

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Penelitian Terdahulu**

Sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang sudah dilakukan mengenai media untuk hunian kos, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Didit gunawan dengan judul “Sistem Informasi Sewa Rumah Kos rumah” pada penelitian tersebut membahas tentang pengelolaan data hunian kos dan rumah kontrakan[1].

Kemudia penelitian yang dilakukan oleh M. Dwi Sugiarto yang berjudul “Evaluasi Kebijakan Pemungutan Pajak Kos Kota semarang” pada penelitian tersebut melakukan penelitian yang Bertujuan dapat digunakan oleh siapapun yang membutuhkan guna pengembangan kajian tentang penelitian pajak maupun evaluasi kebijakan publik [2].

Dari kedua sistem yang dibahas diatas, terdapat beberapa persamaan dengan penelitian ini, Kesamaan tersebut antara lain sama-sama melakukan penelitian tentang hunian kos. Untuk melengkapi sistem informasi hunian kos maka dibuatlah sistem informasi Pengelolaan hunian kos RW 14 Kelurahan Lebakgede Bandung yang berguna untuk memberikan informasi kepada Rukun Tetangga mengenai informasi tentang hunian kos yang ada di RW 14 Seperti pendataan hunian kos, proses pembayaran hunian kos dan pelaporan kehilangan

## **2.2 Pengertian Sistem**

Pengertian sistem menurut Azhar Susanto (2013) dalam bukunya sistem adalah kumpulan dari bagian atau komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan saling bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan[3].

Menurut McLeod pengertian sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang saling terintegrasi yang mempunyai maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan[4]

Berdasarkan kedua pengertian tersebut maka dapat disimpulkan pengertian sistem adalah gabungan dari bagian elemen-elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

## **2.3 Pengertian Informasi**

Pada bukunya Muhamad Muslihudin dan Oktafiano, “Informasi merupakan data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna untuk membuat keputusan” [5].

Dikutip dari jurnal Andri Sahata Sitanggang, pengertian informasi menurut Bonnie Soeherman & Marion Pinontoan adalah bahwa “Informasi merupakan suatu hasil pengolahan (fakta atau kejadian) menjadi sesuatu yang memiliki makna dan bernilai untuk pengambilan keputusan” [6].

Berdasarkan definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa informasi adalah hasil pengolahan data atau fakta yang mempunyai nilai dan digunakan untuk membuat suatu keputusan.

#### **2.4 Pengertian Sistem Informasi**

Menurut O'Brian dikutip oleh Yakub pada buku Pengantar Sistem Informasi, sistem informasi (information system) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi." [7].

Sistem Informasi adalah sistem yang di buat secara umum berdasarkan seperangkat komputer dan komponen manual yang dapat dikumpulkan, disimpan dan diolah untuk menyediakan output kepada user [8].

Berdasarkan definisi di atas,"sistem informasi adalah kumpulan dari manusia, teknologi, jaringan dan prosedur untuk melakukan suatu kegiatan proses dan untuk mengumpulkan, mengubah, menyebarkan serta menghasilkan suatu informasi untuk mencapai suatu tujuan

#### **2.5 Fungsi Komponen Sistem Informasi**

Komponen dasar sistem informasi terbagi menjadi 5 hal yaitu : SDM (Sumber Daya Manusia), *hardware*, *software*, data, dan jaringan. Berikut ini adalah penjelasan dari komponen sistem informasi :

### 1. SDM (Sumber Daya Manusia)

Dalam sistem informasi tentunya manusia sebagai sumber daya manusia memegang peranan yang sangat penting. Manusia dibutuhkan untuk melakukan pengoperasian terhadap sistem informasi yang ada. Sumber daya manusia dapat dibedakan menjadi 2 golongan yaitu sebagai pakar sistem dan pengguna akhir. Pakar sistem merupakan manusia yang melakukan pengembangan dan pengoperasian terhadap sistem informasi tersebut. Sedangkan pengguna akhir adalah orang yang menggunakan informasi yang dihasilkan dari sistem informasi tersebut.

### 2. *Hardware*

*Hardware* atau sebagai sumber daya perangkat keras merupakan semua perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pengoperasian sistem informasi tersebut. Sistem informasi berbasis komputer tentunya membutuhkan sumber daya perangkat keras seperti komputer, laptop maupun media penyimpanan data seperti *disk*.

### 3. *Software*

*Software* atau sumber daya perangkat lunak merupakan seluruh rangkaian instruksi yang digunakan untuk memproses informasi dalam sistem informasi tersebut. Sumber daya perangkat lunak misalnya berupa program ataupun bisa juga berupa prosedur.

#### 4. Data

Sumber daya data atau sumber daya perangkat lunak merupakan hal yang tidak kalah penting dengan sumber daya manusia karena sumber daya perangkat lunak dibutuhkan sebagai bahan baku yang digunakan untuk memasukan sistem informasi tersebut.

#### 5. Jaringan

Media komunikasi yang menghubungkan komputer, dan memproses komunikasi disebut dengan sumber daya jaringan dan dikendalikan melalui *software* komunikasi. Sumber daya jaringan dapat berupa media komunikasi seperti kabel, serta dukungan jaringan seperti modem atau dapat berupa *software* pengendali.

### **2.6 Pengertian Rukun Tetangga**

Rukun tetangga merupakan gambaran daripada sistem pemerintahan presidensial terkecil yang ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Setiap wilayah Indonesia dalam pengertian daerah otonom memiliki RT yang tujuannya sebenarnya ialah menjadi tangan panjang dari tugas-tugas yang diberikan kepada desa, RW, yang kemudian disampaikan dalam masyarakat. Pendataan Hunian

Dalam Rukun Tetangga ini dalam sebuah sistem pemerintahan menggabungkan diri untuk menjadi Rukun Warga (RW). Sehingga dalam satu RW biasanya terdiri antara 4 sampai dengan 5 RT atau bahkan bisa lebih yang sesuai dengan luas wilayah desa [2].

## **2.7 Pengertian Hunian Kos**

Adalah sebuah hunian yang dipergunakan oleh sebagian kelompok masyarakat sebagai tempat tinggal sementara atau sebuah hunian yang sengaja didirikan oleh pemilik untuk disewakan kepada beberapa orang dengan sistem pembayaran per bulan dan telah ditentukan oleh pemilik hunian kos[1]

## **2.8 Pelaporan Hunian Kos**

Proses pelaporan hunian kos adalah proses pelaporan hunian baru yang telah diisikan oleh pemilik kos. Pada tahap pelaporannya pemilik kos melaporkan setiap hunian yang telah diisi kepada RT setempat untuk dilakukan pendataan oleh RT dengan membawa KTP penghuni kos sebagai persyaratan pelaporan hunian kos.

## **2.9 Perangkat Lunak Pendukung**

Dalam pembuatan aplikasi ini, perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi berbasis web yaitu sebagai berikut;

### **2.9.1 DBMS MYSQL**

*DBMS (Database Management System)* merupakan sistem perangkat lunak yang memfasilitasi untuk membuat, merawat dan menggunakan database elektronik seperti salah satunya yaitu *Mysql* [10]

*Mysql* menggunakan Bahasa sql untuk mengakses databasenya. Untuk melakukan administrasi secara lebih mudah terhadap *Mysql*.

### **2.9.2 XAMPP**

Adalah sebuah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis php dan menggunakan pengelolaan *database MySQL* di komputer *local*. *Xampp* berperan sebagai server web. *Xampp* juga dapat disebut Cpanel server virtual yang dapat membantu melakukan preview sehingga dapat dimodifikasi website tanpa harus online atau terakses ke internet[9].

### **2.9.3 Hypertext Preprocessor (PHP)**

Menurut M. Rudyanto Arief dalam buku yang berjudul *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*, “*PHP (PHP Hypertext Preprocessor)* adalah bahasa *server-side scripting* bersatu dengan pemrograman *HTML* dalam membentuk sebuah halaman *website* yang dinamis dan *userfriendly*”. Karena *PHP* adalah *server-side scripting* sehingga kode-kode *HTML* dan perintah-perintah pemrograman *PHP* akan dijalankan pada *server* kemudian result akan dikirimkan ke client melalui *browser* dalam format *HTML*. Maka kode program yang dituangkan didalam *PHP* tidak akan terlihat dan ditampilkan kepada pengguna sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. Pemrograman *PHP* ini dibentuk dengan tujuan untuk membuat sebuah halaman *website* yang dinamis [11].

### **2.9.4 Apache**

Menurut M. Rudyanto Arief dalam buku yang berjudul *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*, “*Apache* adalah *web server* yang berfungsi untuk semua sistem operasi dalam menampilkan *web*”.. *Web server Apache* yang

mendukung *PHP*. Port yang digunakan oleh *web server* di komputer defaultnya adalah 80. Kebanyakan *web server* yang berbasis *open source* seperti Apache mampu mendukung banyak sistem operasi. *Web server Apache* mampu berjalan di beberapa sistem operasi seperti *Microsoft Windows, Linux, Solaris, Mac OS X* [11].

### **2.9.5 Cascading Style Sheets(CSS)**

*Cascading Style Sheets (CSS)* merupakan features baru dari *HTML 4.0* hal ini diperlukan setelah melihat perkembangan *HTML* menjadi kurang praktis karena halaman *web (web pages)* terlalu banyak dibebani hal-hal yang berkaitan dengan faktor tampilan seperti ukuran huruf (*font*) dan lain-lain. Untuk itu jika kumpulan pengaturan gaya (*style*) tersebut dikelola secara terpisah maka manajemen halaman (*pages*) menjadi lebih mudah dan efisien [13].

### **2.9.6 Text Editor**

*Text editor* merupakan suatu fasilitas untuk membantu menuliskan skrip *HTML, CSS, PHP, dan Javascript*. Terdapat beberapa *text editor* yang dapat digunakan, diantaranya *Notepad, Notepad++, Sublime*, dan sebagainya [13].

### **2.9.7 Browser**

*Web browser* merupakan program yang berfungsi untuk menampilkan dokumen-dokumen web dalam format *HTML*. Jadi, pengertian *Web Browser* adalah suatu program atau *software* yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi dari suatu web yang tersimpan didalam komputer. Seperti *Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome* [13].



### **2.9.8 Website**

*Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan halaman-halaman multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser* [14].