetBeans yang dipergunakan untuk penginputan data pembayaran, pendataan, dan laporan-laporan seperti laporan data pembayaran dan pendataan, laporan periode bulanan yang dapat mempermudah admin kost D'house petukangan jakarta selatan dalam mengolah data. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan adanya sistem informasi pembayaran dan pendataan kost yang terkomputerisasi dapat memberikan kemudahan untuk pihak kost dalam mengelolah data kost menjadi lebih akurat, efisien dan cepat.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pembayaran, Pendataan. Kost

Abstract

Kost D'HOUSE is a business field of boarding house rental which in the management of information still uses manual methods. Data processing and boarding payments that have not used a computerized system often occur inaccurate data that enters with outgoing data. As well as, the length of time in the preparation of the report. Relatedly, the problems that occurred made the boarding house want to change the existing manual system with a computerized system. This application was created to improve the performance of the boarding house in terms of processing customer payment data in and out of the boarding house so that it is more effective, efficient, and faster. In conducting this research, the author is a grounded research method, which is a research method based on facts and uses comparative analysis with the aim of conducting empirical generalizations, establishing concepts, proving theories, developing theories, collecting and analyzing data at the same time. The purpose of this study is to design an application with Java NetBeans which is used for inputting payment data, data collection, and reports such as payment data reports and data collection, monthly period reports that can make it easier for D'house boarding house admins in South Jakarta to process data. The implication of this study is that the existence of a computerized payment information system and boarding house data collection can provide convenience for the boarding house in managing boarding house data to be more accurate, efficient and fast.

Keywords: Information System, Payment, Data Collection. Boarding house

PENDAHULUAN

Peran serta teknologi menjadikan pengolahan informasi menjadi semakin mudah karena pengolahan sangat diperlukan agar informasi yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi pengguna suatu perusahaan atau suatu instansi untuk meningkatkan produktifitas pekerjaan, waktu dan biaya. Hal sekecil apapun sudah banyak menggunakan teknologi, bahkan setiap usaha dalam bidang apapun sudah banyak yang menggunakannya. Salah satunya, kost D'HOUSE merupakan suatu bidang usaha penyewaan kosan yang dalam pengelolaan informasinya masih menggunakan cara manual. Padahal terdapat banyak informasi yang harus diolah dalam berjalannya usaha tersebut, sehingga kosan tersebut membutuhkan sebuah sistem untuk membantu proses pembayaran dan pendataan *customer* yang masuk dan *customer* yang keluar kosan agar menjadi lebih terstruktur dalam pebayarandan pendataannya memudahkan pemilik dalam melakukan pencatatannya. Sehingga, perlu adanya suatu

Sistem Informasi Pembayaran Dan Pendataan Kost, Aplikasi ini dibuat guna membantu kinerja pihak kost dalam hal pengolahan data pembayaran customer masuk dan customer keluar kost sehingga lebih efektif, efisien, dan cepat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan solusi kendala-kendala pada proses pengolahan data serta sistem pembayaran kost *D'House* yaitu dengan membuat sistem informasi agar memudahkan admin *D'House* menjadi lebih mudah dan cepat, memberikan solusi bagaimana mengoptimalkan pengolahan data dan pembayaran yang masih manual agar lebih efisien, meminimalisir keterlambatan laporan yang dibuat, dan membuat *database* sebagai penyimpanan semua data kost agar lebih efisien dan bisa diakses oleh admin *D'House*. Tujuan penelitian ini berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mendapatkan gambaran tentang sistem yang sedang berjalan dan mengetahui masalah yang dihadapi sebagai acuan pembuat sistem yang lebih efektif dan efisien, meminimalisir terjadinya keterlambatan pembuatan laporan, serta merancang sistem informasi pembayaran dan pendataan yang sedang berjalan ke sistem yang terkomputerisasi dengan baik dan dapat memberikan informasi secara cepat, tepat, dan akurat pada pihak kost *D'House*. Penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi pihak kost *D'House*. dalam mendapatkan sistem baru yang lebih efektif dan dapat memudahkan mengolah data-data yang dibutuhkan dengan cepat dan akurat dan memudahkan admin kost *D'House*. dalam mengelolah data dan pembayaran kost.

PENELITIAN RELEVAN

Dalam rangka mendapatkan hasil penelitian yang baik, selain melakukan penelitian secara langsung peneliti juga melakukan kajian pustaka. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Beberapa hasil acuan yang menjadi acuan adalah:

Penelitian dari Budiman, Wahyuni, & Bantun (2019) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung). Penelitian ini menghasilkan rancangan sebuah sistem informasi pencarian dan pemesanan rumah kost berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan dirancang menggunakan Unified Modeling Language (UML). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara (interview), pengamatan (observasi), studi literatur, dan dokumentasi.

Penelitian dari Rachmawati et al. (2019) yang berjudul “Membangun Informasi Layanan Umum Rumah Kos Melalui Aplikasi Berbasis Web”. Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan dengan basis data digunakan untuk menentukan jumlah tabel. Aplikasi ini dapat memberikan kemudahan pengguna dalam mencari informasi rumah kost dan memberikan informasi fasilitas, kondisi dan harga sewa rumah tanpa harus datang langsung, lebih mempersingkat waktu untuk pemesanan.

Penelitian dari Setiawan, Supriatna, dan Kusuma (2020) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Deo Garut Berbasis Web”. Penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis web tentang pengelolaan rumah kos deo yang ada di Garut. Aplikasi ini untuk pengelolaan yang lebih baik secara digital melalui web baik dari sisi pengguna owner dalam melakukan pengelolaan, petugas untuk pelayanan dan memudahkan akses bagi setiap penghuni kos.

Penelitian dari Arsul, Mursityo, dan Herlambang (2019) yang berjudul “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Indekos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Pengembangan Rational Unified Process (RUP)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi manajemen indekos berbasis web untuk membantu pengelolaan indekos mengatasi salah satu masalahnya yakni pendataan manual yang berisiko hilang atau rusak.

Penelitian dari Satria Novatri (n.d.) yang berjudul “Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Kost HJ.Murni Baturaja Menggunakan Embarcadero XE2”. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sistem informasi administrasi pembayaran kost hj.murni baturaja.

Sedangkan metode yang peneliti buat menggunakan metode *grounded (grounded research)*, yaitu penelitian yang bertitik tolak dari data-data lain dilapangan secara empiris (Arifin, 2011). Sedangkan, Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java* dan berbasis desktop. Tujuan dengan adanya sistem informasi pembayaran dan pendataan kost yang terkomputerisasi dapat memberikan kemudahan untuk pihak kost dalam mengelolah data kost menjadi lebih akurat, efisien dan cepat.

METODE PENELITIAN

Menurut Priyono (2016) Metode Penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan. Metode penelitian yang digunakan untuk melakukan penelitian adalah metode *grounded* (*grounded research*). Menurut Sugiyono (2013), metode *grounded research* yaitu suatu metode penelitian yang berdasarkan generasi empiris, menetapkan konsep, membuktikan teori, mengembangkan teori, mengumpulkan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan. Setelah mengumpulkan data, peneliti melanjutkan proses penelitian sesuai dengan langkah-langkah pokok yang digunakan pada metode ini, yaitu menentukan masalah yang ingin diselidiki, mengumpulkan data atau informasi yang ada di lapangan, menganalisis dan menjelaskan masalah yang ditemukan serta membuat laporan hasil penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan Peneliti untuk mendapatkan data dan informasi yang mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Studi Kepustakaan

Studi ini dilakukan dengan mempelajari buku perpustakaan, mencari informasi melalui internet, serta penulis mempelajari, menyimak dan mengambil kesimpulan dari data dan informasi melalui pustaka yang erat kaitannya dengan permasalahan yang dibahas, metode ini juga dijadikan referensi dalam penulisan.

2. Studi lapangan ini penulis lakukan untuk melihat langsung terhadap penerapan sistem informasi pembayaran dan pendataan Pada *D'HOUSE* dalam studi lapangan Ini digunakan teknik pengumpulan data antara lain dengan cara:

- a) Wawancara

Menurut (Subagyo, 2011) Suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data dari narasumber yaitu Nasirin . Dalam penelitian ini peneliti menanyakan beberapa hal yang terkait dengan sistem informasi produksi dan distribusi yang dilakukan pada *D'HOUSE*. Metode ini digunakan untuk memperoleh sistem informasi proses *produksi* dan distribusi pada kost-kost'an *D'HOUSE*.

- b) Dokumentasi

Metode dokumentasi ini digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi dari kost-kost'an *D'HOUSE*, yang berkaitan dengan variabel penelitian yang belum didapatkan dari hasil penelitian.

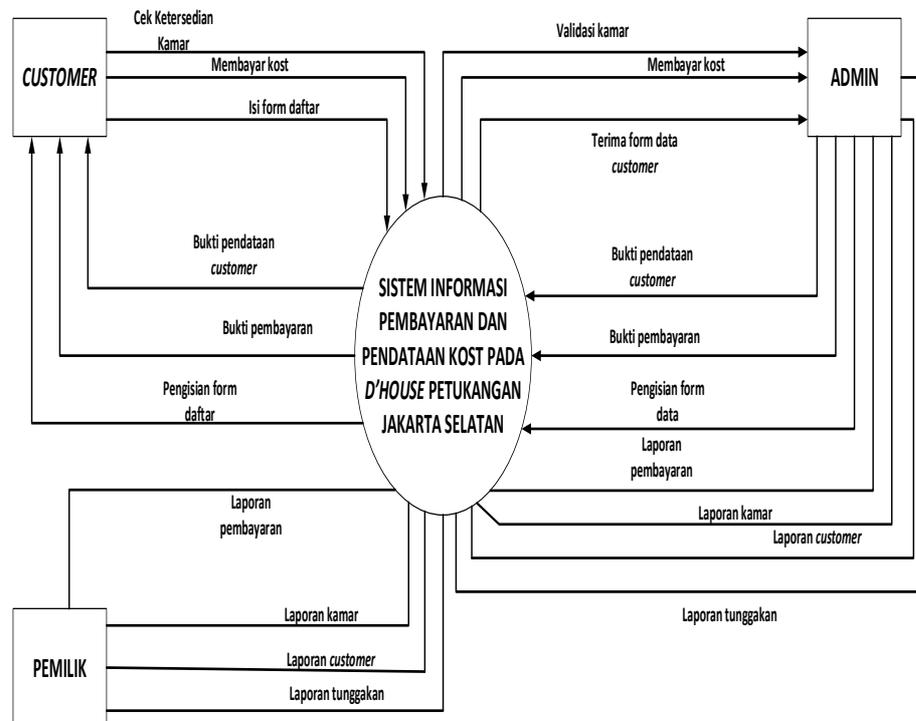
- c) Observasi

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan sistem yang berjalan serta mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan langsung dari sumbernya yaitu dengan pengamatan langsung terhadap penyeleksian news untuk melengkapi wawancara (Ladjamudin, 2013). Penulis mengadakan praktek langsung dalam proses sistem informasi pembayaran dan pendataan pada kost-kost'an *D'HOUSE* setiap bulannya. Dari hasil pembuatan sistem informasi tersebut akan menghasilkan data pembayaran dan penyajian laporan data masuk dan keluar penyewa yang lebih simpel serta admin dapat sistem informasi proses pembayaran dan pendataan pada kost-kost'an *D'HOUSE*. Dalam melakukan transaksi pembayaran dan pencarian data masuk dan keluar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alternatif penyelesaian masalah yang penulis usulkan adalah berupaya membuat rancang informasi sistem yang dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam data-data hasil pembayaran dan pendataan. Sistem aplikasi yang akan penulis buat, menggunakan Bahasa pemrograman *java* dengan menggunakan database MySQL sebagai tempat penyimpanan data-data kost-kost'an. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi siapa saja yang akan memakainya dan mempermudah dalam pengolahan data-data hasil pembayaran dan pendataan penyewa. Dengan penyimpanan data media *database* nantinya akan mempermudah dalam pencarian data-data yang yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan, pencarian data penyewa, pendataan. aplikasi yang nantinya akan digunakan berbasis *desktop* dan penyimpanan data pada *database*, akan memudahkan dalam pengolahan data pembuatan laporan.

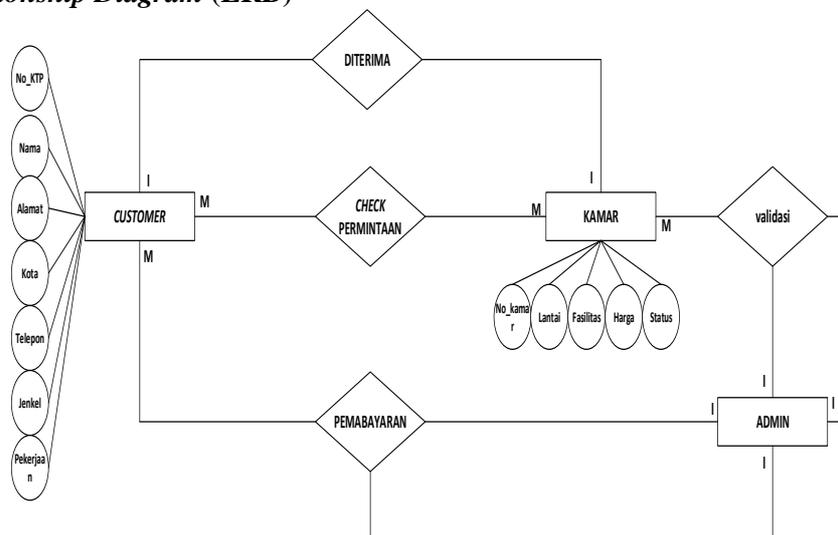
**Diagram Alir Data (DAD) Sistem yang Diusulkan (Diagram Konteks, Nol, Rinci)
 Diagram Konteks**



Gambar 1 Usecase Konteks yang diusulkan

Pada gambar diatas dapat dijelaskan bahwa *customer* dapat menyewa kost dengan mengisi data di form pendaftaran dengan mengecek ketersediaan kamar lalu membayar kost dan menerima bukti pembayaran. serta admin mengelola semua data kost serta pembayaran dan membuat bukti pembayaran yang diberikan ke *customer* lalu membuat seluruh laporan terkait pengolahan data dan pembayaran D'House yang akan diberikan ke pemilik kost.

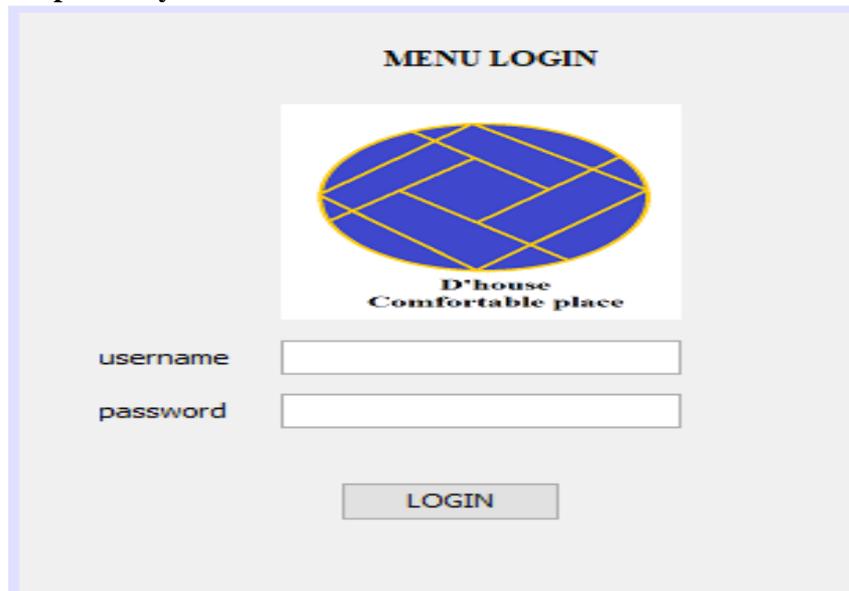
Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD) Yang diusulkan

Pada gambar diatas dapat dijelaskan customer mengecek permintaan kamar kost, lalu admin memvalidasi dengan mengecek terkait ketersediaan kamar kost. Jika, masih ada kamar yang tersedia maka admin akan memberitahu ke *customer* lalu *customer* membayar dan menerima bukti pembayaran yang dibuat oleh admin.

Rancangan Tampilan Layar



Gambar 3 . Tampilan Menu Login

Tampilan ini terdapat pada awal program. Menu *login* digunakan sebagai kata kunci sebelum kita memasuki menu utama. Agar tidak sembarangan orang dapat mengakses program ini. Sehingga dalam *form* menu kerahasiaanya dapat terjaga dengan baik. Apabila pengguna dapat memasukan *username*, *password* dengan tepat, maka menu utama akan tampil dan program siap untuk dijalankan.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Layar diatas menampilkan tampilan menu utama Perancangan sistem informasi pembayaran dan pendataan, pada layar utama tersedian pilihan *customer*, kamar, Penyewa ,Pembayaran,Cek Out,Pendataan. Menu utama ini hanya biasa diakses oleh orang yang berhak menjalankan aplikasi sistem ini melalui input *username* dan *password* yang wajib di masukan di menu *login*.

Gambar 5. Tampilan Form Input Penyewa

Dalam *form* input Penyewa ini berfungsi untuk menginput semua data penyewa untuk mendapat sebuah informasi tentang data *Customer*, data diri tersebut, sebagai data tetap yang akan di jadikan acuan dalam laporan penyewa.

kodebayar	Kode Sewa	NO KTP	Nama	No Kamar	Tanggal Bayar	Bayar
PM0001	PW0001	123456789	satria	101	27 Juli 2019	Rp. 1.500.000
PM0002	PW0002	1234567890	rendi	103	27 Juli 2019	Rp. 1.000.000
PM0003	PW0003	3647872987	ezzalby	102	27 Juli 2019	Rp. 800.000
PM0007	PW0001	123456789	satria	101	31 Juli 2019	Rp. 0
PM0008	PW0004	098234863	Bobo	104	01 Juli 2019	Rp. 0
Jumlah :						Rp. 3.300.000

Jakarta, Senin 29 Juli
Admin
Nasirin

Gambar 6. Tampilan Laporan Pembayaran

Cetakan laporan pembayaran ini dapat kita lakukan pada setiap terjadinya proses pembayaran penyewaan di dalam *from* penyewaan input data penyewa, digunakan untuk bukti dikirim ke pemilik.

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan adanya Sistem Informasi Pendataan Dan Pembayaran Kost *D'House* ini maka kendala yang dihadapi oleh Pembayaran Kost *D'House* yaitu keakuratan dan ketepatan waktu secara otomatis dapat terselesaikan, sehingga pemilik maupun bagian administrasi kost tidak lagi mengalami kesulitan dalam memperoleh laporan. Kesalahan dalam pencatatan dapat diperkecil, dengan adanya sistem informasi ini dan mempermudah admin dalam mengelolah data dan pembayaran kost, sehingga meningkatkan efektifitas sistem yang berjalan pada Kost *D'House* sehingga proses pendataan,

pembayaran, serta laporan dapat dibuat secara efektif, efisien, serta waktu yang cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Arsul, M. A., Mursityo, Y. T., & Herlambang, A. D. (n.d.). *Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Indekos Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Pengembangan Rational Unified Process (RUP)*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol. 3, No(e-ISSN: 2548-964X), hlm. 5953-5961.
- Budiman, A., Wahyuni, L. S., & Bantun, S. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)*. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, Vol. 13, N(P-ISSN 1412-9663, E-ISSN 2656-3525), 24–30.
- Ladjamudin, A.-B. Bin. (2013). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Rachmawati, A., Budiman, A., Wahyuni, L. S., Bantun, S., Wiharto, A., Budihartanti, C., ... Herlambang, A. D. (2019). *Perancangan Sistem Informasi Pencarian Dan Pemesanan Rumah Kos Berbasis Web (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung)*. *Jurnal Prosisko*, 13(2), 24–30. <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i2.356>
- Satria Novatri, H. S. (n.d.). *Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Kost HJ.Murni Baturaja Menggunakan Embarcadero XE2*. *JIK*, Vol. 8 No.(ISSN 2089-4384).
- Setiawan, R., Supriatna, A. D., & Kusuma, A. H. (2020). *Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Deo Garut Berbasis Web*. *Jurnal Algoritma*, Vol. 17-, Hal 368-377.
- Subagyo, P. J. (2011). *Metodologi Penelitian Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Aneka Cipta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R & D*. Bnadung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.