

Sistem Informasi Penyewaan Boarding House

Irma Santikarama, Marfiari Asabella Ananda Putri, Azie Abdul Aziz, Lulu Sabila Paza, Lisa Dwi Novitasari

Jurusan Informatika, Fakultas Sains and Informatika

Universitas Jenderal Achmad Yani

Jl. Terusan Sudirman, Cimahi

irma.santikarama@lecture.unjani.ac.id

Abstrak—Kondisi ekonomi yang rendah menuntut masyarakat untuk mencari pekerjaan di kota besar agar memiliki kondisi ekonomi yang lebih layak. Masyarakat pun berfikir bahwa tempat pendidikan yang terbaik berada di kota-kota besar. Tempat tinggal yang jauh dari tempat kerja ataupun tempat pendidikan membuat banyak orang menyewa *boarding house* terdekat dari tempat kerja ataupun tempat pendidikannya. Banyaknya minat masyarakat untuk melakukan penyewaan *boarding house* membuat pengelola kesulitan dalam melakukan pendataan. Pada era modern, sebagian besar masyarakat membutuhkan teknologi untuk mempermudah melakukan aktivitas sehari-hari seperti dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi untuk mengelola, mengakses, dan menjalankan bisnis yang mudah dan berjalan dengan baik. Keadaan tersebut mendorong para pengusaha untuk meningkatkan bisnis mereka dengan pengembangan dibidang pelayanan jasa untuk meningkatkan pelayanan. Penelitian ini dilakukan untuk menghadapi tantangan sistem penyewaan *boarding house* yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi digital, tantangan proses efisiensi, keterbukaan informasi dan data dapat dipersiapkan dengan baik oleh para pemilik *boarding house*. Pembangunan sistem informasi penyewaan *boarding house* dilakukan dengan mengimplementasikan *scrum framework* dalam metodologi pengembangan sistem agar pembangunan sistem dapat terdistribusi dengan baik dan menghasilkan kualitas sistem yang baik. Setelahnya implemetasi selesai dilakukan, maka dilakukan uji penerimaan pengguna untuk proses verifikasi solusi yang dibuat di dalam sistem sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci—*system informasi; boarding house; scrum framework*

I. PENDAHULUAN

Kondisi ekonomi yang rendah menuntut masyarakat untuk mencari pekerjaan di kota besar agar memiliki kondisi ekonomi yang lebih layak. Masyarakat pun berfikir bahwa tempat pendidikan yang terbaik berada di kota-kota besar. Hal tersebut menjadi pola pikir yang ditemukan di Indonesia [1]. Tempat tinggal yang jauh dari tempat kerja ataupun tempat pendidikan membuat banyak orang menyewa *boarding house* terdekat dari tempat kerja ataupun tempat pendidikannya. Banyaknya minat masyarakat untuk melakukan penyewaan *boarding house* membuat pengelola *boarding house* kesulitan dalam melakukan pendataan.

Pada era modern, sebagian besar masyarakat membutuhkan teknologi yang mempermudah dalam melakukan aktivitas sehari-hari seperti dengan menggunakan sistem yang

terkomputerisasi yang dapat mengelola, mengakses, dan menjalankan bisnis dengan mudah dan berjalan dengan baik. Keadaan tersebut mendorong para pengusaha untuk meningkatkan bisnis mereka dengan pengembangan dibidang pelayanan jasa untuk meningkatkan pelayanan yang lebih baik [2]. Salah satunya dengan penggunaan sistem informasi yang membantu dalam pengelolaan data. Sistem informasi telah digunakan di berbagai macam bidang, seperti bidang bisnis dan juga bidang kemasyarakatan [2]. Sistem informasi pengelolaan data dibuktikan sudah berhasil mempermudah pada beberapa bidang pendidikan [3], pemerintahan [4], dan juga keuangan [5]. Sistem informasi ini sudah menjadi jawaban untuk usaha membantu manusia melakukan segala pekerjaan secara efisien [6].

Penelitian ini dilakukan untuk menghadapi tantangan sistem penyewaan *boarding house* yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi digital, tantangan proses efisiensi, keterbukaan informasi dan data dapat dipersiapkan dengan baik oleh para pemilik *boarding house*. Selain itu, seiring berjalannya waktu, data customer semakin meningkat untuk setiap bulannya dan kecepatan dalam pelayanan adalah faktor utama dalam melakukan pencatatan data penyewa, data kamar dan data lainnya yang masih dilakukan secara konvensional. Tentunya kecepatan dalam pengelolaan data untuk itu yang diharapkan dapat membantu pihak *boarding house*.

Solusi dari permasalahan di atas adalah dengan membangun sebuah sistem penyewaan *boarding house*. Pembangunan sistem informasi penyewaan *boarding house* dilakukan dengan mengimplementasikan *scrum framework* dalam metodologi pengembangan sistem. *Scrum framework* dikenal sebagai salah satu framework pengembangan sistem yang paling banyak digunakan. Perangkat lunak yang dihasilkan dapat membantu dalam pengelolaan penyewaan *boarding house*.

II. METODE

Dalam melakukan pembangunan sistem informasi penyewaan *boarding house* menggunakan *scrum framework*. Penggunaan framework *scrum* ini digunakan untuk meningkatkan kualitas sistem yang dibangun. *Scrum* telah digunakan oleh banyak peneliti dalam mengembangkan sistem. *Scrum* dapat mengetahui resiko dan kualitas perangkat lunak yang dibangun dan lebih cepat diprediksi [6].

Implementasi *scrum framework* harus melibatkan tim *scrum*, yaitu *Product Owner*, *Scrum Master*, dan *Developer* [7]. Dalam penelitian ini, *Product Owner* dipegang langsung

oleh pemilik dari *boarding house* sehingga dapat mengetahui secara pasti *value* yang diinginkan dari pembangunan sistem informasi. *Product owner* membuat *product backlog* dan *product goals* untuk memenuhi *value* yang diinginkan. Terdapat 12 (dua belas) *product backlog* yang terdapat dalam pembangunan sistem informasi penyewaan *boarding house* ini. Seorang *Scrum Master* memastikan penggunaan *scrum framework* sesuai, sehingga tidak keluar dari ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan oleh *scrum*. Untuk pembangunan sistem ini dilakukan oleh 6 orang *developer*.

Dalam *scrum framework* terdapat *Sevent* yang harus dilakukan, yaitu *sprint*, *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective* [7]. Terdapat 4 *sprint* dalam pembangunan sistem informasi penyewaan *boarding house*.

Pada *Sprint 1* dilakukan *sprint planning* dengan merencanakan dan mengatur pekerjaan yang dilaksanakan, pekerjaan yang dilaksanakan pada *sprint planning* yaitu merencanakan pelaksanaan wawancara dan observasi juga dengan pembangunan sistem dalam melakukan pendataan data admin dan data *customer*. Tim *scrum* melakukan proses wawancara dan observasi pada *boarding house*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan dalam perancangan sistem yang dibangun [10]. Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dan mengadakan pencatatan tentang hal-hal tertentu yang diamati [7]. Hal ini dilakukan dengan mengumpulkan data untuk pembangunan sistem. *Daily scrum* pada *sprint 1* dilakukan selama 15 menit setiap harinya yang membahas mengenai kemajuan terhadap *sprint goals* dengan melaporkan pencapaian *task* yang terdapat pada *product backlog item*, *daily scrum* pada *sprint 1* melakukan sebuah laporan berupa hasil observasi dan wawancara, kemudian melaporkan *tasks* yang telah dicapai mengenai pembangunan sistem pendataan penyewa *boarding house*. *Sprint review* yang dilakukan pada *sprint 1* menyampaikan hasil kerja yang telah dilakukan dan telah mencapai kemajuan dengan menghasilkan beberapa identifikasi masalah yang didapat dari hasil wawancara dan observasi, poses wawancara dilakukan bersama dengan pemilik *boarding house* yaitu Ibu Ratih dan pengelola *boarding house* yaitu Bapak Wawan, wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan seputar pengelolaan kosan, pembayaran dan bagaimana cara mereka melakukan pendataan. Selain melakukan wawancara, dilakukan observasi dengan mengamati kegiatan pengelolaan rumah kos. Pada *sprint 1* juga telah selesai melakukan pembangunan pendataan untuk data kamar dan data *customer*. *Sprint retrospective* pada *sprint 1* membahas bagaimana cara untuk meningkatkan efektifitas dari tim *scrum*. Masalah yang ditemukan pada *sprint 1* yaitu data yang ditulis beresiko rusak atau hilang. Pendataan yang dilakukan dengan sistem mempermudah pegawai dalam melakukan pendataan.

Pada *sprint 2* dilakukan *sprint planning* dengan merencanakan dan mengatur pekerjaan yang dilaksanakan, pekerjaan yang dilaksanakan pada *sprint planning* yaitu merencanakan pelaksanaan pembangunan sistem dalam pembangunan sistem pendataan data kamar yang terhubung dengan *transaksi*. *Daily scrum* pada *sprint 2* dilakukan selama 15 menit setiap harinya yang membahas mengenai kemajuan

terhadap *sprint goals* dengan melaporkan pencapaian *task*, *daily scrum* pada *sprint 2* melakukan sebuah laporan berupa hasil melaporkan *tasks* yang telah dicapai mengenai pembangunan sistem pendataan data kamar yang terhubung dengan *transaksi*. *Sprint review* yang dilakukan pada *sprint 2* menyampaikan hasil kerja yang telah dilakukan dan telah selesai melakukan pembangunan pendataan untuk halaman data kamar yang terhubung dengan *form* transaksi. *Sprint retrospective* pada *sprint 2* digunakan untuk berbicara mengenai efektifitas team *scrum* dan juga masalah yang ada dalam membuat pembangunan pendataan untuk halaman data kamar yang terhubung dengan *form* transaksi.

Pada *Sprint 3* pelaksanaan *sprint planning* membahas pengerjaan sistem data transaksi yaitu merencanakan pembuatan kwitansi pembayaran agar proses pembayaran menjadi lebih efektif pada *boarding house*. *Daily scrum* pada *sprint 3* melakukan komunikasi pengerjaan *task* pembuatan kwitansi. Mengkomunikasikan apakah ada kendala selama pengerjaan *task* pembuatan kwitansi. Hasil *Sprint review* yang dilakukan pada *sprint 3* yaitu pengerjaan sistem data transaksi *task* pembuatan kwitansi telah terselesaikan dan berhasil dibuat. Selama pengerjaan *task* pembuatan kwitansi pada *sprint 3* ini tidak terdapat kendala. *Sprint Retrospective* pada *sprint 3* kesimpulannya pengerjaan sistem data transaksi yaitu perencanaan pembuatan kwitansi telah tercapai sehingga kwitansi pembayaran pada *boarding house* dapat di proses melalui sistem dapat mempermudah proses pembayaran juga menjadi lebih efektif.

Pada *sprint 4* dilakukan *sprint planning* dengan merencanakan pembuatan laporan data transaksi. *Daily scrum* pada *sprint 4* dilakukan dengan membahas *tasks* yang telah selesai dikerjakan dalam pembuatan laporan data transaksi. Pada *sprint review* menyampaikan pembangunan sistem yang telah dilakukan dan telah selesai dalam pembangunan laporan data transaksi sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu permasalahan mengenai laporan data transaksi yang belum tersusun dengan baik. Pada *sprint retrospective* membahas mengenai keberhasilan kinerja seluruh tim *scrum*.

Penggunaan *scrum framework* membuat pembangunan *software* terdistribusi dengan baik, pembangunan *software* terdistribusi mampu menjawab permasalahan yang mungkin terjadi pada saat pengembangan *software*. Salah satunya untuk mengejar ketepatan waktu yang tentunya dapat diatasi dengan menggunakan pendekatan pengembangan *software* secara terdistribusi ini.

A. Identifikasi Proses Bisnis Dan Tujuan Sistem

Langkah pertama yaitu melakukan identifikasi proses bisnis. Proses bisnis sendiri merupakan sebuah kumpulan aktivitas yang dijalankan secara terstruktur di dalam lingkungan organisasi dan lingkungan teknis [8]. Proses bisnis pada sistem informasi *boarding house* terdapat proses pendaftaran akun, proses login, dan proses pengolahan data.

Dari proses pendaftaran admin memasukan data kedalam form register, kemudian dari proses tersebut admin mendapat akun untuk dapat mengakses sistem. Lalu dari proses tersebut data masuk kedalam tabel admin. Dari proses login, admin memasukan data login kedalam proses login. Setelah masuk

dalam proses admin, admin dapat masuk ke main menu untuk mengakses sistem dan mengelola data. Dari proses pengolahan data, pengolahan data dilakukan oleh admin, yaitu memasukan data kamar, customer kedalam proses pengolahan data. Kemudian data yang sudah dimasukan kedalam proses pengolahan data masuk kedalam tabel customer dan kamar. Pada sistem ini juga terdapat laporan dari keseluruhan data transaksi yang telah diinput.

Sistem ini bertujuan untuk mempermudah admin dan pemilik boarding house untuk mengelola data, dengan adanya sistem ini data akan tercatat dengan rapi. Masalah yang terjadi dalam identifikasi proses bisnis digambarkan pada Tabel 1.

TABEL 1. IDENTIFIKASI MASALAH

No	Masalah yang ditemukan	Deskripsi
1.	Pendataan <i>boarding house</i> masih tertulis sehingga data tidak teratur.	Pendataan <i>boarding house</i> masih tertulis sehingga beresiko data yang ditulis rusak atau hilang. Pendataan yang dilakukan dengan sistem akan mempermudah pegawai dalam melakukan pendataan.
2.	Pendataan kamar yang masih kosong atau sudah terisi tidak dapat efektif	Pendataan kamar kost masih belum efektif sehingga beresiko terjadi kekeliruan saat ada kamar yang akan dibooking.
3.	Kwitansi pembayaran <i>boarding house</i> masih tertulis secara manual	Kwitansi pembayaran masih tertulis secara manual, dengan adanya sistem <i>boarding house</i> kwitansi dapat diproses melalui sistem dan mempermudah juga menjadi lebih efektif.
4.	Belum tersedianya laporan keuangan/laporan transaksi	Laporan transaksi belum dapat tersusun dengan rapi karena pendataan keuangan masih tertulis.

Dari masalah yang ditemukan selama identifikasi proses bisnis, dilakukan pembuatan perancangan sistem untuk membangun sebuah sistem informasi.

B. Desain Sistem

Desain sistem berkaitan dengan perencanaan pengembangan sistem informasi melalui pemahaman dan menentukan secara rinci apa yang harus dilakukan sistem dan bagaimana komponen sistem seharusnya dilaksanakan dan bekerja sama. Memodelkan data apa saja yang dibutuhkan berdasarkan pemodelan bisnis dan mendefinisikan atribut-atributnya beserta relasi dari data-data lain [8]. Analisis sistem memecahkan masalah bisnis dengan menganalisis persyaratan sistem informasi dan merancang sistem tersebut dengan menerapkan analisis dan desain teknik. Desain menekankan solusi konseptual yang memenuhi persyaratan, dari pada implementasi.

Tabel 2 berikut merupakan *database* untuk pencatatan data admin yang dibuat pada data saat melakukan *register* dan dapat dikelola pada tabel admin.

TABEL 2. DATA_ADMIN

Field Name	Type Field	Size Field	Key	Ref Table	Remarks
------------	------------	------------	-----	-----------	---------

Field Name	Type Field	Size Field	Key	Ref Table	Remarks
ID_Admin	Varchar	10	Primary Key	-	Not Null Varchar [Xx]
Nama	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Email	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Username	Varchar	16	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Password	Varchar	16	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Alamat	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
No_Telp	Varchar	13	-	-	Not Null Varchar [Xx]

Tabel 3 berikut merupakan *database* untuk menginput data *customer* yang melakukan penyewaan *boarding house*.

TABEL 3. DATA_CUSTOMER

Field Name	Type Field	Size Field	Key	Ref Table	Remarks
ID_Customer	Varchar	10	Primary key	-	Not Null Varchar [Xx]
Nama	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Email	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Alamat	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
No_Telp	Varchar	13	-	-	Not Null Varchar [Xx]

Tabel 4 berikut merupakan *database* untuk melakukan pencatatan data kamar.

TABEL 4. DATA_KAMAR

Field Name	Type Field	Size Field	Key	Ref Table	Remarks
ID_Kamar	Varchar	10	Primary key	-	Not Null Varchar [Xx]
No_kamar	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Status_kamar	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]

Tabel 5 berikut merupakan *database* untuk pencatatan data transaksi bagi setiap *customer* yang melakukan penyewaan *boarding house*.

TABEL 5. DATA_TRANSAKSI

Field Name	Type Field	Size Field	Key	Ref Table	Remarks
ID_Transaksi	Varchar	10	Primary key	-	Not Null Varchar [Xx]
ID_Customer	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Nama	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
ID_Kamar	Varchar	50	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Lama_sewa	Varchar	13	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Biaya_sewa_perbulan	Varchar	13	-	-	Not Null Varchar [Xx]
Total_biaya_sewa	Varchar	13	-	-	Not Null Varchar [Xx]

Identifikasi aktor pada sistem ini hanya terdapat admin yang dapat mengelola data seperti data admin, data kamar, customer, dan data transaksi.

C. Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman java berbasis desktop dengan menggunakan IDE Netbeans. *Database management system* yang kami gunakan adalah MySQL dan Apache yang digunakan sebagai *server* dalam pembangunan perangkat lunak. *Database server* adalah *server* yang berfungsi untuk mengelola *database*. *Database* adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan memudahkan penyimpanan, pengelolaan dan pengaksesan data [11].

D. Pengujian Fungsionalitas

Pengujian dilakukan untuk melihat apakah kebutuhan sistem terpenuhi dan sudah sesuai dengan kebutuhan user [9]. Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam pengolahan data penyewa kamar masih menggunakan cara konvensional, sehingga menyulitkan pengelola boarding house untuk mengetahui data penyewa dan data pembayaran sewa boarding house. Untuk mendapatkan hasil yang optimal maka dilakukan pengujian secara menyeluruh terhadap fungsional sistem dengan menggunakan black box testing dengan tujuan mengetahui apakah fungsi-fungsi pada sistem telah berjalan sesuai dengan fungsinya dan mengevaluasi kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna [7]. Pada penelitian ini dilakukan proses pengujian dengan menggunakan metode black box testing dilakukan dengan mengeksekusi data yang diuji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak bekerja dengan baik. Blackbox testing merupakan pengujian yang hanya mengamati hasil eksekusi atau output sistem melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak, bukan diterangkan detail proses yang ada di dalam sistem. Pengujian ini berusaha menemukan fungsi - fungsi yang tidak benar atau hilang, kesalahan interface, kesalahan dalam struktur data atau

akses database eksternal kesalahan kinerja, inisialisasi dan kesalahan terminasi yang ada di dalam sistem [9]. Hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 6.

TABEL 6. HASIL PENGUJIAN PENGGUNA

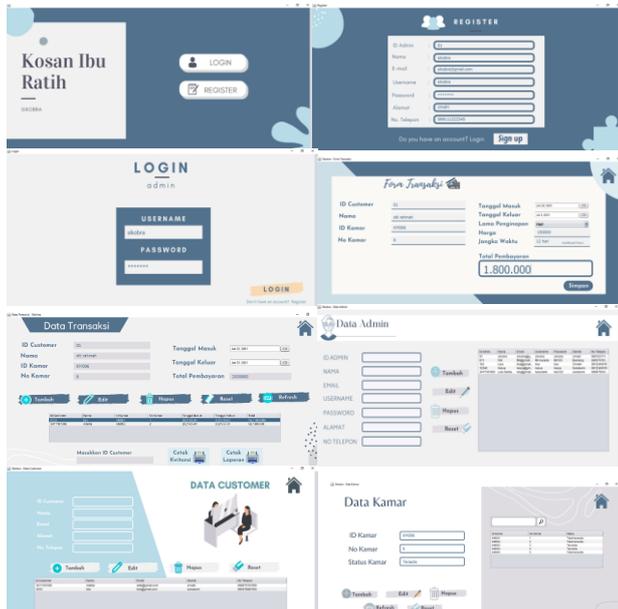
No	Testing Function	How to	Expected Result	Output
1.	Login	User menginputkan username dan password	User dapat masuk ke dalam sistem	Valid
2.	Register	User menginputkan data user, ID Admin, Nama, Email, Username, Password, Alamat, No.Telp	Data user berhasil disimpan ke database dan berhasil menampilkan halaman login untuk masuk ke dalam sistem	Valid
3.	Kelola Data Admin	User dapat melakukan pengelolaan data admin dengan menambah, edit, hapus, reset data.	User berhasil melakukan penambahan data, edit data, hapus data, dan reset data pada pengelolaan data admin.	Valid
4.	Kelola Data Customer	User dapat melakukan pengelolaan data customer dengan menambah, edit, hapus, reset data.	User berhasil melakukan penambahan data, edit data, hapus data, dan reset data pada pengelolaan data customer.	Valid
5.	Kelola Data Transaksi	User dapat melakukan pengelolaan data transaksi dengan menambah, edit, hapus, reset data. Data transaksi juga dapat melakukan pencetakan kwitansi dan cetak laporan transaksi.	User berhasil melakukan penambahan data, edit data, hapus data, dan reset data pada pengelolaan data transaksi. Data transaksi juga berhasil melakukan pencetakan kwitansi dan cetak laporan transaksi.	Valid
6.	Form Transaksi	User menginputkan data transaksi pada form transaksi.	Data yang telah diinput pada form transaksi berhasil disimpan ke database.	Valid
7.	Kelola Data Kamar	User dapat melakukan pengelolaan data kamar dengan menambah, edit, hapus, reset data.	User berhasil melakukan penambahan data, edit data, hapus data, dan reset data pada pengelolaan data kamar.	Valid

III. HASIL DAN DISKUSI

Setelah membahas mengenai identifikasi proses bisnis, pada penelitian ini membahas mengenai implementasi pembuatan sistem informasi pengelolaan data pada kosan. Pembuatan sistem dan pengujian memakan waktu 56 hari kerja.

A. Implementasi Sistem Informasi

Setelah melalui serangkaian *design*, pada tahap implementasi ini telah dibuat sebuah sistem informasi penyewaan *boarding house* sesuai dengan *design* sistem yang telah dibuat sebelumnya. Hasil implementasi pembuatan sistem informasi penyewaan *boarding house* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Implementasi Sistem Informasi Pengelolaan Data *Boarding house*

Untuk memulai akses sistem informasi penyewaan *boarding house* atau yang diberi nama SIKOBRA, pengguna dapat masuk ke dalam sistem dan memilih halaman *login* dan *register*. Jika pengguna belum melakukan *registrasi* maka pengguna diharuskan *registrasi* terlebih dahulu sehingga pengguna terdaftar dan memiliki akun di sistem. Untuk pengguna yang telah terdaftar atau memiliki akun sebelumnya maka dapat langsung melakukan *login* dan masuk ke dalam sistem. Admin dapat melakukan pengelolaan data master, seperti data kamar. Data konsumen yang baru diinputkan ke dalam sistem dan dapat dilakukan pengelolaan. Kemudian admin dapat melakukan pengelolaan data transaksi untuk memudahkan proses penyewaan *boarding house* dengan memasukan data konsumen yang sebelumnya telah dimasukan ke dalam sistem, dengan data kamar yang disewa juga data lain yang berhubungan dengan penyewaan *boarding house*. Kemudian Admin dapat mencetak *invoice* dan juga melakukan pengelolaan keuangan dan mencetak faktur pembayaran.

B. Uji Penerimaan Pengguna

Setelah diimplementasikan, user melakukan uji penerimaan pengguna atau UAT (*User Acceptance Test*) yang dilakukan

oleh pemilik dan pengelola *boarding house* yang dapat dilihat hasilnya pada Tabel 7.

Pengujian penerimaan *user* oleh *User/Tester*. Adapun hasil pengujiannya adalah sebagai berikut:

- Pengujian oleh *User/Tester* Pengelolaan Sistem

Pengujian ini dilakukan oleh 1 *User/Tester* dari pemilik

$$presentase = \frac{20(\text{kepuasan fungsi yang digunakan})}{25(\text{keseluruhan fungsi})} \times 100\%$$

$$presentase = 80\%$$

- Pengujian oleh *User/Tester* Pemesan Tiket

Pengujian ini dilakukan oleh 2 *User/Tester* dari Pemesan Admin

$$presentase = \frac{27(\text{kepuasan fungsi yang digunakan})}{30(\text{keseluruhan fungsi})} \times 100\%$$

$$presentase = 90\%$$

Berdasarkan perhitungan diatas menghasilkan pengujian penerimaan *user/tester* dari pengelola sistem dimana terdapat 25 fitur yang tersedia, hanya dapat mengakses 20 fitur yang tidak terjadi kesalahan atau berjalan sesuai dengan kebutuhan yang meliputi *login*, *register*, *kelola kamar*, *kelola data cust*, *laporan*, dan *kelola data admin*. Lalu untuk pengujian penerimaan *User/Tester* admin dimana terdapat 30 fitur yang tersedia, hanya dapat melakukan 27 fitur yang tidak terjadi kesalahan atau yang berjalan sesuai dengan kebutuhan pada sistem yang sangat membantu untuk pemesanan tiket yang meliputi *login*, *register*, *kelola kamar*, *kelola data cust*, *data transaksi*, *form transaksi*, dan *kelola data admin*.

TABEL 7. HASIL PENGUJIAN PENERIMAAN PENGGUNA

No	User	Acceptance Rate	Notable Comment
1.	Ibu Ratih/Pemilik <i>Boarding house</i>	(20 out of 25) 80%	Sistem berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan.
2.	Admin/Pengelola	(27 out of 30) 90%	Fitur pengelolaan data pada sistem ini baik.
Average Acceptance		85%	

Pada Tabel 7, uji penerimaan pengguna dilakukan dengan 30 skenario dengan 2 pengguna yaitu Ibu Ratih sebagai pemilik *boarding house* dan admin/pengelola. Dari kedua user tersebut hasil persentase penerimaan adalah 85% dengan komentar yang positif. Persentase penerimaan pengguna tersebut menunjukkan bahwa sistem dapat diterima dan digunakan oleh para user. Sistem dapat berjalan dengan baik dan dapat membantu dalam melakukan pengelolaan penyewaan *boarding house*.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dan diskusi maka dapat dihasilkan kesimpulan bahwa pembangunan sistem informasi penyewaan boarding house dapat melakukan pengelolaan data yang mempermudah dalam pengelolaan penyewaan boarding house. Sistem informasi boarding house ini dapat diterima dan diterapkan dalam pengelolaan boarding house agar lebih efektif dan efisien dalam melakukan pengelolaan, telah dibuktikan pada hasil pengujian dengan mengukur penerimaan pengguna dengan hasil presentase 85% penerimaan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Aldi, A. Ghiffari, I. B. Praptono, and B. H. Sagita, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pengelolaan Hunian Sewa Berbasis Website Pada Kos-Kosan Pondok Salma Designing Information Management System Website Based for," vol. 7, no. 2, pp. 6106–6113, 2020.
- [2] A. Rachmadi, N. Asyhab, M. D. Fauzi, M. D. Fauzi, and A. Mulyanto, "A Web-Based *Boarding house* Information System in Yogyakarta," *IJID (International J. Informatics Dev.*, vol. 5, no. 1, p. 21, 2016.
- [3] S. Informasi and G. Sig, "Sistem Pencarian dan Pemesanan Rumah Kos Menggunakan Sistem Informasi Geografi (SIG)," *J. SCRIPT, Jur. Tek. Inform. FTI, IST AKPRIND Yogyakarta*, vol. 2, no. 1, pp. 41–48, 2014.
- [4] H. Supriyono, A. M. Noviandri, and Y. E. Purnomo, "Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Untuk Pengelolaan Aset Bagi SMP Muhammadiyah 1 Kartasura," *6th Univ. Res. Colloq. 2017*, pp. 59–70, 2017.
- [5] D. Puspitasari, "Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Karyawan Berbasis Web," *J. Pilar Nusa Mandiri*, vol. XI, no. 2, pp. 186–196, 2016.
- [6] A. Suryadi, "Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas)," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 13–21, 2019.
- [7] P. Adi, "Scrum Method Implementation in a Software Development Project Management," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 6, no. 9, pp. 198–204, 2015.
- [8] Z. G. T. F, "Rancang Bangun Sistem Informasi Kos-Kosan Menggunakan Framework Rapid Application Development," vol. 3, pp. 226–233, 2019.
- [9] W. Wibisono and F. Baskoro, "Pengujian Perangkat Lunak Dengan Menggunakan Model Behaviour Uml," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, p. 43, 2020.
- [10] D. Ambarwati, "Sistem Informasi Kos Dan Homestay Berbasis Website," 2020.
- [11] W. N. Cholifah, Y. Yulianingsih, and S. M. Sagita, "Pengujian Black Box Testing pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap," *STRING (Satuan Tulisan Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 3, no. 2, p. 206, 2018.