

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian adalah hal awal yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Pemilihan dan penentuan objek penelitian yang tepat dapat menunjang kegiatan selama penelitian, sehingga hal yang diperlukan dalam penelitian dapat dengan mudah dicapai.

##### **3.1.1 Sejarah Singkat Kos Wisma Cirebon**

Wisma Cirebon merupakan usaha jasa penyedia penyewaan kamar atau kos. Beralamat Jl. Sekeloa Utara No.1, Sekeloa, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Dan telah ada sejak tahun 1999. Pada awal pembangunan Kos Wisma Cirebon ini memiliki 30 kamar dan pada tahun 2009 dilakukan renovasi beserta penambahan 2 kamar yang diperuntukan untuk pengelola dan kamar tamu. Terdapat 4 kamar yang memiliki fasilitas kamar mandi dalam. Luas kamar rata-rata berukuran 3x3 meter. Fasilitas yang disediakan pada kos ini yakni, kasur, lemari, meja, serta listrik, air dan parkir yang sudah termasuk dalam biaya kos.

Biaya Kos Wisma Cirebon sendiri yaitu mulai dari perbulan, 3 bulan, 6 bulan dan 1 tahun. Harga kos perbulan Rp. 715.000,-, 3 bulan Rp. 1.842.000,-, 6 bulan Rp. 3.384.000,-, dan 1 tahun Rp. 7.865.000,- dimana bila memilih pembayaran 1 tahun kos diberi gratis pembayaran 1 bulan. Untuk kamar yang memiliki fasilitas kamar mandi dalam biaya kos Rp. 850.000,-. Dalam melakukan

*booking* calon penyewa biasanya membayar DP (*Down Payment*) 50% dari jumlah biaya kos yang dipilih. Jatuh tempo pembayaran kos yaitu setiap tanggal 5 bila lebih dari itu dikenakan denda senilai Rp.10.000,-. Biaya kerabat menginap di kos ini yaitu Rp. 50.000,-/ hari.

Kos Wisma Cirebon memiliki akses kunci 24 jam, memiliki lahan parkir yang cukup memadai untuk mobil, motor, dan sepeda. Akses lingkungan yang mendukung seperti dekat dengan ATM, apotek, warung makan, dan beberapa kampus seperti UNIKOM, ITB, dan UNPAD.

### **3.1.2 Visi Misi Kos Wisma Cirebon**

Berikut Visi dan Misi dari Kos Wisma Cirebon.

#### **3.1.2.1 Visi Kos Wisma Cirebon**

Menjadi usaha jasa penyedia kos yang terbaik dalam memberikan pelayanan dan kenyamanan bagi penghuni Kos Wisma Cirebon.

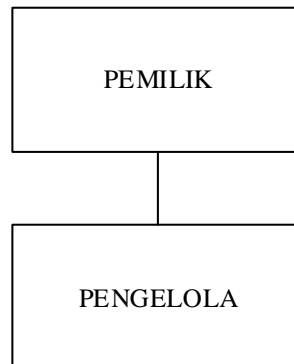
#### **3.1.2.2 Misi Kos Wisma Cirebon**

Berikut Misi dari Kos Wisma Cirebon:

1. Menyediakan tempat yang aman dan nyaman
2. Selalu berusaha memberikan pelayanan yang cepat dan ramah
3. Menjaga kepercayaan penghuni Kos Wisma Cirebon

### 3.1.3 Struktur Organisasi Kos Wisma Cirebon

Struktur Organisasi merupakan tata cara mengatur hubungan kerja setiap anggota, yaitu menentukan batas wewenang tugas beserta tanggung jawab masing-masing anggota.



**Gambar 3.1** Struktur Organisasi Kos Wisma Cirebon

**(Sumber: Pemilik Kos Wisma Cirebon)**

### 3.1.4 Deskripsi Tugas

Dalam pengelolaan Kos Wisma Cirebon terdapat 1 pengelola yakni Bapak Soepardjo yang bertanggungjawab atas segala aktivitas pengelolaan Kos Wisma Cirebon, seperti melakukan penagihan biaya kepada penghuni Kos Wisma Cirebon, melakukan pembayaran fasilitas seperti listrik dan air, melayani reservasi *booking* dan *check-in, check-out*, mengelola segala inventaris yang dimiliki Kos Wisma Cirebon, mengeksekusi segala permintaan dan keluhan dari penghuni serta, membuat dan melaporkan transaksi kepada pemilik kos yaitu Ibu Elisabeth Iriani Sitorus.

### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini mengarah kepada tujuan yang ingin dicapai dalam mengatasi permasalahan yang ada. Mencari dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dan menghasilkan solusi atau kesimpulan untuk mengatasi permasalahan:

1. Kesulitan bagi calon penyewa untuk mencari informasi dan melakukan reservasi karena mengharuskan mendatangi langsung Kos Wisma Cirebon atau menggunakan pesawat telepon untuk melakukan reservasi sehingga calon penyewa harus mengeluarkan waktu dan biaya lebih
2. Petugas membutuhkan waktu lama untuk melakukan pencarian data seperti data penyewa untuk kebutuhan *booking*, *check-in*, *check out* pada Kos Wisma Cirebon.
3. Pengarsipan data transaksi pengelolaan, data pemeliharaan fasilitas kos, dan data inventaris kos yang sering menumpuk dan hilang.
4. Petugas mengalami kesulitan dalam membuat laporan penyewaan kos dan laporan pembayaran pengeluaran dan pemasukan baik laporan mingguan dan bulanan dikarenakan petugas harus mencari dan mengumpulkan semua arsip yang sering hilang.
5. Pemilik sering mendapatkan laporan pengelolaan kos yang kurang lengkap seperti ketidaksesuaian data pengelolaan kos dan bukti transaksi yang rusak atau cacat.

### **3.2.1 Desain Penelitian**

Jenis metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif. “Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas.” Sugiyono (2009:21). Dari penjabaran definisi metode deskriptif tersebut dapat disimpulkan bahwa metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang membantu untuk menggambarkan dan menganalisis suatu hasil penelitian tetapi dengan tidak membuat kesimpulan melebihi konteks hasil penelitian yang sudah dilakukan.

### **3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Jenis dan metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa sumber data primer yaitu dari hasil wawancara observasi dan pengamatan serta sumber data sekunder berupa hasil berupa dokumentasi yang sudah ada telah diolah.

#### **3.2.2.1 Sumber Data Primer**

Sumber data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari sumbernya untuk diamati, dicatat, dan dimengerti. Data diperoleh dari pengamatan langsung dilapangan dengan mengikuti kegiatan yang berlangsung dilingkup permasalahan yang terjadi. Adapun metode penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk mengumpulkan data dan informasi yaitu:

a. Observasi

Metode ini adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati kegiatan yang sedang berlangsung pada Kos Wisma Cirebon pada saat Penyewa ingin menyewa kamar, pengecekan kamar, pendataan jenis kamar, *booking*, *check-in* dan *check-out* serta bukti transaksi sehingga memperoleh gambaran yang berhubungan dengan pembuatan dan pengembangan sistem yang akan dibuat untuk menyelesaikan permasalahan.

b. Wawancara

Pada teknik ini penulis melakukan tanya-jawab atau diskusi dengan dengan subjek penelitian.

c. Teknik Kepustakaan

Teknik ini penulis melakukan kajian kembali dari beberapa hasil tulisan berupa hasil penelitian yang sudah ada dan buku yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

### **3.2.2.2 Sumber Data Sekunder**

Merupakan data telah diolah yang berasal dari hasil beberapa tulisan yang dipublikasikan baik berupa hasil pengalaman pribadi ataupun dari hasil tulisan yang berasal dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lainnya.

### **3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

Metode pendekatan dan pengembangan sistem membantu menentukan rekayasa perangkat lunak seperti apa yang akan dirancang dan dibangun.

Pendekatan sistem dilakukan dengan menggunakan pendekatan berorientasi objek dan juga pengembangan sistem dengan menggunakan model *prototype*.

### **3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem**

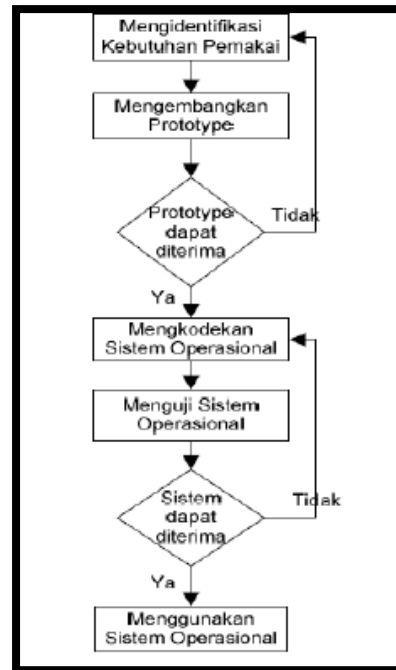
Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan OOP(*Object Oriented Program*) dan divisualisasikan menggunakan UML yaitu berupa *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Component Diagram* dan *Deployment Diagram*.

### **3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem**

Metode yang akan digunakan dalam pengembangan sistem adalah *prototype*. Pengertian dari *prototype* yaitu suatu teknik pengumpulan data yang sangat berguna untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai syarat-syarat tertentu dan syarat-syarat informasi pengguna secara cepat. *Prototype* yang efektif adalah yang dilakukan pada awal-awal pengembangan, yakni selama fase penetapan syarat-syarat dalam pengembangannya. Pengembangan secara *prototype* ini merupakan bagian operasional dari sistem secara keseluruhan yang akan dibangun dan dikembangkan. *Prototype* merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan *feedback* mengenai sistem yang diajukan dan menjelaskan bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna. Dalam fase ini terdapat empat petunjuk yang harus diamati saat mengintegrasikan *prototype* kedalam penetapan siklus pengembangan sistem yaitu:

- a. Bekerja sesuai modul.
- b. Membangun *prototype* dengan cepat.

- c. Memodifikasi *prototype* dengan iterasi yang berurutan.
- d. Menekankan antar muka pengguna.



**Gambar 3.2** Model Prototype  
(Sumber: Sistem Informasi Manajemen [7])

Dalam proses pengembangan, seringkali pemakai hanya dapat mendefinisikan tujuan dan penggunaan *software* yang dibutuhkan, tetapi tidak dapat mendefinisikan secara rinci kebutuhan masukan, pengolahan, dan keluarannya. Di sisi lain, pembuat *software* tidak memiliki kepastian akan hal tersebut. Hal ini menyebabkan pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk menyelaraskan antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik di antara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis. Dan pelanggan akan mengetahui



proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

Kunci agar model *prototype* ini berhasil dengan baik adalah dengan mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk mendefinisikan kebutuhan.

Untuk memodelkan sebuah perangkat lunak, metode *prototyping* memiliki tahapan-tahapan didalam proses pengembangannya. Tahapan inilah yang menentukan keberhasilan dari sebuah *software*. Pengembang perangkat lunak harus memperhatikan tahapan dalam metode *prototyping* agar *software* *finalnya* dapat diterima oleh pemakai. Dan tahapan-tahapan dalam *prototyping* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Kebutuhan, pengguna dan pengembang secara bersama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan pengembangan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
- b. Membangun *Prototype*, membangun *prototype* dengan membuat rancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan.
- c. Evaluasi *Prototype*, evaluasi *prototype* ini dilakukan oleh pengguna apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sesuai dengan keinginan maka langkah berikutnya

akan diambil, jika belum sesuai maka *prototype* akan direvisi kembali mengulangi langkah 1, 2 dan 3.

- d. Pengkodean Sistem, tahap ini jika *prototype* sudah sesuai dan disepakati maka bahkan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
- e. Menguji Sistem, setelah sistem yang dibangun sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus di uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan pengujian *black box*.
- f. Evaluasi Sistem, pengguna mengevaluasi apakah sistem yang telah dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah sesuai maka akan dilanjutkan ke langkah 7, jika tidak maka ulangi langkah 4 dan 5.
- g. Menggunakan Sistem, perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

### **3.2.3.3 Alat Bantu Perancangan Sistem**

Alat bantu yang digunakan adalah *unified modeling language* (UML). UML adalah notasi grafis yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan metode berorientasi objek. Pada kenyataannya, pendapat orang-orang tentang UML berbeda satu sama lain. Pada tahap analisis, meliputi usaha untuk mengetahui apa kemampuan sebuah sistem yang diinginkan pengguna dari sebuah perangkat lunak. Ada beberapa teknik yang dapat membantu dalam tahapan analisis, yaitu:

### **A. Use Case Diagram**

*Use case* diagram adalah diagram *use case* yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Diagram *use case* tidak menjelaskan secara rinci tentang penggunaan *use case*, namun hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem. Melalui diagram *use case* dapat diketahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada sistem (Rosa-Salahudin, 2011:130). Dari definisi yang telah dijabarkan *Use Case* diagram merupakan diagram yang menggambarkan aktifitas yang berjalan dalam sebuah sistem. *Use case* diagram menggambarkan tentang perilaku antara *user* dengan sistem yang akan dirancang dan dibangun.

### **B. Activity Diagram**

Menggambarkan aliran fungsionalitas dalam suatu sistem. Dapat digunakan dalam pemodelan bisnis untuk menunjukkan *business workflow*. Atau juga digunakan dalam analisa kebutuhan untuk menggambarkan aliran kejadian melalui suatu *use case*. Mendefinisikan dimana *workflow* dimulai, dimana berhentinya, aktifitas apa yang terjadi selama *workflow*, bagaimana urutan kejadian aktifitas. Suatu aktifitas adalah suatu pekerjaan yang dilaksanakan selama *workflow*.

### **C. Sequence Diagram**

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message*

yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence Diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

#### **D. Class Diagram**

Diagram kelas atau *class diagram* menunjukkan interaksi antara kelas dalam sistem. *Class diagram* dibangun berdasarkan *use case diagram*, *sequence diagram* yang telah dibuat sebelumnya.

#### **E. Object Diagram**

*Object diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Diagram objek juga merupakan diagram yang memberikan gambaran struktur model sebuah sistem, dalam kurun waktu tertentu. Diagram objek lebih konkrit dari pada kelas diagram, dan sering digunakan untuk memberikan contoh-contoh, ataupun dalam menguji kasus untuk diagram kelas.

#### **F. Component Diagram**

*Component diagram* menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak pada sistem dan hubungan antara mereka. Ada dua tipe komponen *executable* dan kode pustaka (*libraries code*).

#### **G. Deployment Diagram**

*Deployment diagram* menampilkan rancangan fisik jaringan dimana berbagai komponen akan terdapat disana

### **3.2.4 Pengujian Software**

Pengujian *software* adalah suatu proses pengekseskusion program yang bertujuan untuk menemukan kesalahan. Pengujian sebaiknya menemukan kesalahan yang tidak disengaja dan pengujian dinyatakan sukses jika berhasil

memperbaiki kesalahan tersebut. Selain itu, pengujian juga bertujuan untuk menunjukkan kesesuaian fungsi-fungsi perangkat lunak dengan spesifikasinya. [4]

Perangkat lunak dapat diuji dengan dua acara yaitu:

- A. Pengujian dengan menggunakan data uji untuk menguji semua elemen program yang dibangun (data internal, *loop*, logika, keputusan dan jalur). Data uji dihasilkan dengan mengetahui struktur internal (kode sumber) dari perangkat lunak.
- B. Pengujian dengan melakukan eksekusi data uji dan mengecek apakah fungsional perangkat lunak sudah bekerja dengan baik. Selanjutnya data uji dibangkitkan dari spesifikasi perangkat lunak. Pengujian *black box* adalah pengujian dalam aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar dan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini meliputi perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak di uji coba untuk mengetahui apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori:

1. Fungsi-fungsi yang hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database* eksternal.

4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

### **3.3 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan**

Analisis sistem yang berjalan merupakan gambaran dari sistem yang saat ini sedang berjalan dan untuk mempelajari sistem yang ada. Analisis sistem diperlukan untuk menggambarkan aliran data dan informasi dari bagian-bagian yang terkait, baik dari dalam maupun dari luar organisasi yang bermanfaat untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan-hambatan yang terjadi, dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan sistem perbaikan yang akan dilakukan pada sistem tersebut.

Pembahasan yang akan dilakukan dalam analisis sistem yang sedang berjalan adalah dalam lingkup pendataan Penyewa, pengecekan ketersediaan kamar, *booking*, *check-in*, *check-out* dan penerimaan bukti transaksi.

#### **3.3.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan**

Berikut merupakan hasil dari analisis prosedur yang sedang berjalan pada Kos Wisma Cirebon.

##### **1. Prosedur Reservasi**

Prosedur yang sedang berjalan dalam lingkup permasalahan sistem reservasi yang dihadapi saat ini adalah sebagai berikut:

- a. Penyewa datang langsung ke Kos Wisma Cirebon.
- b. Penyewa menanyakan ketersediaan kamar.
- c. Pengelola memberitahukan kamar-kamar yang tersedia.

- d. Penyewa melakukan *booking* dengan membayar uang muka.
- e. Pengelola menerima uang dan mencatat kedalam buku bahwa kamar tersebut telah di *booking*.
- f. Penyewa datang kembali ke Kos Wisma Cirebon dengan membawa uang sesuai biaya lama penginapan.
- g. Pengelola menerima uang dan memberikan kunci kamar ke penyewa.
- h. Kamar siap untuk dihuni oleh penyewa.
- i. Pengelola mencari data kamar yang harus melakukan *check-out*
- j. Pengelola menginformasikan kepada Penyewa memastikan melanjutkan penyewaan kamar kos atau melakukan *check-out*
- k. Penyewa memberikan biaya lama inap kepada Pengelola dan melanjutkan penyewaan
- l. Penyewa melakukan *check-out* dengan memberikan kunci kamar kos kepada pengelola
- m. Pengelola memberikan laporan reservasi bulanan kepada Pemilik

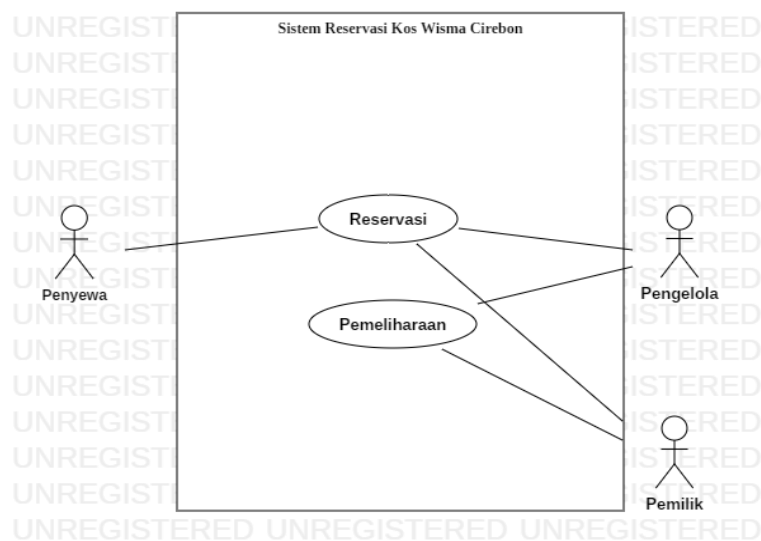
## **2. Prosedur Pemeliharaan**

Prosedur yang sedang berjalan dalam lingkup permasalahan sistem pemeliharaan yang dihadapi saat ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengelola melakukan pengecekan setiap fasilitas pada Kos Wisma Cirebon
- b. Pengelola mendata seluruh fasilitas yang perlu diganti atau diperbaiki
- c. Pengelola memberikan laporan fasilitas yang perlu diganti atau diperbaiki kepada Pemilik

- d. Pemilik menerima laporan dan memberikan instruksi penggantian atau perbaikan fasilitas
- e. Pengelola menerima instruksi dan melakukan penggantian atau perbaikan fasilitas
- f. Pengelola memberikan laporan hasil penggantian atau perbaikan fasilitas kepada Pemilik Kos Wisma Cirebon.

### 3.3.2 Use Case Diagram



**Gambar 3.3** Use Case Diagram Sistem yang Berjalan

#### 3.3.2.1 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Aktor adalah orang yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Simbol aktor digambarkan dengan simbol orang. Aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.



**Tabel 3.1** Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1	Penyewa	Pihak yang menyewa kos serta melakukan proses <i>booking</i> , <i>check-in</i> dan <i>check-out</i> .
2	Pengelola	Pihak yang melayani Penyewa dari proses <i>booking</i> , <i>check-in</i> , <i>check-out</i> sampai pembuatan laporan.
3	Pemilik	Pihak yang menerima laporan penyewaan kamar dari pengelola.

### 3.3.2.2 Definisi Use Case dan Deskripsinya

Berikut merupakan table definisi *case* dari *use case* sistem yang berjalan pada Kos Wisma Cirebon.

**Tabel 3.2** Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Case	Deskripsi
1	Reservasi	Proses <i>booking</i> , <i>check-in</i> , <i>check-out</i> yang dilakukan antara Penyewa dan Pengelola, dimana segala aktifitas diketahui oleh Pemilik lewat laporan segala aktifitas reservasi yang diberikan oleh Pengelola
2	Pemeliharaan	Proses pemeliharaan dan perbaikan Kos Wisma Cirebon yang dilakukan oleh pengelola.

### 3.3.3 Skenario Use Case

**Tabel 3.3** Skenario Case Reservasi

<b>Identifikasi</b>		
Nama	Reservasi	
Tujuan	Proses <i>booking, check-in, check-out</i> yang dilakukan antara Penyewa dan Pengelola, dimana segala aktifitas diketahui oleh Pemilik lewat laporan segala aktifitas reservasi yang diberikan oleh Pengelola	
<b>Deskripsi</b>		
Tipe	Aktivitas utama	
Aktor	Penyewa, Pengelola, Pemilik	
<b>Kondisi awal</b>		
Penyewa belum melakukan proses <i>booking, check-in, check-out</i>		
<b>Main Flow</b>		
<b>Penyewa</b>	<b>Pengelola</b>	<b>Pemilik</b>
1. Datang untuk mencari informasi Kos Wisma Cirebon serta proses <i>booking, check-in, check-out</i>		
	2. Menginformasikan tentang Kos Wisma Cirebon serta proses	

	<i>booking, check-in, check-out</i>	
3. Mendapat seluruh informasi yang dibutuhkan terkait Kos Wisma Cirebon		
4. Memutuskan akan melakukan proses <i>booking</i>		
5. Menginformasikan akan melakukan proses <i>booking</i>		
	6. Menerima informasi akan melakukan proses <i>booking</i>	
	7. Membuat laporan daftar nama calon penyewa	
	8. Menyampaikan laporan daftar nama calon penyewa kepada Pemilik	
		9. Menerima laporan daftar nama calon

		penyewa
10. Datang melakukan pemesanan kamar		
	11. Mengecek ketersediaan kamar A1 : Kamar tersedia A2 : Kamar tidak tersedia	
	12. Meminta kartu identitas Penyewa	
13. Memberikan kartu identitas		
	14. Mencatat kartu identitas kedalam buku	
	15. Mencatat kartu identitas kedalam buku	
16. Menerima kwitansi pembayaran		
17. Penyewa datang untuk melakukan <i>check-in</i>		
	18. Meminta bukti <i>booking</i> , atau meminta kartu identitas	

19. Memberikan bukti pembayaran dan kartu identitas		
	20. Mencocokkan dengan daftar penyewa yang telah melakukan pembayaran <i>booking</i> kamar	
	21. Mencatat identitas Penyewa kedalam buku tamu yang telah melakuakn <i>check-in</i>	
	22. Memberikan kunci kamar kepada Penyewa	
23. Menerima kunci dan dapat menempati kamar kos		
	24. Mencari data kamar yang harus melakukan <i>check-out</i>	
	25. Menelepon Penyewa untuk memastikan apakah Penyewa ingin	

	<p>melanjutkan penyewaan atau ingin melakukan <i>check-out</i></p>	
<p>26. Menerima telepon dari Pengelola untuk melanjutkan penyewaan atau <i>Check-out</i> A1 : Check-out A2 : Perpanjang</p>		
<p>27. Memberikan biaya melanjutkan penyewaan kamar kos sesuai lama inap</p>		
	<p>28. Menerima biaya perpanjang kamar kos sesuai lama inap</p>	
<p>29. Mengembalikan kunci kamar kos</p>		
	<p>30. Menerima kunci kamar kos</p>	
	<p>31. Membuat laporan reservasi bulanan</p>	
	<p>32. Memberikan laporan</p>	

	reservasi bulanan	
		33. Menerima laporan reservasi bulanan
<p>A1 = Alternatif 1 : Jika A1 maka aliran lanjut ke aliran utama no 3.</p> <p>A2 = Alternatif 2 : Jika A2 maka aliran kembali ke aliran utama no 1.</p> <p>A1.1 = Alternatif 1 : Jika A1.1 maka aliran lanjut ke aliran utama no 3 - 4.</p> <p>A2.1 = Alternatif 2 : Jika A2 maka aliran lanjut ke aliran utama no 5 - 6.</p>		
<b>Kondisi Akhir</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyewa menginformasikan akan melakukan lanjutan proses reservasi yaitu <i>booking</i> kepada Pengelola</li> <li>2. Kamar kos telah di <i>booking</i> dan tidak dapat diambil alih oleh penyewa lain</li> <li>3. Kamar telah di tempati oleh penyewa</li> <li>4. Status kamar telah diketahui tersedia untuk ditempati Penyewa lain atau tidak</li> </ol>		

**Tabel 3.4** Skenario *Case* Pemeliharaan

<b>Identifikasi</b>	
Nama	Pemeliharaan
Tujuan	Proses pemeliharaan dan perbaikan Kos Wisma Cirebon yang dilakukan oleh pengelola.
<b>Deskripsi</b>	
Tipe	Aktivitas utama
Aktor	Pengelola, Pemilik
<b>Kondisi awal</b>	
Kos-kosan belum dibersihkan dan belum diketahui adanya fasilitas yang rusak	
<b>Main Flow</b>	
<b>Pengelola</b>	<b>Pemilik</b>
a. Melakukan kebersihan kos-kosan dua kali seminggu.	
b. Mengecek kerusakan fasilitas kos-kosan  A1 : Tidak terdapat kerusakan  A2 : Terdapat kerusakan	
c. Melaporkan bahwa adanya fasilitas yang rusak	
	d. Menerima laporan adanya fasilitas



	yang rusak
	e. Memerintahkan kepada pengelola untuk memperbaiki fasilitas yang rusak
f. Menerima perintah memperbaiki fasilitas yang rusak	
g. Memperbaiki fasilitas yang rusak	
h. Melaporkan fasilitas yang rusak telah diperbaiki	
	i. Menerima laporan fasilitas yang rusak telah diperbaiki
A1 = Alternatif 1 : Jika A1 maka aliran kembali ke aliran utama no 1. A2 = Alternatif 2 : Jika A2 maka aliran lanjut ke aliran utama no 3 – 9.	
<b>Kondisi Akhir</b>	
Kos-kosan telah dibersihkan dan kerusakan fasilitas telah diperbaiki jika ditemukan	

### 3.3.4 Activity Diagram

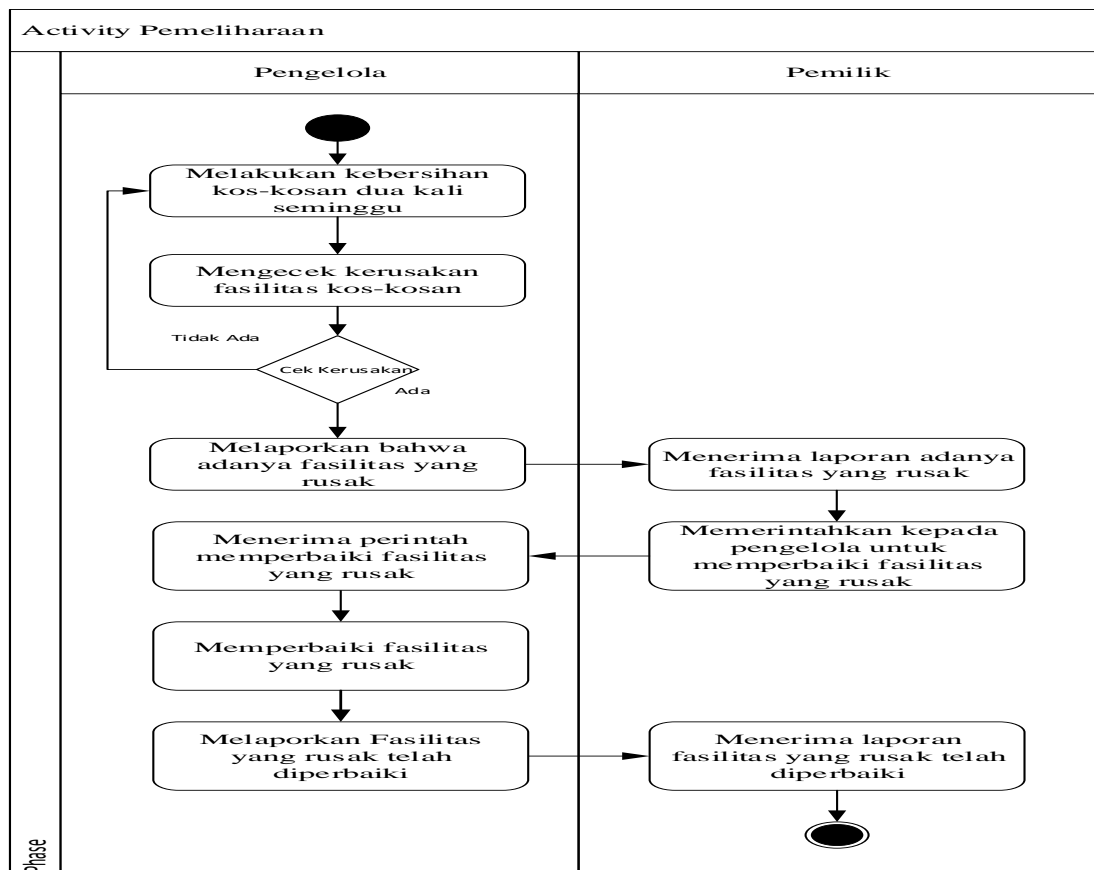
Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Dalam diagram ini akan digambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem, yang bertujuan untuk mengetahui alur proses pada sistem informasi kosan pada Kos Wisma Cirebon. Berikut adalah diagram aktivitas yang mengacu pada setiap skenario *use case* yang sudah dibuat sebelumnya.

## 1. Activity Diagram Reservasi



Gambar 3.4 Activity Diagram Reservasi

## 2. Activity Diagram Pemeliharaan



Gambar 3.5 Activity Diagram Pemeliharaan

### 3.3.5 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Dari sistem reservasi kos yang sedang berjalan di Kos Wisma Cirebon, maka perancangan sistem dengan memanfaatkan teknologi informasi perlu dilakukan untuk dapat mengatasi beberapa masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan. Berikut evaluasi sistem yang didapat dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan.

**Tabel 3.5** Eveluasi Sistem yang Sedang Berjalan

No	Permasalahan	Penyelesaian
1	Kurang efisiennya calon Penyewa dalam melakukan reservasi atau sekedar mencari informasi tentang Kos Wisma Cirebon dikarenakan calon Penyewa harus mendatangi langsung atau menelepon sehingga memakan waktu dan biaya lebih.	Dengan dibuatnya sistem informasi proses reservasi akan lebih efisien karena calon Penyewa tidak akan mengeluarkan banyak waktu dan biaya lebih dibandingkan dengan sistem sebelumnya karena calon Penyewa dapat melakukan reservasi kos secara online.
2	Pengelola harus memeriksa arsip satu persatu untuk pencarian data Penyewa yang akan melakukan <i>booking, check-in check-out</i> . Sehingga pencarian ini kurang efektif dan sedikit membutuhkan waktu.	Dengan dibuatnya sistem informasi, pencarian data Penyewa yang dilakukan Pengelola untuk mencari data Penyewa yang sudah <i>booking</i> atau <i>check-in</i> serta yang akan melakukan <i>check-out</i> akan lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama.
3	Pembuatan atau penyusunan laporan penyewaan kos yang kurang efektif karena pembuatan laporan yang belum otomatis atau	Dengan dibuatnya aplikasi yang dapat membuat atau menyusun laporan penyewaan kos secara otomatis atau terkomputerisasi akan

	terkomputerisasi karena harus menghitung satu persatu kwitansi pembayaran kos sehingga dapat terjadi kesalahan penjumlahan laporan penyewaan kamar kos	lebih efisien dalam perhitungan karena untuk menjumlahkan laporan penyewaan kamar kos lebih akurat dan tidak membutuhkan waktu yang lama.
4	Pemilik mengalami kesulitan dalam memonitoring setiap transaksi yang terjadi pada Kos Wisma Cirebon	Dengan dibuatnya sistem informasi, pemilik dapat memonitoring dari jarak jauh setiap transaksi yang terjadi Kos Wisma Cirebon karena setiap transaksi reservasi akan tersimpan pada sistem informasi.