

Design And Build A Boarding House Child Data Information System in Bahu Village

Rancang Bangun Sistem Informasi Data Anak Kost di Kelurahan Bahu

Juliet Tenny Gratia Tombiling, Yaulie D.Y Rindangen, Xaverius B.N Najoan

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia

e-mails : juliettombiling10@gmail.com, rindangen@unsrat.ac.id, xnajoan@unsrat.ac.id

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date]

Abstract — The development of technology and information is currently developing quite rapidly, making it easier for all people to access the information needed almost all agencies have used and operated computers that are connected to the internet network so that it is easier to access technology and information, The creation and design of an information system to record boarding house children in Bahu Village can help boarding house owners and also help the village in recording data on non-permanent residents or boarding house children in Bahu Village so that it makes it easier for the government to carry out administrative order. The purpose of this research is to design and build a data information system for boarding children in Bahu Village, where this information system uses modern web technology such as HTML, CSS, XAMPP, and one of the PHP frameworks, namely Laravel. In this study, the waterfall method is used or commonly known as the classic life cycle.

This Information System is expected to help the government in recording non-permanent people living in Bahu Village so that it is administratively orderly and can make it easier for boarding house owners to store information about tenants in these boarding houses.

Key words— Data; Village; Information System; Website.

Abstrak — Perkembangan Teknologi dan informasi saat ini cukup berkembang pesat sehingga memudahkan semua kalangan dalam mengakses informasi yang di butuhkan. hampir semua instansi sudah menggunakan dan mengoprasikan komputer yang terhubung dengan jaringan internet sehingga memudahkan dalam mengakses teknologi dan informasi. Pembuatan dan merancang sistem informasi untuk mendata anak kost di kelurahan bahu dapat membantu pemilik kost dan juga membantu pihak kelurahan dalam merekam data warga non permanen atau anak kost di kelurahan bahu sehingga memudahkan pemerintah untuk melakukan tertib administrative. Tujuan penelitian ini yaitu untuk merancang bangun sistem informasi data anak kost di kelurahan bahu, di mana dalam sistem informasi ini menggunakan teknologi web modern seperti HTML, CSS, XAMPP, dan salah satu framework PHP yaitu Laravel, dalam penelitian ini menggunakan metode air terjun atau yang biasa di kenal dengan siklus hidup klasik(classic life cycle). Sistem Informasi ini di harapkan dapat membantu pemerintah dalam merekam masyarakat non permanen yang tinggal di kelurahan bahu agar supaya tertib administratif dan dapat memudahkan pemilik kost untuk menyimpan informasi tentang penyewa di rumah-rumah kost tersebut.

Kata kunci —_Data; Kelurahan; Sistem Informasi; Website.

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi dan informasi sudah semakin maju, sehingga memudahkan masyarakat untuk menggunakan teknologi tersebut untuk menyelesaikan pekerjaan dengan mudah contohnya penggunaan komputer.. Komputer dapat di manfaatkan di berbagai bidang salah satu pemanfaatannya adalah dalam bidang kependudukan. Pemanfaatan komputer dalam bidang kependudukan membantu pemerintah setempat dalam merekam data warga berdasarkan kurun waktu tertentu misalnya membantu pemerintah dalam melakukan pendataan penghuni kost di wilayah administratif yaitu kelurahan..

Keberadaan pencari kerja untuk merubah nasib di perkotaan, serta peningkatan pendidikan dan para pekerja yang berasal dari luar kota otomatis meningkatnya arus masuk penduduk di Kota Manado, dan tentu secara langsung mempengaruhi angka permintaan akan tempat tinggal. Dikelurahan Bahu sendiri banyak rumah kost yang tersedia sehingga membantu para penghuni untuk mendapatkan tempat tinggal sementara. Kelurahan Bahu adalah tempat yang strategis di mana dekat dengan pusat kota bahkan dekat dengan perguruan tinggi sehingga membuat banyak pekerja bahkan mahasiswa yang sedang berkuliah tertarik menyewa rumah kost untuk di tempati sementara

Melihat keadaan ini pemerintah Kelurahan Bahu membutuhkan suatu sistem informasi untuk mendata semua penghuni/penyewa di rumah kos yang ada di Kelurahan Bahu. Sistem informasi ini di butuhkan untuk pengarsipan tentang data diri penghuni kos dan sistem informasi ini memudahkan pemerintah kelurahan untuk memonitor penduduk non permanen di kelurahan tersebut sehingga akan meningkatkan keamanan dan tertib administrasi di Kelurahan Bahu

A. Penelitian Terkait

Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Kelurahan Tombolo Berbasis Web oleh Sitti Fatimah 2018 Jurusan Teknik Informatika UIN Alauddin Makasar. Pada penelitian ini di rancang untuk menyimpan data-data penduduk beserta berkas-berkas penting lainnya

Rancang Bangun Sistem Informasi Kost Berbasis Web di Kecamatan Tampan Satria, Sardi, Deddy Gusman, and Emon Azrialdi (2022). Pada penelitian ini di rancang untuk membuat sistem informasi agar memudahkan pemilik kost dalam mengontrol dan mengelola rumah kost tersebut.

Pembangunan Sistem Informasi Pendataan Warga (SITAWAR) Diana Effendi dan Agung Mulyanto 2014. Tingkat Rukun Tetangga SITAWAR dirancang dengan menggunakan model prototipe dan pendekatan sistem menggunakan berorientasi objek. Sedangkan program aplikasi dibuat dengan menggunakan software Hypertext Preprocessor (PHP).

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Deo Garut Berbasis Web Setiawan, Ridwan, Asep Deddy Supriatna, and Adam Hadi Kusuma. penelitian ini dirancangkan aplikasi E-Kost sebagai sarana penyedia informasi kost yang efektif bagi para pencari tempat tinggal. Pengembangan sistem ini di lakukan menggunakan metode waterfall dengan pemodelan menggunakan UML (unified Modeling Language)

Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Kost di Kabupaten Purwakarta Berbasis Web. Mochze Gito, Resmi, and Deni Rizkia Priadi Pengembangan Sistem Ini Dilakukan Menggunakan Metode Rup, Sedangkan Tools Untuk Pemodelan Menggunakan Uml (Unifield Modeling Language). Untuk Pembuatan Aplikasi Ini menggunakan bahasa pemograman Php Dan Xampp Untuk Database Sistem informasi ini dilengkapi dengan sarana pemesanan kamar Kost secara online untuk memudahkan calon penghuni kost tanpa harus datang langsung pada saat memesan kamar kost.

B. Rancang Bangun

Rancang bangun yaitu bagian dari merancang dan membangun suatu sistem informasi yang logic dan menerjemahkan hasil analisa yang kemudian menciptakan sistem atau sistem yang sudah ada diperbaiki untuk mendapat fungsi yang maksimal dari suatu sistem baru yang akan di ciptakan atau dibuat.

C. Data

Data merupakan sekumpulan informasi atau juga keterangan dari suatu hal yang di peroleh dengan mealalui pengamatan atau juga pencarian ke sumber-sumber tertentu. Adapun jenis data yang sering di gunakan dalam suatu penelitian yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif yaitu data yang di sajikan dalam bentuk verbal (lisan/kata) bukan dalam bentuk angka contohnya wawancara (Noeng Muhadjir, 1996). Sedangkan data kuantitatif yaitu jenis data yang dapat di ukur atau di hitung secara langsung yaitu berupa informasi atau penjelasan yang di nyatakan dalam bilangan atau angka contohnya hasil survey, statistik data olahan (Sugiyono, 2010).

D. Anak Kost

Anak Kos yaitu warga/masyarakat yang bertempat tinggal diluar wilayah kabupaten/ kota yang tempat tinggal tetapnya

berbeda dengan alamat pada e-KTP yang dimilikinya, dan tidak berniat untuk pindah tetap.

E. Kelurahan Bahu

Kelurahan Bahu merupakan salah satu kelurahan yang berada di Kecamatan Malalayang, terletak pada ketinggian 5-7 mdpl dengan batas-batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara dengan Kelurahan Sario Utara
- b. Sebelah Timur dengan Kelurahan Sario
- c. Sebelah Selatan dengan Kelurahan Kleak
- d. Sebelah Barat dengan Kelurahan Malalayang I Timur.

F. Sublime Text

Sublime text adalah text editor yang di gunakan oleh programmer khususnya seorang web developer. Sublime text sangat berguna untuk menulis sejumlah code serta mampu membuka berbagai jenis file, serta juga mendukung berbagai bahasa pemrograman seperti C++, C, C#, CSS, ASP, HTML dan sebagainya.

G. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standar pemformatan dokumen teks yaitu Standard Generalized Markup Language (SGML). HTML pada dasarnya merupakan dokumen ASCII atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu

H. CSS

CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa desain web yang di gunakan untuk menggambarkan bagaimana elemen-elemen HTML di tampilkan pada layar halaman website CSS juga mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang di tulis dengan penanda (markup language. CSS dibuat untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen yang meliputi layout, warna dan font.

I. Database

Database adalah kumpulan data yang disimpan pada sistem di komputer atau server, berisi tipe data dan struktur data informasi yang digunakan untuk website atau aplikasi yang sedang dikembangkan. Database yang paling banyak digunakan di dunia adalah MySQL dan MariaDB. MySQL dan MariaDB adalah sistem manajemen berbasis open-source, atau yang lebih dikenal sebagai DBMS. edua database tersebut menggunakan perintah dasar SQL atau Structured Query Language. Perbedaan mendasar dari kedua database adalah MariaDB telah support dalam berbagai storage engine dan API JSON, yang merupakan replikasi data paralel.

J. XAMPP

Pengertian XAMPP adalah perangkat lunak (free software) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

K. WEB

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

L. Laravel

Laravel adalah framework yang menerapkan Konsep MVC (Model-View-Controller. Dalam konsep MVC (Model-View-Controller) untuk model berisi coding untuk pengelolaan basis data tetapi tidak berkonektivitas dengan view yang merupakan file dalam script pada HTML, sedangkan controller adalah penghubung view dan model.

II. METODE

Penelitian ini akan di laksanakan di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado dan waktu penelitian ini akan di laksanakan dari bulan Februari 2023 sampai dengan Mei 2024.

A. Alat dan Bahan

perangkat keras laptop HP 14-cm0xxx, proscor AMD A9-9425 RADEON R5, 5 COMPUTE CORES 2C+3G 3.10 GHz (2CPUs), memori RAM 4GB OS Windows 10 64 bit sedangkan perangkat lunak Sublime Text, HTML, CSS, XAMPP, Laravel, Browser dan Microsoft Edge

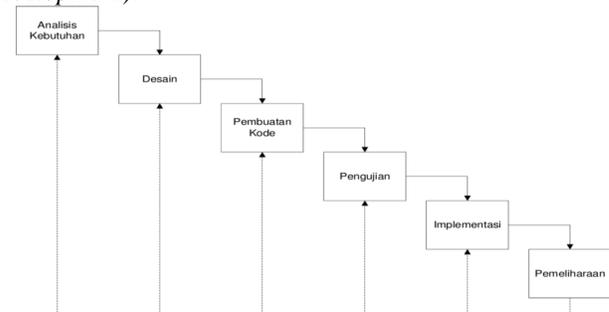
B. Teknik Pengumpulan Data

Observasi dan wawancara, Penulis melakukan observasi dengan objek penelitian agar mendapat data akurat. Pada tahapan ini, peneliti melakukan observasi secara langsung ke Kantor Kelurahan Bahu dan juga di rumah-rumah kost di wilayah Kelurahan Bahu. Pada tahap wawancara peneliti melakukan pendekatan dan interaksi kepada pemerintah kelurahan, pemilik/penjaga rumah kos dan juga melakukan

wawancara kepada penghuni kos agar bisa mendapatkan data yang di perlukan dalam penelitian ini.

C. Perancangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan, menggunakan metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model” dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*moodeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke pengguna (*development*).



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisa kebutuhan ini penulis melakukan penelitian secara langsung di tempat penelitian guna mengetahui data-data yang akan di masukan dalam sistem.

2. Desain Sistem

Tahap desain sistem dilakukan untuk menindak lanjuti tahap sebelumnya dan sebagai acuan pembuatan program. Pada fase ini penulis melakukan perancangan arsitektur menggunakan Document Flowchart, rancangan database, dan pengkodean.

3. Pembuatan Kode

Pembuatan kode di lakukan agar desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah di buat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian yang terfokus pada sistem yang telah di buat secara dari segi logic dan fungsional serta memastikan semua bagian sudah di uji. Hal ini di untuk meminimalisir kesalahan (Error) dan memastikan sistem berjalan dengan baik serta keluaran yang di hasilkan sesuai dengan yang rancang.

5. Implementasi

Implementasi yang di lakukan yaitu untuk melihat apakah ada kesalahan atau error yang tidak terdeteksi saat pengujian dan tidak menutup kemungkinan sebuah sistem informasi yang telah penulis buat dapat mengalami perubahan

6. Pemeliharaan

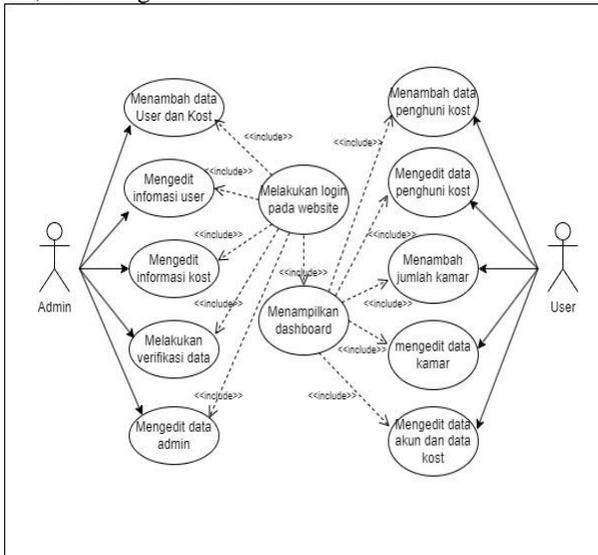
Pada tahap pemeliharaan, selama aplikasi tersebut beroperasi dengan baik terdapat beberapa pekerjaan rutin

yang harus di lakukan yaitu pemeliharaan sistem dalam mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi, perubahan perangkat lunak yang sudah ada tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

D.Desain Sistem

1. Use Case Diagram

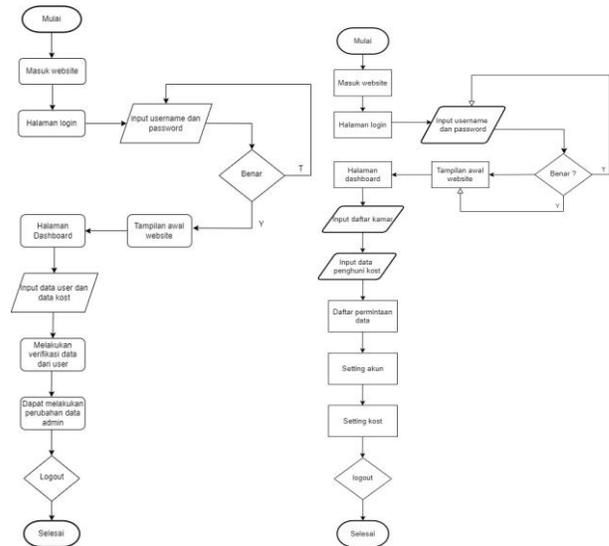
Dalam diagram ini admin dan user dapat melakukan *login* terhadap website yang ada. Untuk admin dapat menambahkan data user dan data kost, dapat mengedit informasi data user, mengedit informasi kost, melakukan verifikasi dan mengedit data admin. Sedangkan untuk User dapat menambahkan data penghuni kost, mengedit data penghuni kost, menambah jumlah kamar, mengedit data kamar, dan mengedit data akun dan data kost.



Gambar 2. Use Case Diagram

2. FlowChart

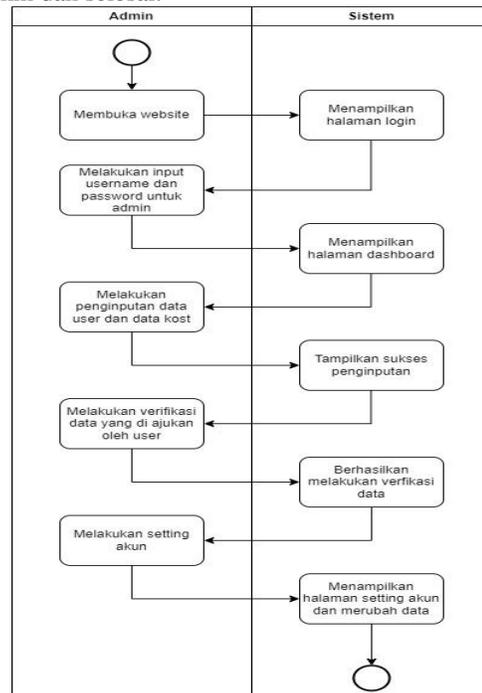
Alur yang di laksanakan oleh Admin yaitu masuk dalam website dan melakukan login sebagai admin, jika login berhasil maka akan masuk pada bagian dashboard untuk melakukan penginputan data user dan data kost serta admin juga dapat melakukan verifikasi jika user melakukan penginputan data penghuni kost. Sedangkan aktor User untuk masuk dalam website user akan melakukan login pada website, jika berhasil maka akan masuk pada bagian dashboard user juga dapat melakukan penginputan data kamar dan data penghuni kost. User juga dapat mengajukan permintaan data kepada admin, user juga dapat melakukan setting akun jika ingin merubah data user, dan dapat juga melakukan setting kost jika ingin merubah data kost yang ada.



Gambar 3. Flowchart Admin Dan User

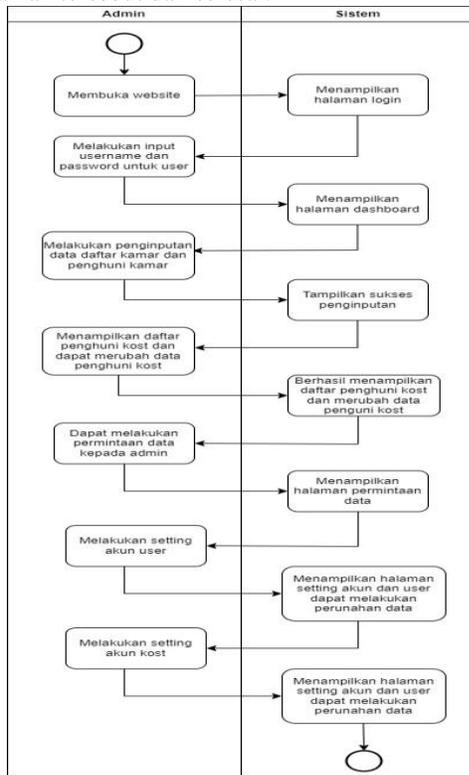
3. Activity Diagram

Pada gambar 3.4 merupakan *Activity Diagram* sisi admin di mana admin akan masuk pada website dan sistem akan menampilkan halaman login selanjutnya admin memasukan username dan password dan sistem akan menampilkan halaman dashboard, jika admin ingin melakukan penginputan data user dan data kost maupun merubah data yang sudah ada maka sistem akan menampilkan tampilan berhasil merubah data, dan admin juga dapat melakukan verifikasi data yang di ajukan oleh user dan sistem akan menampilkan halaman verifikasi data dan berhasil memverifikasi data yang ada, admin juga dapat melakukan setting akun dan sistem akan menampilkan halaman setting akun dan admin dapat merubah data admin dan selesai.



Gambar 4. Use Case Diagram Admin

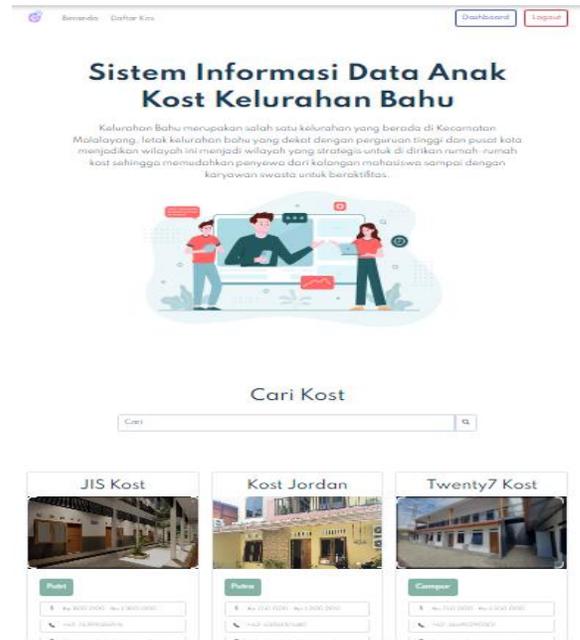
Pada Gambar 3.5 merupakan gambar *Activity Diagram* dari sisi User. di mana user akan masuk pada website dan sistem akan menampilkan halaman login selanjutnya user memasukkan username dan password jika berhasil maka sistem akan menampilkan halaman dashboard, user dapat melakukan penginputan data daftar kamar dan data penghuni kost dan sistem akan menampilkan berhasil melakukan penginputan, user juga dapat melihat daftar penghuni kost dan user juga dapat merubah data penghuni kost, dan sistem akan menampilkan berhasil merubah data penghuni kost, user juga dapat mengajukan permintaan data kepada admin dan sistem akan menampilkan halaman permintaan data, user juga dapat melakukan perubahan pada akun user di menu setting akun dan sistem akan menampilkan halaman setting akun dan user dapat melakukan perubahan pada halaman tersebut, dan yang terakhir user juga dapat melakukan perubahan pada akun kost di menu setting kost dan sistem akan menampilkan halaman setting kost dan user dapat melakukan perubahan data kost pada halaman tersebut dan selesai.



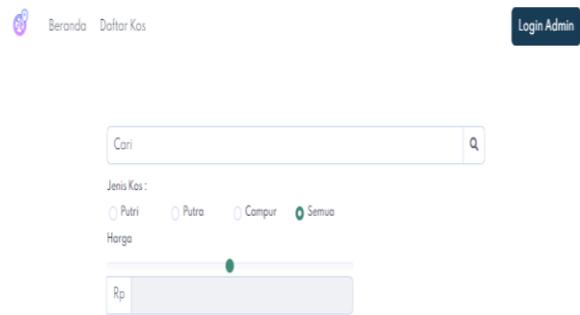
Gambar 5. Use Case Diagram User

III HASIL PEMBAHASAN

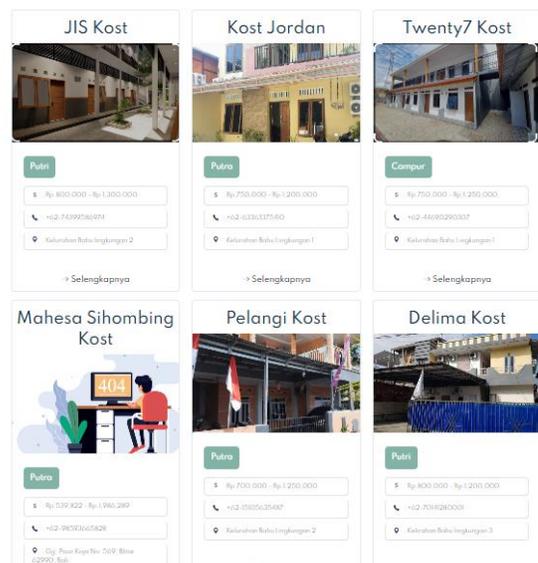
Hasil penelitian ini merupakan tahapan yang menjelaskan hasil dari pembuatan Rancang Bangun Sistem Informasi Data Anak Kost di Kelurahan Bahu. Hasil implementasi penelitian ini akan dilakukan uji coba untuk melihat keberhasilan dari penelitian ini. pada penjelasan berikiut terdapat fitur-fitur yang dapat di akses oleh pengguna atau user da nada juga tampilan dari pihak admin.



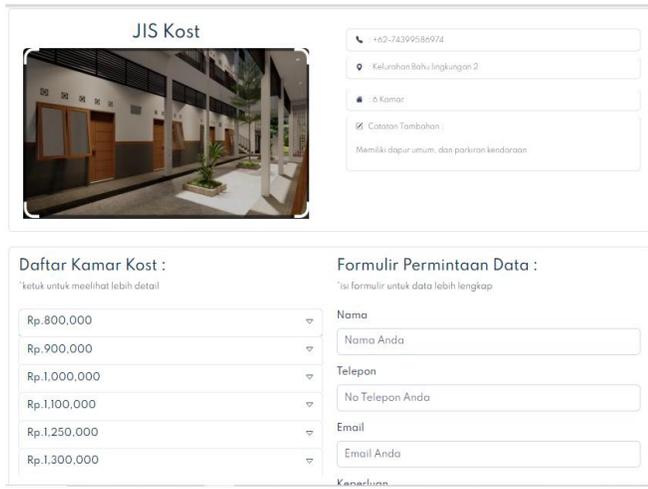
Gambar 6. Tampilan Awal Website



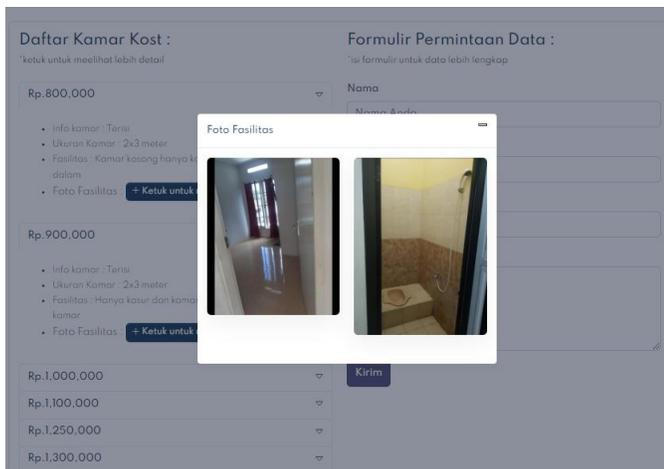
Gambar 7. Tampilan search bar dan fungsi filter



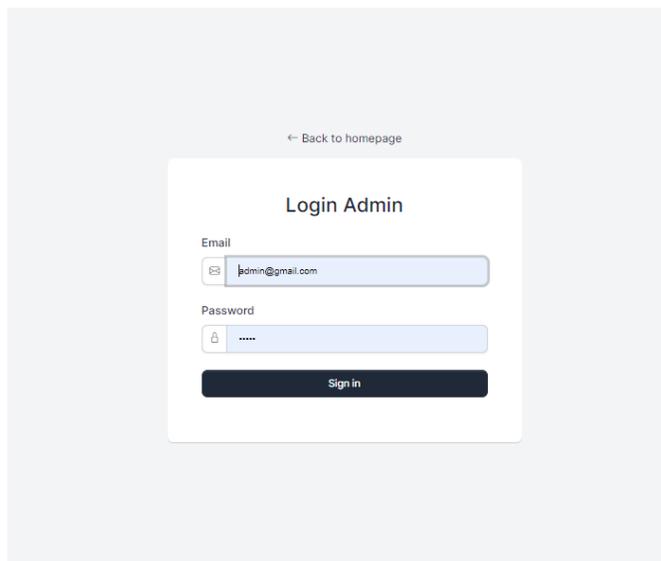
Gambar 8. Tampilan daftar kost



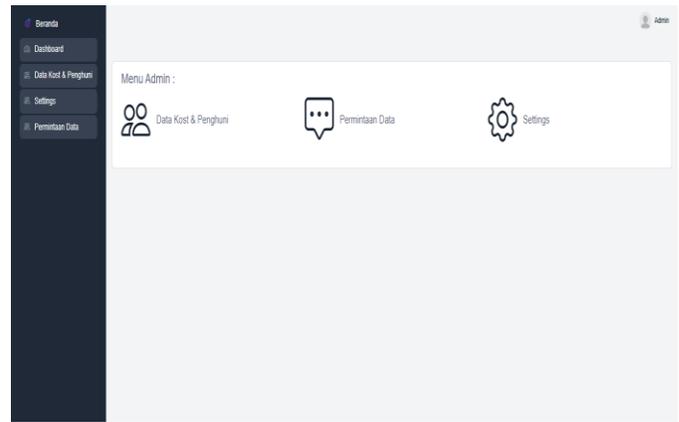
Gambar 9. Tampilan halaman profil kost



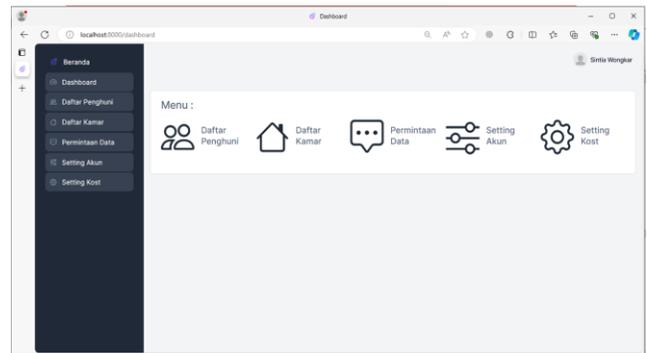
Gambar 10. Tampilan daftar kamar kost dan fasilitasnya.



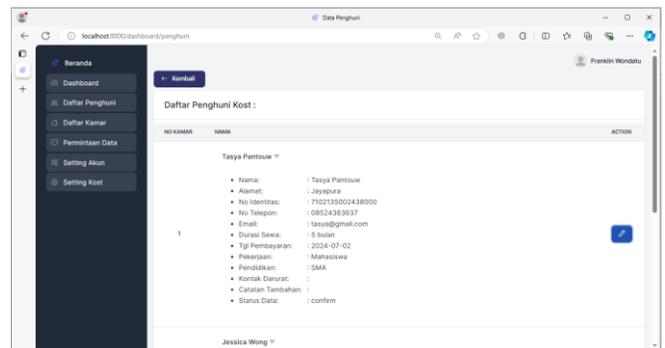
Gambar 11. Tampilan halaman login untuk admin dan user



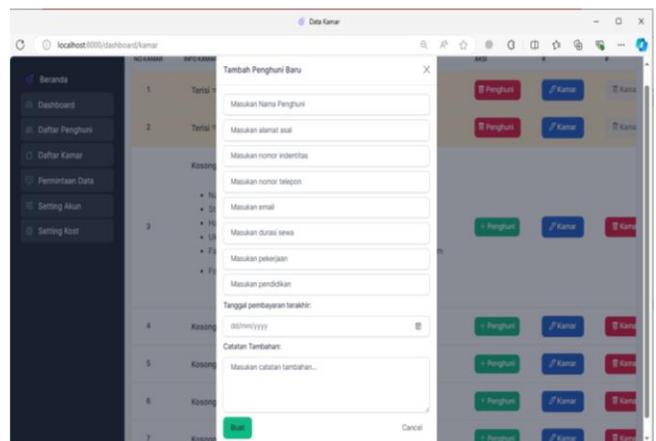
Gambar 12. Tampilan halaman dashboard



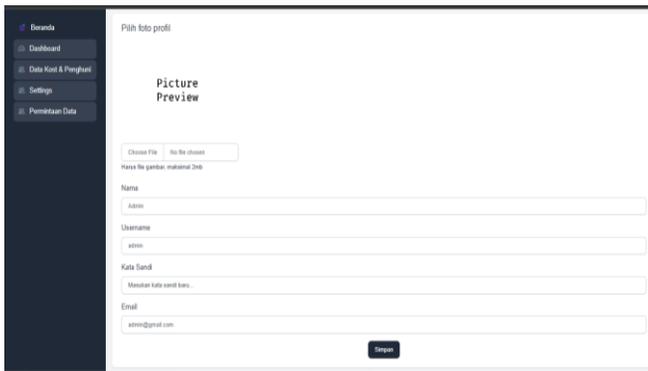
Gambar 13. Tampilan halaman dashboard untuk User



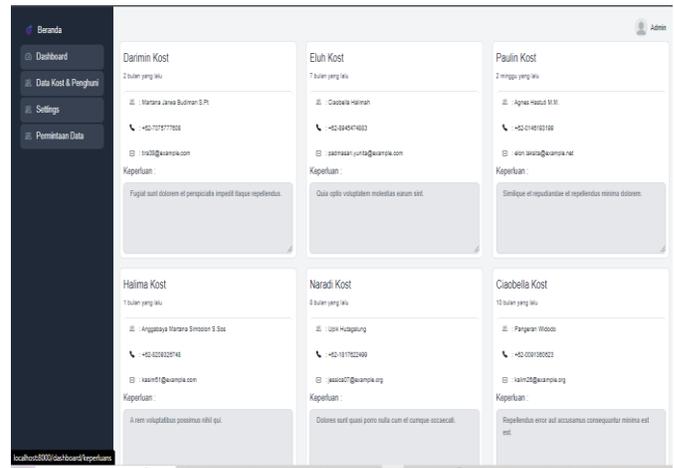
Gambar 14. Tampilan halaman data anak kost



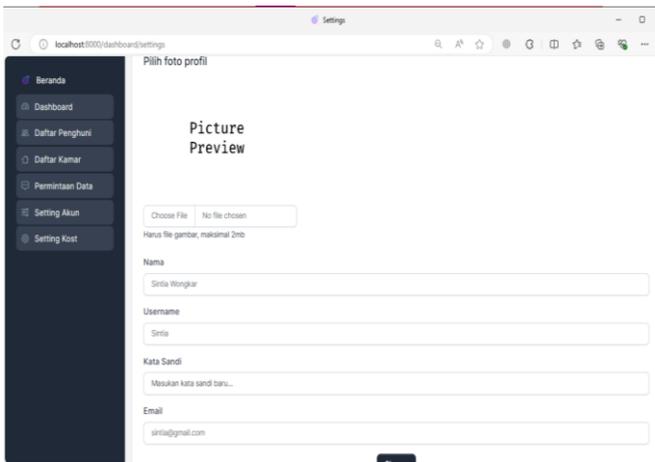
Gambar 15. Tampilan tambah baru data penghuni kost



Gambar 16. Halaman Settings akun untuk admin



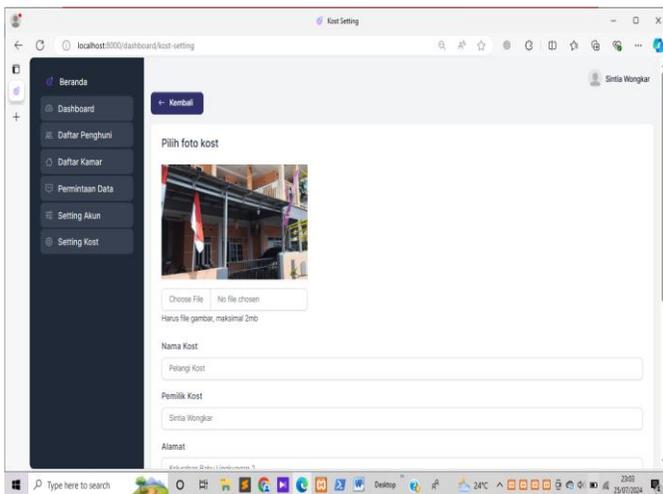
Gambar 19. Tampilan halaman permintaan data



Gambar 17. Halaman setting akun user

Tabel 1. Pengujian Pembuatan Daftar Kost Pada Akun Admin

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat memasuki halaman dashboard klik data user dan kost	Klik daftar kost dan user	Tampilan halaman daftar kost dan user	Sesuai Harapan	Valid
2.	Saat klik tambah user baru	Klik tambah user baru	Menampilkan form yang harus di isi untuk menambah daftar kost	Sesuai Harapan	Valid
3.	Saat klik fitur kost	Klik fitur kost	Menampilkan kost yang sudah di tambahkan	Sesuai Harapan	Valid



Gambar 18. Halaman settings akun kost

Tabel 2. Pengujian permintaan verifikasi data pada akun admin

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat kita klik fitur verifikasi data	Klik verifikasi data	Menampilkan data yang harus di verifikasi	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 3. Pengujian setting pada akun admin

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat klik tombol "settings"	Klik tombol settings	Berhasil menampilkan halaman untuk mengubah data admin	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 4. Pengujian kelola daftar kamar kost

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat memasuki halaman dashboard klik daftar kamar	Berpindah halaman ke daftar kamar	Menampilkan daftar kamar	Sesuai Harapan	Valid
2.	Klik tambah kamar baru	Klik tambah kamar baru dan mengisi data yang di perlukan	Berhasil menambah data kamar	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 5. Pengujian tambah penghuni kost pada akun user

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat daftar kamar sudah berhasil di input maka kita klik tambah penghuni kost	Menampilkan halaman tambah penghuni baru dan mengisi data yang di perlukan	Berhasil menambahkan penghuni kost baru	Sesuai Harapan	Valid
2.	Saat klik masuk untuk melihat data anak kost	Menampilkan halaman data anak kost	Berhasil menampilkan data anak kost	Sesuai Harapan	Valid
3.	Saat klik tombol edit untuk merubah data anak kost	Menampilkan form untuk merubah data yang akan di butuhkan	Berhasil merubah atau mengedit data anak kost	Sesuai Harapan	Valid
4.	Saat klik hapus data anak kost	Menampilkan pilihan hapus atau tidak	Berhasil menghapus data anak kost	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 6. Pengujian kelola Data Rumah Kost

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat klik tambah rumah kost baru	Menampilkan form yang di butuhkan	Berhasil tambah data rumah kost	Sesuai Harapan	Valid
2.	Saat klik tombol edit untuk merubah data rumah kost	Menampilkan form edit data rumah kost	Berhasil mengedit data rumah kost	Sesuai Harapan	Valid
3.	Saat klik tombol hapus data rumah kost	Menampilkan pilihan apakah di hapus atau tidak	Berhasil menghapus data rumah kost	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 7. Pengujian permintaan data

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat klik tombol permintaan data	Klik data yang ingin di minta ke admin	Berhasil mengirim permintaan data ke admin	Sesuai Harapan	Valid
2.	Saat klik tombol verifikasi data	Menampilkan data yang di kirim oleh user dan mengirim data sesuai permintaan user	Berhasil mengirim data ke user	Sesuai Harapan	Valid

Tabel 8. Pengujian settings akun dan setting kost pada akun user

No	Pengujian	Test Case	Hasil yang di harapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Saat klik tombol setting akun	Klik tombol settings akun	Berhasil menampilkan halaman untuk mengubah data akun.	Sesuai Harapan	Valid
2.	Saat klik tombol setting kost	Klik tombol settings kost	Berhasil menampilkan halaman untuk mengubah data kost.	Sesuai Harapan	Valid

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian ini telah di kembangkan sebuah "Sistem Informasi Data Anak Kost di Kelurahan Bahu" untuk mengatasi masalah administratif yang ada. Berikut kesimpulan yang dapat dari penelitian ini :

1. Sistem Informasi ini dapat memudahkan pihak pemerintah dalam mengawasi penduduk non permanen yang ada di wilayah kelurahan bahu.
2. Fitur dalam web ini bisa di bilang cukup simple sehingga memudahkan admin dalam menginput data yang ada.
3. Sistem informasi ini juga memudahkan pemilik kost ketika terjadi sesuatu yang tidak di inginkan pemilik kost secara otomatis bisa berkoordinasi dengan pihak pemerintah untuk membuka kembali data yang telah di simpan dalam Sistem informasi tersebut.
4. Sistem informasi ini memudahkan pemerintah dalam menyimpan data yang di perlukan sehingga mengurangi penggunaan berkas fisik.

B. Saran

1. Dalam penelitian ini tentu masih banyak kekurangan sehingga di harapkan bisa di perbaiki dan melakukan pengembangan lebih lanjut
2. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan data real
3. Dapat juga menambahkan fitur-fitur untuk meningkatkan interaksi secara langsung antara pemilik kost dan pihak pemerintah di kelurahan.
4. Dapat menyediakan metode untuk pemilik kost melakukan pendaftaran secara langsung pada sistem informasi ini.

V. KUTIPAN

- [1] Sitti Fatimah 2018, "Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Data Kelurahan Tombolo Berbasis Web", Jurusan Teknik Informatika UIN Alauddin Makasar.
- [2] Diana Effendi dan Agung Mulyanto 2014, "Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Warga (SITAWAR) Tingkat Rukun Tentangga"
- [3] Badan Pusat Statistik Kota Manado, "Profil Kelurahan Bahu" [Badan Pusat Statistik Kota Manado \(bps.go.id\)](https://bps.go.id)
- [4] Muhammad Iqbal Awaluddin , Rita Wahyuni Arifin, Didik Setiyadi 2020 Awaluddin MI, Arifin RW, Setiyadi D. 2020. Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Pengelolaan Aset Laboratorium Komputer. Bina Insani ICT Journal. 7(2): 187- 197.ISSN: 2355-3421 (Print) ISSN: 2527-9777 (Online) "Implementasi Framework Laravel Pada Sistem Informasi Pengelolaan Aset Laboratorium Komputer"
- [5] Gilbert K. Punuindoong, Hans F. Wowor, Arie S.M. Lumenta 2022. Sistem Informasi Pengelolaan Data Kriminal di Reserse Polres Minahasa Tenggara. E-Journal Tek. Informatika pp.205.212
- [6] Falen Ngongoloy, Yaulie Rindengan, Arie Lumenta. Aplikasi Pendataan Koperasi Sulawesi Utara berbasis web vol.17 no. 2 April-June 2022 pp.195-204
- [7] Satria, Sardi, Deddy Gusman, and Emon Azrialdi. "Rancang Bangun Sistem Informasi Kost Berbasis Web di Kecamatan Tampan: Design and Build of Web-Based Boarding Information System In Tampan District." *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 2.1 (2022): 28-36.
- [8] Andiza, R. T. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Empat Dara Kost Berbasis WEB Di Kota Batam* (Doctoral dissertation, Prodi Sistem Informasi).
- [9] Suminnten, Suminten, Ita Dewi Sintawati, and Wahyu Indrarti. "Perancangan Sistem Informasi Sewa Rumah Kost Melalui Aplikasi Berbasis Web." *TEKNIKA* 17.2 (2023): 581-592
- [10] Asmara, Jimi. "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala)." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 2.1 (2019): 1-7.
- [11] Resmi, Mochzen Gito, and Deni Rizkia Priadi Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Kost di Kabupaten Purwakarta Berbasis Web.

- [12] Nizar, Chalidazia. "Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website." *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol* 3.1 (2021): 1-10
- [13] Setiawan, Ridwan, Asep Deddy Supriatna, and Adam Hadi Kusuma. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kos Deo Garut Berbasis Web." *Jurnal Algoritma* 17.2 (2020): 368-377.

VI. TENTANG PENULIS



Juliet Tenny Gratia Tombiling lahir di Manado 10 Juni 1998, penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dan penulis anak dari Djemy Tombiling (Ayah) dan Meidy Mamuja (Ibu). Penulis menempuh pendidikan TK 2003 dan lulus pada tahun 2004, selanjutnya penulis tahun 2004, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SD GMIM 2 Kali masuk pada tahun 2004 dan lulus tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Kristen Kali 2010 lulus 2013, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA N 2 Manado tahun 2013 dan lulus tahun 2016. Setelah lulus SMA penulis bekerja di salah satu perusahaan di Kota Manado, kemudian penulis melanjutkan pendidikan strata S-1 di Universitas Sam Ratulangi Manado, Fakultas Teknik, Jurusan Elektro, Program Studi Informatika. Dan penulis tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Elektro dan anggota DIVERSITY 17.