

SISTEM INFORMASI KOST KUBU JALAK INN CANGGU BERBASIS WEB

Ni Made Minarsih¹, Eddy Muntina Dharma²,
Ni Luh Putu Ning Septyarini Putri Astawa³

¹Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, ^{2,3}Sistem Informasi STMIK PRIMAKARA
Jl. Tukad Badung No.135, Denpasar, Bali

¹ minarsihkadek019@gmail.com, ² aguseddy@gmail.com, ³ ning@primakara.ac.id

Abstract

Kubu Jalak Inn boarding house is located at Jl. Raya Semat, Gang Jalak, Tibubeneng, Badung Regency. It is an information system built on a web-based basis and designed to record customer data, financial reports and calculating fixed assets. The methodology used in this research is research and development in system development using SDLC method with a linear sequential model. This research is quantitative. The data is collected by interviewing, observing, theoretical studies with related sciences, and distributing questionnaires. In coding, the researcher uses UML to design the program and uses MySQL for database storage. Meanwhile, in testing the completed program using black-box testing. The purpose of this research is to assist the boarding house owner in recording customer data, financial and asset data, therefore it can be used as information on the Kubu Jalak Inn boarding house.

Keywords : *Boarding system Information, financial reports, customer's data, SDLC methodology.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia pada tahun tahun 2020 dikutip dari badan statistik dengan jumlah penduduk yaitu 268.583.016 jiwa mengalami peningkatan sebanyak 0,71% (persen) dari tahun 2019. Untuk bertahan hidup tidak sedikit masyarakat yang merantau ke luar kota domisilinya untuk mendapatkan pendidikan yang berkualitas sesuai dengan bidang yang diinginkan atau untuk mendapatkan pekerjaan dikarenakan minimnya lowongan pekerjaan yang ada di wilayah-wilayah terpencil. Ketika sampai di kota tempatnya merantau sudah barang tentu mereka harus mencari tempat tinggal yang layak untuk dihuni, rumah kost atau rumah sewa akan menjadi sasaran pertama bagi para perantau[1]. Semakin tingginya tingkat urbanisasi di Indonesia maka semakin meningkat juga kebutuhan tempat tinggal yang akan disasar oleh para perantau.

Begitu juga dengan pemilik kost, semakin banyaknya peminat rumah kost maka akan semakin berkembang juga rumah kost yang akan dibangun di suatu daerah, sama halnya dengan rumah kost dari Kubu Jalak Inn Canggus yang awalnya hanya memiliki 10 kamar hingga bertambah menjadi 105 (seratus lima) kamar dalam

kurun waktu 7 (tujuh) tahun yaitu dimulai dari tahun 2010 hingga tahun 2017.

Pada saat peneliti melakukan observasi pada Kost Kubu Jalak Inn terdiri 5 tipe kamar tersebut, pengelola kost menyatakan bahwa dalam mengelola kost ada beberapa kendala dalam pencatatan data *customer*, dan laporan keuangan setiap bulannya dikarenakan masih melakukan pencatatan secara manual dengan menggunakan buku tulis. Ketika melakukan pencatatan sewaktu-waktu terjadi *human error* yang mengakibatkan kesalahan pada saat pencatatan data *customer* dan pelaporan keuangan yang menyebabkan laporan tidak *balance*. Dikarenakan pencatatan keuangannya masih dilakukan secara manual dengan menggunakan buku. Selain itu, pemilik juga mengalami kesulitan dalam menghitung penyusutan dari aktiva tetap dikarenakan masih menggunakan cara manual sehingga banyak memakan waktu dan memiliki resiko dalam kesalahan pencatatan data.

Dilihat dari permasalahan di atas perlu adanya suatu wadah untuk mengkombinasikan permasalahan yang ada, salah satu hal yang dapat mendukung saat ini yaitu perkembangan teknologi, perkembangan teknologi dapat memberikan dukungan berupa peningkatan efisiensi dan juga produktivitas [2]. Oleh karena itu pemilik kost juga

dapat menggunakan teknologi dalam pengembangan usaha yang dimiliki. Dalam pengembangan usaha informasi keuangan sangat penting bagi pertumbuhan usaha yang dimana tujuannya agar dapat mengatur data dari *customer* atau *me-manage* pengeluaran dan pemasukan yang dapat digunakan sebagai acuan atau alat ukur untuk dapat mengembangkan usaha yang dimiliki[3]. Selain itu pentingnya menghitung penyusutan aktiva tetap agar pemilik dan admin kost dapat memperkirakan nilai bisnis, perpajakan, dan juga menentukan masa pakai aset.

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti akan membangun “**SISTEM INFORMASI KOST KUBU JALAK INN CANGGU BERBASIS WEB**”. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun sistem informasi Kubu Jalak Inn berbasis *web*?

2. TINJAUAN PUSTAKA DAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini terdapat penelitian sebelumnya yang dijadikan sebagai referensi salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Satria Novi, dalam penelitian system informasi administrasi pembayaran kost Hj.Murni Baturaja, dimana sistem pembayaran kost dapat melakukan pendataan pembayaran sewa, penotaan, mengetahui data penyewa, dan melakukan *input* data kamar. Tujuan dari penelitian tersebut adalah meningkatkan sistem informasi administrasi pembayaran kost, dan juga memudahkan dalam menemukan informasi mengenai data kamar, dan juga data *customer*.

Penelitian kedua yang peneliti jadikan rujukan dalam penelitian ini yaitu penelitian dari Khumaidah dengan judul Sistem Informasi Manajemen Kost Menggunakan Framework Laravel penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan informasi kost menggunakan web, dengan menggunakan metode waterfall, penelitian tersebut membangun sistem informasi kost yang bertujuan untuk dapat dijadikan sumber informasi ketersediaan kamar menurut tanggal masuk dan keluar bagi penyewa dan juga mempermudah dalam pencatatan pembayaran kost.

2.2. Pengertian Kost

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia rumah sewa atau kost merupakan bahasa yang berasal dari Belanda yaitu “In the Kost” yang artinya makan dan tinggal di dalam rumah tumpangan atau rumah sewa. Rumah kost sangat diminati oleh kalangan mahasiswa dan juga orang-orang yang merantau, biasanya kost dibayarkan dalam kurun waktu ataupun dalam periode tertentu seperti setiap bulan ataupun tahunan[4].

2.3. Sistem Informasi Akuntansi

Menurut Raymond pada Andhini 2017 Sistem informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengelola informasi dari semua sumber serta memakai berbagai media untuk menampilkan informasi. Menurut “Gordon B” menyatakan bahwa sistem informasi merupakan sistem yang menerima *input* yang berupa data dan instruksi, serta mengolah data yang sesuai dengan instruksi dan mengeluarkan hasil yang berupa informasi. Menurut Henry Lucas menyatakan bahwa sistem informasi merupakan suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, dan apabila dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam suatu organisasi [5].

2.4. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem adalah pengembangan suatu pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan dalam pengembangan sistem dan menggunakan metode, prosedur, konsep dan aturan didalamnya[6].

2.5. Teknologi Web

Teknologi *web* adalah penyedia layanan dengan protokol http yang memiliki kemampuan untuk mengirimkan *hypertext* kepada pengguna dan nantinya dapat dijalankan tampilannya. *Web* berfungsi untuk mentransfer seluruh aspek yang ada di seluruh halaman *web* termasuk yang berupa video, teks, gambar dan yang lainnya.

2.6. UML (*Unified Modeling Language*)

UML atau *Unified Modeling Language* merupakan bahasa yang memiliki spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat

lunak. Selain itu UML juga dikatan sebagai alat bantu analis serta perancanagn perangkat lunak. Dimana UML yang terdiri dari beberapa diagram yang dapat digunakan untuk merancang dengan pendekatan berorientasi objek yaitu dengan Use Case Diagram, Class Diagram, Squence Diagram, Activity Diagram, Communication Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram, dan State Machine Diagram.

2.7. Laporan Keuangan

Laporan keuangan adalah laporan berkala yang terkonsolidasi dan berisikan informasi tentang status keuangan individu, organisasi dan bisnis, yang terdiri dari laporan laba rugi, ekuitas, neraca, arus kas, dan catatan atas laporan keuangan. Ada 5 alat bantu yang membantu dalam membuat laporan keuangan seperti laporan laba rugi, laporan perubahan modal/ekuitas, laporan posisi keuangan/neraca, laporan arus kas dan catatan atas laporan keuangan[7].

2.8. Aset Tetap

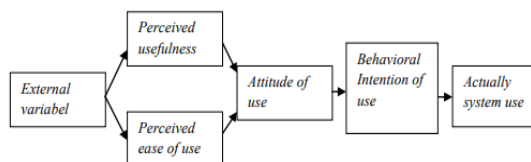
Pembukuan adalah proses pencatatan transaksi keuangan yang meliputi harta, kewajiban, modal, penghasilan, dan biaya yaag dilakukan secara teratur dengan tujuan mengumpulkan data dan informasi mengenai keuangan. Pembukuan menggunakan 2 metode umum yaitu masukkan data tunggal dan data berpasangan. Masukan data tunggal merupakan sistem yang cocok dipergunakan untuk perusahaan kecil dan bersumber dari catatan pembukuan primer. Sedangkan sistem berpasangan merupakan sistem yang pada umumnya digunakan oleh perusahaan besar dan sistem pembukuan ini dikatakan lebih baik dari masukan tunggal.

2.9. Pembukuan Blackbox Testing

Blackbox testing yaitu pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah selesai dibangun sudah memenuhi dari sisi fungsionalitas sistem atau tidak. Dalam penelitian ini menggunakan *blackbox testing* dikarenakan pengujian yang dilakukan dengan *user* dapat dilakukan dengan mudah karena hanya menguji pada bagian fungsional *output* dan *input*. Teknik pengujian *blackbox* dapat ditujukan kepada *user* yang tidak memiliki pemahaman tentang pemrograman.

2.10. Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya atau tidak suatu sistem atau sistem informasi oleh user. TAM merupakan model yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 1986 oleh Fred Davis seperti gambar dibawah.

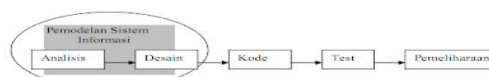


Gambar 1. Konstuk TAM

3. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu pengembangan atau *Research & Development (R&D)* karena terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan saat ini yang menghasilkan suatu produk dan juga dapat diuji keefektifannya dengan tema “Sistem Informasi Kost Kubu Jalak Inn Cangga Berbasis Web”. Metodologi dari R&D dalam pengembangan sistem yaitu menggunakan metode SDLC dengan model skuensial linier. Metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model sekuensial linier pertama kali muncul pada tahun 1970 yang diperkenalkan oleh Winston W.Royce.



Gambar 2. Model Sekuensial Linier

1. Analisis

Pada tahap analisis kebutuhan peneliti mengumpulkan data-data dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian seperti:

- a) Pengamatan atau observasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi tak berstruktur dimana mengamati secara langsung kost yang ada di Kubu Jalak Inn pada September 2020. Dari hasil observasi peneliti mendapatkan data berupa jumlah kamar kost yang terdapat di kost Kubu Jalak Inn, mengamati papan pengumuman, dan melihat situasi di rumah kost tersebut.
- b) Tehnik Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada pemilik dari kost Kubu Jalak Inn. Metode wawancara yang peneliti lakukan yaitu dengan melakukan wawancara tidak terstruktur, dimana wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman pada saat melakukan wawancara, melainkan peneliti melakukan wawancara dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan secara garis besarnya saja. Berdasarkan dari hasil wawancara peneliti dengan Nia selaku admin kost Kubu Jalak Inn.

c) Kuesioner

Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, dimana peneliti menyebar kuesioner kepada pengguna *web* dari Kubu Jalak Inn. Data yang akan diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner yaitu data kuantitatif, dimana data tersebut berupa angka.

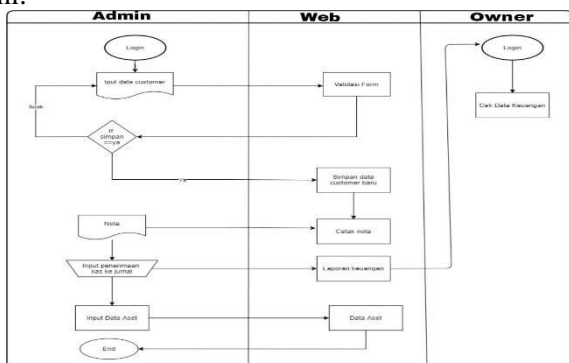
d) Studi Literatur

Peneliti melakukan pendekatan dengan menggunakan buku-buku dan artikel jurnal pada internet sebagai referensi dan bahan pertimbangan serta penunjang dari data yang ada dan yang berkaitan dengan tema penelitian.

2. Desain

Pada tahap desain pengembangan perangkat lunak, desain perangkat lunak menggunakan perancangan dengan basis data ERD dan dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk mendukung karakteristik perangkat lunak dan dapat dijalankan pada perangkat keras yang dapat mempermudah serta memperjelas pengembangan pada tahap pengkodean.

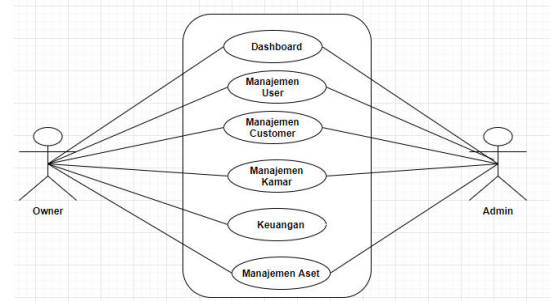
Setelah peneliti mendapatkan hasil dari analisis kebutuhan dari proses bisnis dan pencatatan keuangan dari kegiatan wawancara dengan pihak admin kost dan observasi langsung ke kost Kubu Jalak Inn, selanjutnya peneliti melakukan desain sistem, berikut merupakan hasil dari desain proses bisnis dan sistem pada penelitian ini:



Gambar 3. Flowmap Usulan Sistem Kost

1. Use Case Diagram

Pada desain sistem kost Kubu Jalak Inn hanya akan melibatkan 2(dua) pengguna yaitu *owner* dan *admin*.

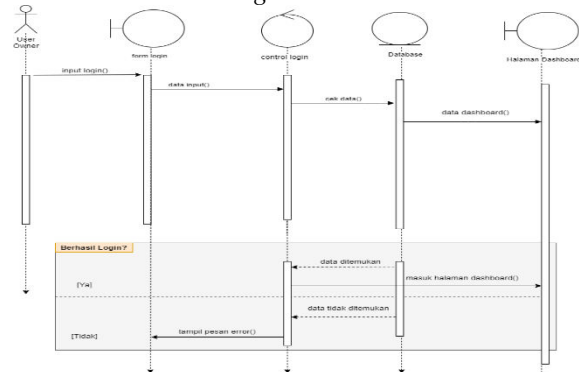


Gambar 4. Use Case Diagram

Dapat dilihat pada gambar *use case diagram* diatas *owner* dapat melakukan beberapa aktifitas yaitu dapat melihat *dashboard*, melihat dan melakukan penambahan serta penghapusan data pada bagian manajemen *user*, manajemen *customer*, manajemen kamar, manajemen aset pada bagian keuangan *owner* dapat melakukan pencatatan keuangan dan melakukan pencetakan laporan keuangan. Admin juga dapat mengakses dan melakukan penambahan data serta melakukan penghapusan data pada bagian *dashboard*, manajemen *user*, manajemen *customer*, dan juga pada manajemen kost dan pada manajemen aset.

2. Squence Diagram

a. Proses Login

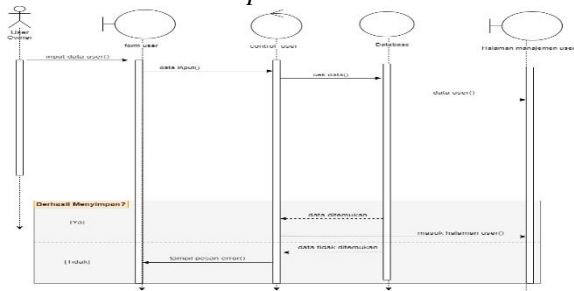


Gambar 5. Sequence Diagram Proses Login

Pada gambar 5 merupakan *sequence diagram* dari proses *login* yang dimana *owner* sebagai aktor, langkah pertama yang dilakukan *owner* yaitu *input data* berupa *username* dan *password* ke *form login*, setelah data *input* maka akan diproses oleh *control login* yang akan melakukan pengecekan data pada *database*, jika telah berhasil *login* maka dapat masuk ke halaman *dashboard*, dan sebaliknya jika

data tidak ditemukan di *database* maka akan tampil pesan *error*.

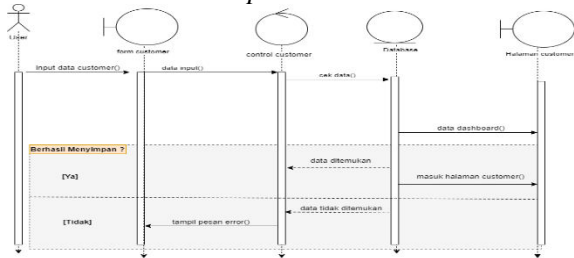
b. Proses *Input Data User*



Gambar 6. *Sequence Diagram Proses Input*

Pada gambar 6. merupakan gambar dari *sequence diagram proses input data user*, disini *owner* sebagai aktor yang dapat menambah data *user* dengan melakukan *input data* di form *user*, setelah data *input* maka akan diolah oleh *control user* yang akan melakukan pengecekan data di *database*, jika data *user* berhasil disimpan ke *database* maka akan masuk ke halaman *user*, dan jika data tidak disimpan di *database* maka akan tampil pesan *error*.

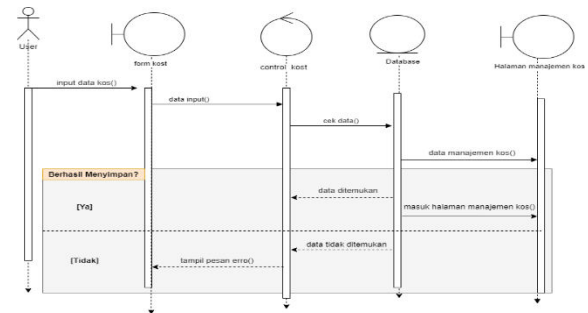
c. Proses *Input Data Customer*



Gambar 7. *Sequence Diagram Proses Input Data Customer*

Pada Gambar diatas merupakan proses dari *input data customer* dimana proses ini dapat dilakukan oleh admin untuk menginputkan data dari *customer* pada form *customer*, setelah data *input* maka akan diolah oleh *control customer* yang akan melakukan pengecekan pada *database*. Jika data berhasil disimpan di *database* maka akan masuk ke halaman *customer*, sebaliknya jika data tidak dapat tersimpan di *database* maka akan muncul pesan *error*.

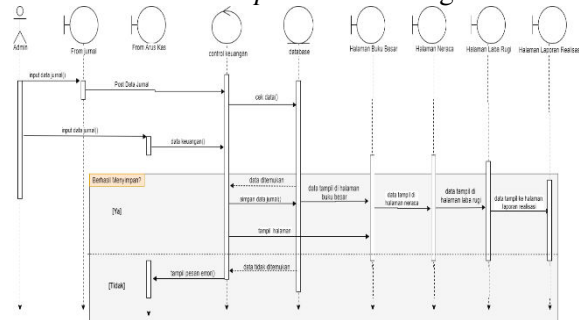
d. Proses *Manajemen Kamar*



Gambar 8. *Sequence Diagram Proses Manajemen Kamar Kost*

Gambar diatas merupakan proses *input data kost*, yang dimana *input data kost* dilakukan pada form data kost, setelah melakukan *input data* maka akan diolah oleh *control kost*, dan akan di cek pada *database*. Jika data ditemukan atau data terdapat dalam *database* maka akan langsung masuk ke halaman manajemen kost, sebaliknya jika data tidak ditemukan di *database* maka akan tampil pesan *error*.

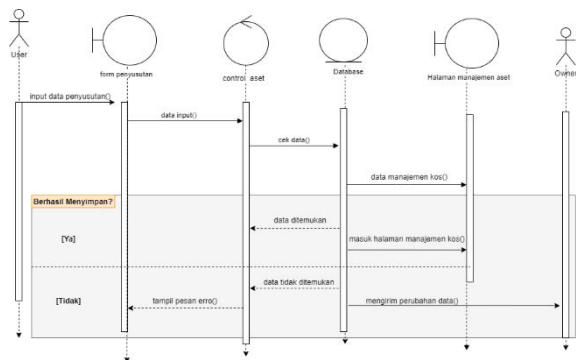
e. Proses *Input Data Keuangan*



Gambar 9. *Sequence Diagram Keuangan*

Proses pada gambar diatas merupakan proses dari data keuangan, data keuangan yang di *input* oleh admin, admin melakukan *input data* pada form jurnal dan arus kas yang akan di *post* pada *control keuangan*, dan akan di cek pada *database*, jika data berhasil disimpan maka data dapat tampil di beberapa halaman seperti halaman buku besar, halaman neraca, halaman laba rugi, dan halaman realisasi, karena pada saat menginput data pada form jurnal dan berhasil tersimpan ke *database* maka akan terintegrasi langsung dengan halaman keuangan yang lainnya. Sebaliknya jika data tidak tersimpan maka akan tampil pesan *error*.

f. Proses *Input Data Aset*

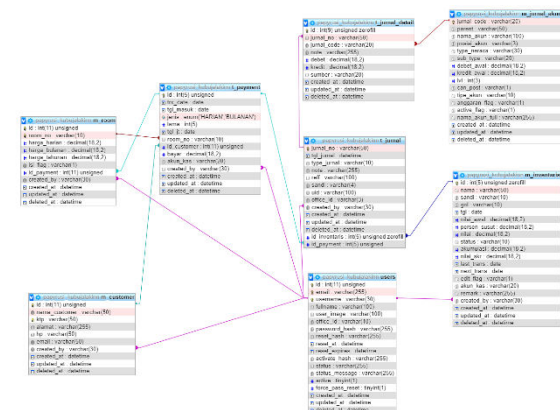


Gambar 10. *Sequential Diagram* Proses Input

Pada proses *input* data aset yang dilakukan oleh admin, hal pertama yang dilakukan oleh admin yaitu melakukan *input* aset pada *form* penyusutan dan setelah data *input* akan di cek oleh *control* aset pada *database*, jika data berhasil disimpan dan ditemukan maka dapat masuk ke halaman manajemen aset, dan *database* sendiri akan melakukan perubahan pada data yang dapat diakses oleh *owner*. Sebaliknya jika data tidak tersimpan pada *database* maka akan tampil pesan *error*.

3. Basis Data

Untuk merancang basis data pada penelitian ini, peneliti menggunakan pemodelan ERD (*Entity Relationship Diagram*) atau bisa disebut dengan diagram yang menghubungkan entitas yang berkaitan dengan suatu proses pada suatu sistem.



Gambar 10. ERD

3. Kode

Setelah melakukan desain dilanjutkan dengan tahap kode, pada tahap kode atau pengodingan haruslah sesuai berdasarkan desain yang telah ditentukan, dan dengan menggunakan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

1. Hardware

- a) Laptop Acer E5-473 Aspire E5-473
- b) Memori: 4096MB RAM

- c) Processor: intel i3-5005U
- 2. Software
 - a) Sistem Operasi: Windows10
 - b) Bahasa Pemrograman PHP
 - c) Basis Data: MySQL
 - d) Framework: Laravel
 - e) Aplikasi: Web, Visual Studio Code, Chrome, XAMPP.

4. Test

Pada penelitian ini peneliti menggunakan blackbox testing dalam melakukan pengujian terhadap system dan menggunakan pengujian TAM untuk mendapatkan tanggapan dari pengguna mengenai sistem yang peneliti buat.

5. Pemeliharaan

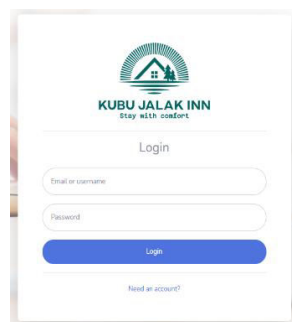
Dalam pemeliharaan perangkat lunak diserahkan kepada user untuk dioperasikan, jika sewaktu-waktu terjadi kesalahan dalam fungsinya maka tidak membuat sistem yang baru.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Implementasi Perancangan Sistem

1. Halaman Login

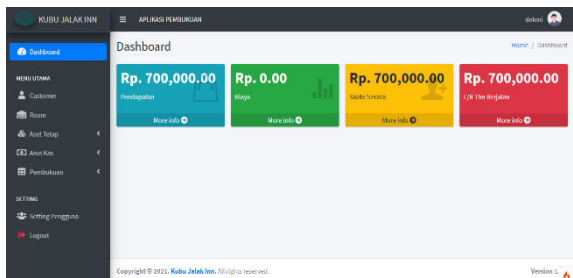
Halaman *login* merupakan tampilan awal yang ditampilkan pada saat *user* ingin masuk kedalam sistem. Dimana pada saat ingin melakukan *login user* harus mengisi *form login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password*.



6. Gambar 13. Halaman Login

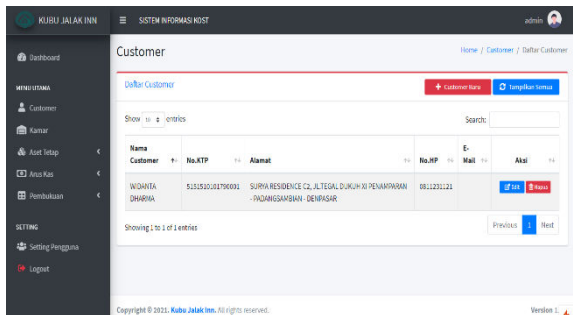
2. Halaman Dashboard

Dashboard adalah halaman utama sistem yang dapat memberikan informasi yang dapat membantu *user* dalam proses *penginputan* dan memberikan informasi mengenai ringkasan tentang pendapatan, biaya, saldo neraca, dan juga laba rugi tahun berjalan.



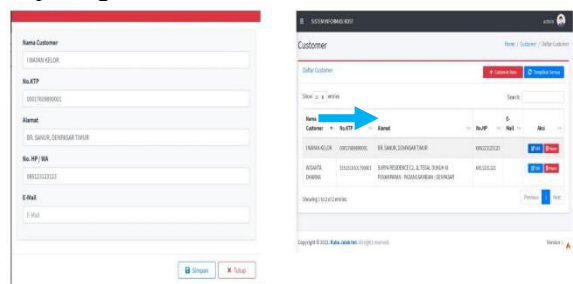
Gambar 14. Halaman Dashboard

3. Halaman Customer



Gambar 15. Halaman Customer

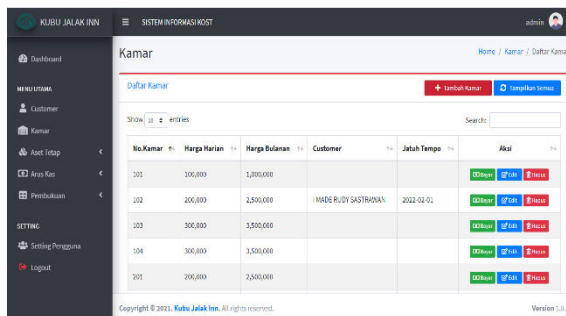
Pada halaman *customer* admin dapat melakukan penambahan data *customer* dengan cara “klik” fitur yang berwarna merah yang berisikan + *customer* baru, lalu akan tampil *input* data *customer* dan *admin* dapat melakukan *input* seperti nama *customer*, No.KTP, Alamat, No.HP/WA, dan Email, setelah semuanya lengkap terisi “klik” simpan untuk menyimpan data yang telah di *input*. Setelah data *customer* tersimpan, selanjtnya data *customer* dapat dilihat pada daftar *customer*. Seperti gambar dibawah.



Gambar 16. Insert Data Customer

4. Halaman Kamar

Pada halaman kamar admin dapat menambahkan data kamar dengan cara klik “Tambah Kamar” lalu tambah data kamar baru dan input data berupa No. Kamar, harga harian dan harga bulanan, lalu klik “simpan” seperti gambar di bawah.



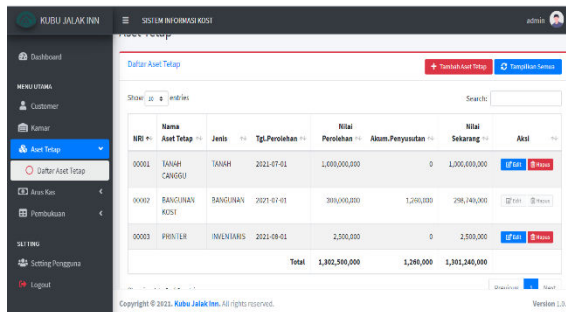
Gambar 17. Tambah Data Kamar



Gambar 18. Input Kamar Baru

5. Halaman Aset Tetap

Pada halaman aset tetap admin dapat menambahkan data aset tetap dengan cara klik “tambah aset tetap” lalu melakukan input data berupa nama aset, jenis, tanggal perolehan, nilai perolehan, dan akun kas, lalu klik simpan maka aset akan disusutkan secara otomatis oleh sistem.



Gambar 19. Aset Tetap

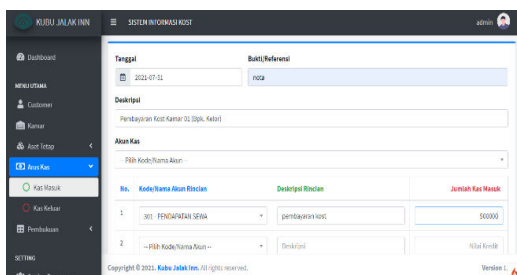
6. Halaman Arus Kas

Pada halaman arus kas terdapat sub halaman yaitu kas masuk dan kas keluar, pada sub halaman kas masuk dan kas keluar.

a. Kas Masuk

Pada sub halaman kas masuk admin memasukkan tanggal dan mengisi kolom

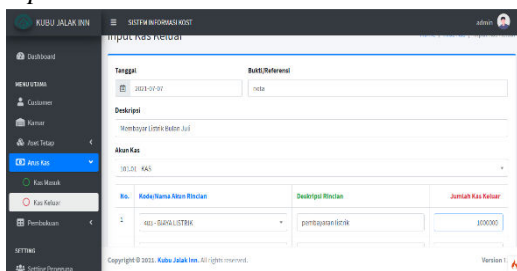
deskripsi dengan deskripsi singkat, selanjutnya memilih akun kas, setelah memilih akun kas dilanjutkan dengan memilih kode atau nama akun rincian, selanjutnya mengisi deskripsi rincian dan jumlah kas masuk, setelah semua terisi kemudian disimpan dengan klik tanda simpan yang berada di bawah.



Gambar 20. Kas Masuk

b. Kas Keluar

Pada sub halaman kas keluar masih sama dengan yang dilakukan pada sub halaman kas masuk, dengan memasukkan tanggal terlebih dahulu dan mengisi kolom deskripsi dengan deskripsi singkat, selanjutnya memilih akun kas, setelah memilih akun kas dilanjutkan dengan memilih kode atau nama akun rincian, selanjutnya mengisi deskripsi rincian dan jumlah kas keluar, setelah semua terisi simpan data untuk menyimpan data yang sudah di *input*.



Gambar 21. Kas Keluar

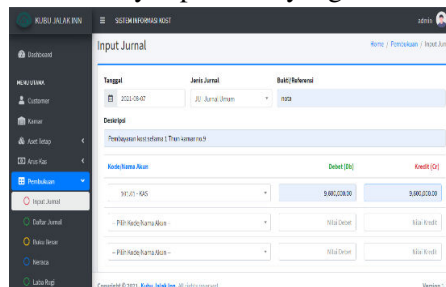
7. Halaman Pembukuan

Pada halaman pembukuan memiliki sub halaman seperti *input* jurnal, daftar jurnal, buku besar, neraca dan laba rugi sebagai berikut:

a. *Input* Jurnal

Pada sub halaman *input* jurnal, langkah pertama yang dilakukan yaitu menginput tanggal, kemudian mengisi jenis jurnal yang diinginkan, memasukkan bukti referensi, dan memasukkan deskripsi singkat, kemudian

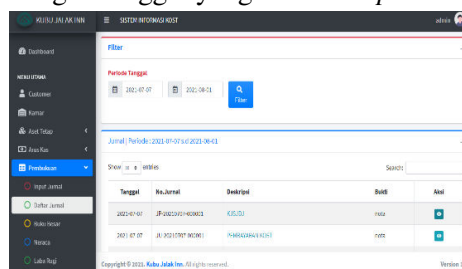
pada kode atau nama akun, admin memilih kode atau nama akun yang akan dipilih, kemudian memasukkan nilai debit dan nilai kredit, setelah semua terisi klik “simpan” untuk menyimpan data yang telah di *input*.



Gambar 22. *Input* Jurnal

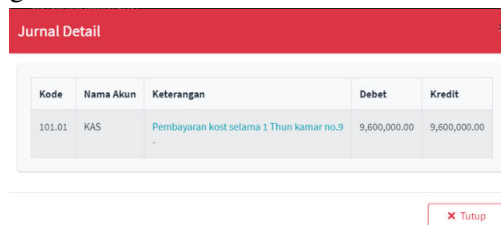
b. Daftar Jurnal

Pada sub halaman daftar jurnal *user* dapat melihat jurnal-jurnal yang telah di *input* sebelumnya dengan cara memilih periode tanggal jurnal yang ingin dilihat, lalu klik “Filter”, maka akan tampil jurnal sesuai dengan tanggal yang telah di *input*.



Gambar 23. Daftar Jurnal

Selain dapat melihat jurnal, pada daftar jurnal juga dapat melihat detail jurnal dengan cara klik fitur “Aksi” dan akan muncul seperti gambar dibawah.

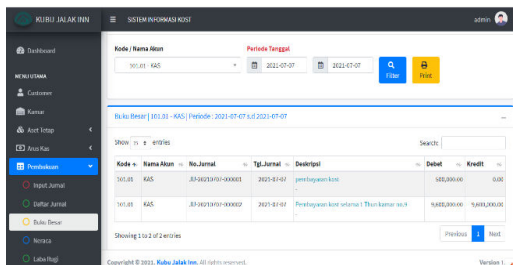


Gambar 24. Detail Jurnal

8. Buku Besar

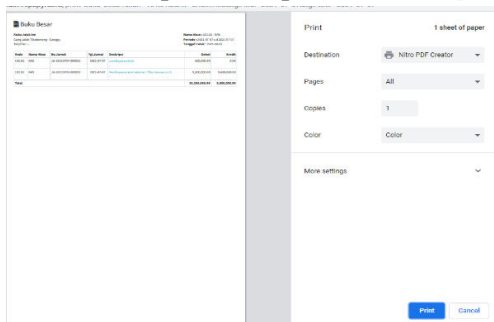
Untuk melihat data-data transaksi pada buku besar dan pada akun tertentu, *user* dapat memilih kode atau nama akun, kemudian memilih periode tanggal yang diinginkan dan klik fitur “Filter” sehingga sub halaman buku besar akan

menampilkan data transaksi yang di *input* pada tanggal yang diinginkan. Pada fitur print yang berada di pojok kanan atas dapat digunakan untuk mencetak buku besar.



Gambar 25. Buku Besar

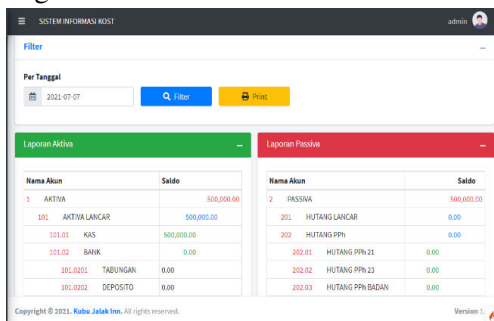
Pada fitur *print* yang berada di pojok kanan atas dapat mencetak laporan yang telah di filter sesuai dengan tanggal yang sudah di *input*. Dibawah ini merupakan tampilan dari fitur *print*.



Gambar 26. Print Buku Besar

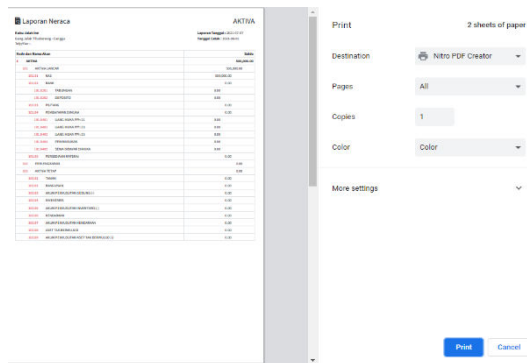
9. Neraca

Pada sub halaman neraca, user dapat melihat laporan neraca dengan rentang waktu tertentu, *user* dapat melakukan *input* periode tanggal laporan yang ingin dilihat, kemudian klik “Filter” dan akan tampil laporan aktiva dan laporan pasiva seperti gambar dibawah.



Gambar 27. Neraca

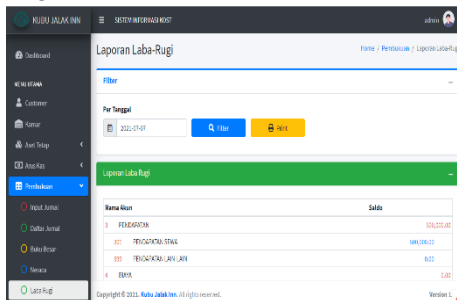
User dapat klik fitur “Print” dan akan tampil seperti gambar dibawah.



Gambar 28. Print Laporan Neraca

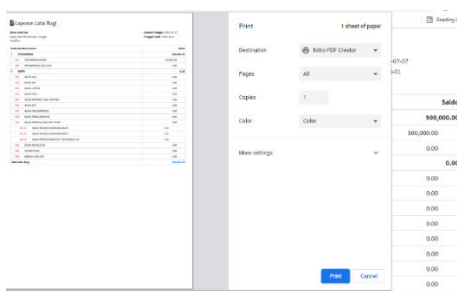
10. Laba Rugi

Pada sub halaman laba rugi *user* dapat melihat laporan laba rugi sesuai dengan tanggal yang diinginkan dengan cara menginputkan tanggal dan klik “Filter” kemudian akan tampil seperti gambar dibawah.



Gambar 29. Laba Rugi

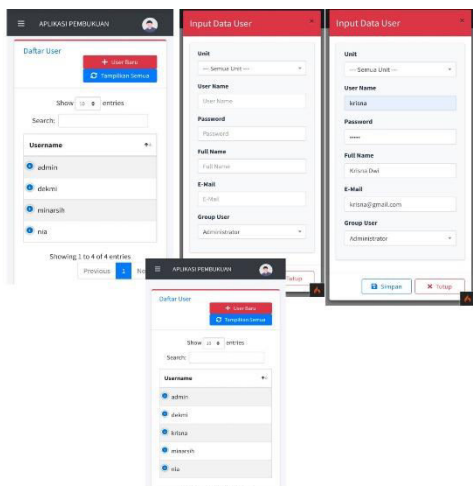
Untuk mencetak laporan laba rugi bisa dengan klik “Print” dan akan tampil seperti gambar dibawah.



Gambar 30. Print Laporan Laba Rugi

11. Setting Pengguna

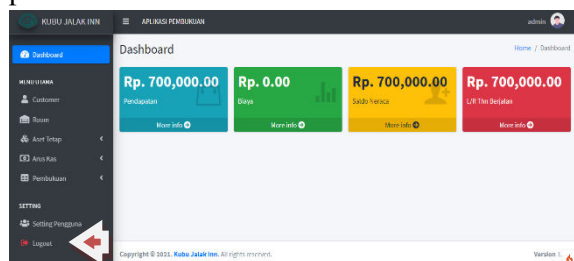
Pada halaman setting pengguna, *user* dapat menambahkan *user* baru dengan cara klik “User Baru” lalu mengisi *username*, password, full name, email, dan group *user* dan klik “Simpan”, maka *user* selesai ditambahkan.



Gambar 31. Setting Pengguna

12. Logout

Ketika *user* telah selesai menggunakan akun dan ingin keluar dari sistem dapat melalui fitur *logout* yang ada di pojok kiri bawah. Seperti gambar dibawah yang ditunjukkan dengan tanda panah.



Gambar 32. Logout

4.2 Hasil Pengujian Sistem

1. Hasil Pengujian Blackbox Testing

Berikut merupakan hasil dari pengujian sistem dengan menggunakan *blackbox testing* dengan teknik sebagai berikut:

a. Boundary Value Analysis

Tabel 1. Boundary Value Analysis Testing

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Mengisi data pada halaman arus kas di sub halaman kas masuk <i>input</i> jumlah kas	Sistem menyimpan data dan menampilkan data pada halaman daftar jurnal.	Valid

	masuk dengan maksimal data 12.		
2	Mengisi data pada halaman arus kas di sub halaman kas keluar <i>input</i> jumlah kas masuk dengan maksimal data 12.	Sistem menyimpan data dan menampilkan data pada halaman daftar jurnal.	Valid
3	Mengisi data pada halaman <i>Input</i> Jurnal dengan maksimal data 12.	Sistem menyimpan data dan menampilkan pada halaman daftar jurnal	Valid

b. State Transition

Tabel 2. State Transition Testing

Current State	Action	Condition	Next State	Remark V/X
Login Page	Input Login	Login Success	Dashboard	V
		Login Fail	Login Page	V
Input Data user	Input id user, nama user, alamat, email, dan no telepon	Input Success	Halaman data user	V

		<i>Input Fail</i>	<i>Halaman input data user</i>	V
<i>Input data Customer</i>	<i>Input id customer, nama customer, alamat, email, dan no telepon</i>	<i>Input Succes</i>	<i>Halaman Customer</i>	V
		<i>Input Fail</i>	<i>Halaman input data customer</i>	V
<i>Input data Manajemen Kamar</i>	<i>Input no Kamar, fasilitas, harga</i>	<i>Input Succes</i>	<i>Halaman Kamar</i>	V
		<i>Input Fail</i>	<i>Input data manajemen kamar</i>	V
<i>Input Data Keuangan</i>	<i>Input tanggal, deskripsi, jumlah</i>	<i>Input Succes</i>	<i>Halaman buku besar/neraca, laba rugi.</i>	V
		<i>Input Fail</i>	<i>Halaman input data keuangan</i>	V
<i>Input Data Aset</i>	<i>Input harga perolehan, nilai residu,</i>	<i>Input Succes</i>	<i>Halaman Aset</i>	V

	umur ekonomis			
		<i>Input Fail</i>	<i>Halaman input data aset</i>	V

2. Hasil TAM (Technology Acceptance Model)

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 2 (dua) responden untuk mengetahui data kuantitatif. Dimana kuesioner tersebut menggunakan 5(lima) indikator variabel yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Using*, *Behavioral Intention*, dan *Actual System Usage*.

Tabel 3. Variabel Pertanyaan TAM

Variabel	Variabel Indikator
<i>Perceived Ease of Use</i>	X1.1 (Kemudahan dipelajari)
	X1.2 (Mudah dipahami)
	X1.3 (Mudah sehingga mahir)
	X1.4 (Mudah digunakan)
	X1.5 (Mudah dikendalikan)
	X1.6 (Mudah diingat)
<i>Perceived Usefulness</i>	X2.1 (Lebih cepat)
	X2.2 (Meningkatkan kinerja)
	X2.3 (Meningkatkan produktivitas)
	X2.4 (Meningkatkan efektivitas)
<i>Attitude Toward Using</i>	Y1.1 (Rasa senang)
	Y1.2 (Menikmati)
	Y1.3 (Rasa bosan)
	Y1.4 (Tidak Suka)
<i>Behavioral Intention</i>	Y2.1 (Bisa digunakan kapan saja)
	Y2.2 (Bisa digunakan kondisi apapun)
	Y2.3 (Bisa Menggunakan terus)
	Y2.4 (Niat menggunakan terus)
	Y2.5 (Berharap

	menggunakan)
	Y2.6 (Informasi <i>up to date</i>)
	Y2.7 (Niat menggunakan sebagai operasional)
	Y2.8 (Suka terhadap sistem informasi ini)
	Y2.9 (sistem sesuai dengan kebutuhan)
	Y2.10 Niat menggunakan secara teratur
<i>Actual System Usage</i>	Y3.1(Frekuensi penggunaan)
	Y3.2(Durasi Penggunaan)

Jadi, dari seluruh pengujian TAM (*Technology Acceptance Model*) yaitu dari 2 pengguna yang diberikan kuesioner menyatakan bahwa sistem yang peneliti bangun dapat membantu kost Kubu Jalak Inn dalam proses pencatatan data keuangan, data customer, dan penghitungan aset. Dari pengujian TAM diatas, terlihat pengguna menilai sistem yang telah dibuat penulis cukup gampang dan mudah untuk dipelajari ataupun dipahami. Selain karena memang membantu meringankan beban untuk mempersingkat proses pencatatan, sistem yang bisa diakses dari mana saja dan bisa diakses dengan perangkat apapun, tampilan menu dan fitur pada sistem sangat mudah dipahami.

2. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan pada setiap bab, peneliti dapat menarik kesimpulan dalam penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Kost Kubu Jalak Inn Canggung Berbasis Web” adalah 1) Sistem informasi kost Kubu Jalak Inn Canggung telah berhasil dibangun dengan beberapa fitur seperti fitur *customer*, fitur kamar, fitur aset tetap, fitur arus kas, dan fitur pembukuan, 2) Dari hasil uji coba dengan menggunakan *blackbox testing*, sistem sudah berjalan sesuai dengan fungsinya, 3) Secara uji coba dengan kuesioner, sistem informasi yang dibangun dilihat dari 4 (empat) indikator menunjukkan *rating scale* yang bagus.

Saran yang peneliti berikan kepada penelitian selanjutnya yaitu sistem informasi kost Kubu Jalak Inn dapat dikembangkan kembali dengan menambah fitur-fitur yang lebih spesifik sesuai dengan perkembangan zaman khususnya web, dan

sangat cepat perkembangannya dalam menunjang pelayanan terhadap customer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada bagian ini peneliti tidak lupa mengucapkan puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penelitiannya ini. Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu dengan rasa bangga dan bahagia tak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada keluarga, dan teman-teman seangkatan serta seperjuangan yang selalu mendukung dan memberikan semangat di tengah-tengah rasa jenuh yang kadang menghampiri. Serta terima kasih juga saya ucapkan kepada pihak lain yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Harapan saya semoga skripsi ini dapat berguna kedepannya. Akhir kata saya ucapkan terima kasih.

Daftar Pustaka:

- [1] R. Widiatmoko and A. Santosa, “Perancangan Furniture pada Hunian Kost Pekerja di Kawasan Surabaya Timur,” *Intra*, vol. 4, no. 1, pp. 63–72, 2015.
- [2] N. Fitriyah and Abstraksi, “Teknologi Informasi Komunikasi Dan Perannya Dalam Proses Perubahan Sosial,” vol. 49, no. 23–6, 2015.
- [3] Z. Puspitaningtyas, “Pembudayaan Adminan Keuangan Berbasis Akuntansi Bagi Pelaku Usaha Kecil Menengah,” *J. Akunt.*, vol. 21, no. 3, p. 361, 2017.
- [4] A. Triansah, D. Cahyadi, and I. F. Astuti, “Membangun Aplikasi Web Dan Mobile Android Untuk Media Pencarian Kost Menggunakan Phonegap Dan Google Maps API,” *Inform. Mulawarman J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 10, no. 1, p. 58, 2016.
- [5] N. F. Andhini, “sistem informasi dan modeling,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2017.
- [6] Y. M. Putra, U. M. Buana, R. J. Putri, and U. M. Buana, “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN Pengembangan Sistem Informasi Dosen : Yananto Mihadi Putra , SE , M . Si,” no. October, 2019.
- [7] M. Taufan Asri Zaen and M. Saleh, “SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA DINAS

PERHUBUNGAN KABUPATEN LOMBOK
TENGAH BERBASIS WEB,” J. Manaj.
Inform. Sist. Inf., vol. 2, no. 1, 2019.