

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INDEKOS PADA VICTORY
CASTLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI



disusun oleh

Arsep Tyan Dwi Putranto

17.12.0060

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INDEKOS PADA VICTORY
CASTLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Arsep Tyan Dwi Putranto

17.12.0060

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INDEKOS PADA VICTORY
CASTLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
FRAMEWORK CODEIGNITER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arsep Tyan Dwi Putranto

17.12.0060

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285

PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INDEKOS PADA VICTORY CASTLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arsep Tyan Dwi Putranto

17.12.0060

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285

Tanda Tangan





Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023



Arsep Tyan Dwi Putranto

NIM 17.12.0060

MOTTO

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu.” –

Ali bin Abi Thalib

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di

jalan Allah hingga ia kembali.” – HR Tirmidzi

“Libatkanlah Allah dalam setiap urusanmu”



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur atas kuasa Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, nikmat dan berkat yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar hingga selesai, meskipun belum sempurna. Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua saya yang selalu memberi dukungan dalam segala aspek sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Sharazita Dyah Anggita, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing serta selalu bersabar dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Hastuti selaku pemilik indekos Victory Castle.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman kelas S1-SI-01 angkatan 2017 yang telah menemani perjuangan selama perkuliahan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam prosesnya saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayahnya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI MANAJEMEN INDEKOS PADA VICTORY CASTLE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER” sebagai syarat untuk studi untuk menempuh gelar Sarjana Komputer di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Skripsi ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Dalam penulisan skripsi ini, Penulis selalu mendapat bimbingan, dorongan, serta semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Yth. Ibu Sharazita Dyah Anggita, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya, tenaga dan pikirannya untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini, serta penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Yth. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Bapak Hanif Al-Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta..

3. Yth. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Yth. Ibu Hastuti selaku Pemilik indekos Victory Castlei
6. Yth. Kedua Orang Tua yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses kehidupan penulis.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta umumnya, khususnya teman-teman ku di S1-SI-01 angkatan 2017, yang telah menjadi teman-teman terbaik selama menjalani perkuliahan.
8. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan serta kerja sama yang baik, sehingga laporan ini selesai dengan baik.

Akhir kata penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak dan apabila ada yang tidak disebutkan penulis mohon maaf, dengan besar harapan semoga skripsi yang ditulis oleh penulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca. Bagi para pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini semoga segala amal dan kebaikan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah Subhanahu wa ta'ala, AAMIIN.

DAFTAR ISI

COVER	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xix
INTISARI	xxi
ABSTRACT	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5

1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Kajian Pustaka.....	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Sistem Informasi	8
2.2.2	Sistem Informasi Manajemen	9
2.3	Metode Analisis	9
2.3.1	Analisis Kelemahan PIECES	9
2.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	9
2.3.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	10
2.4	Metode Perancangan	10
2.4.1	Flowchart	10
2.4.2	Data Flow Diagram (DFD)	13
2.4.3	Database	14
2.4.4	Entity Relationship Diagram (ERD)	14
2.5	Metode Pengujian	17
2.5.1	White box testing	17
2.5.2	Black Box Testing.....	17
2.6	Konsep Dasar Web.....	18
2.6.1	Website.....	18
2.6.2	PHP	18
2.6.3	CodeIgniter.....	19
2.6.4	HTML	20
2.6.5	CSS.....	20
2.6.6	JavaScript	21

2.6.7	MySQL.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Tinjauan Umum/Deskripsi Perusahaan.....	23
3.1.1	Deskripsi singkat Kos Victory Castle	23
3.2	Analisis Sistem.....	23
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	23
3.2.2	Analisis PIECES	24
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	31
3.4	Analisis Kelayakan Sistem	32
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknik	32
3.4.2	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	33
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	35
3.4.4	Analisis Kelayakan Hukum	35
3.4.5	Analisis Kelayakan Jadwal	36
3.5	Perancangan Sistem.....	36
3.4.1	Perancangan <i>Flowchart</i>	36
3.4.2	Perancangan Data Flow Diagram.....	37
3.4.3	Perancangan Entity Relationship Diagram	40
3.4.4	Hasil Implementasi.....	40
3.4.5	Rancangan Struktur Tabel.....	41
3.4.6	Rancangan Antarmuka	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Implementasi Database	67

4.1.1	Implementasi Relasi Tabel.....	67
4.2	Implementasi Interface	68
4.2.1	Form Login	68
4.2.2	Dashboard Admin	69
4.2.3	Halaman Penghuni Kos.....	69
4.2.4	Halaman Tambah Penghuni	70
4.2.5	Halaman Edit Data Penghuni	71
4.2.6	Halaman Ganti Password Penghuni.....	71
4.2.7	Halaman Kamar Kos	72
4.2.8	Halaman Tambah Kamar	72
4.2.9	Halaman Edit Kamar.....	72
4.2.10	Halaman Masuk Penghuni	73
4.2.11	Halaman Set Tanggal Masuk	73
4.2.12	Halaman Komponen Pembayaran.....	74
4.2.13	Halaman Tambah Komponen	74
4.2.14	Halaman Edit Komponen.....	75
4.2.15	Halaman Tagihan Pembayaran	75
4.2.16	Halaman Set Tagihan Pembayaran	76
4.2.17	Halaman Tambah Tagihan.....	77
4.2.18	Halaman Transaksi.....	77
4.2.19	Halaman Tambah Transaksi.....	78
4.2.20	Halaman Cari Rincian Tagihan.....	78
4.2.21	Halaman Aksi Pembayaran Tunai.....	79
4.2.22	Halaman Aksi Edit Transaksi.....	79
4.2.23	Halaman Tagihan Penghuni	80

4.2.24	Halaman Aksi Lihat Tagihan Penghuni	81
4.2.25	Halaman Aksi Bayar Transfer Penghuni.....	81
4.2.26	Halaman Pembayaran.....	82
4.2.27	Halaman Aksi Bukti Pembayaran	82
4.2.28	Halaman Aksi Validasi Pembayaran.....	83
4.2.29	Halaman Laporan dan Keluhan Penghuni.....	83
4.2.30	Halaman Tambah Laporan Penghuni.....	84
4.2.31	Halaman Edit Laporan Penghuni	85
4.2.32	Halaman Laporan dan Keluhan Admin.....	86
4.2.33	Halaman Aksi Update Laporan Admin.....	86
4.2.34	Halaman Profil Admin	87
4.2.35	Halaman Setting Web	88
4.2.36	Halaman Riwayat Pembayaran Penghuni	88
4.3	Hasil Pengujian	89
4.3.1	Pengujian White Box	89
4.3.2	Pengujian Black Box.....	130
BAB V	PENUTUP.....	157
5.1	Kesimpulan.....	157
5.2	Saran.....	157
DAFTAR PUSTAKA	159

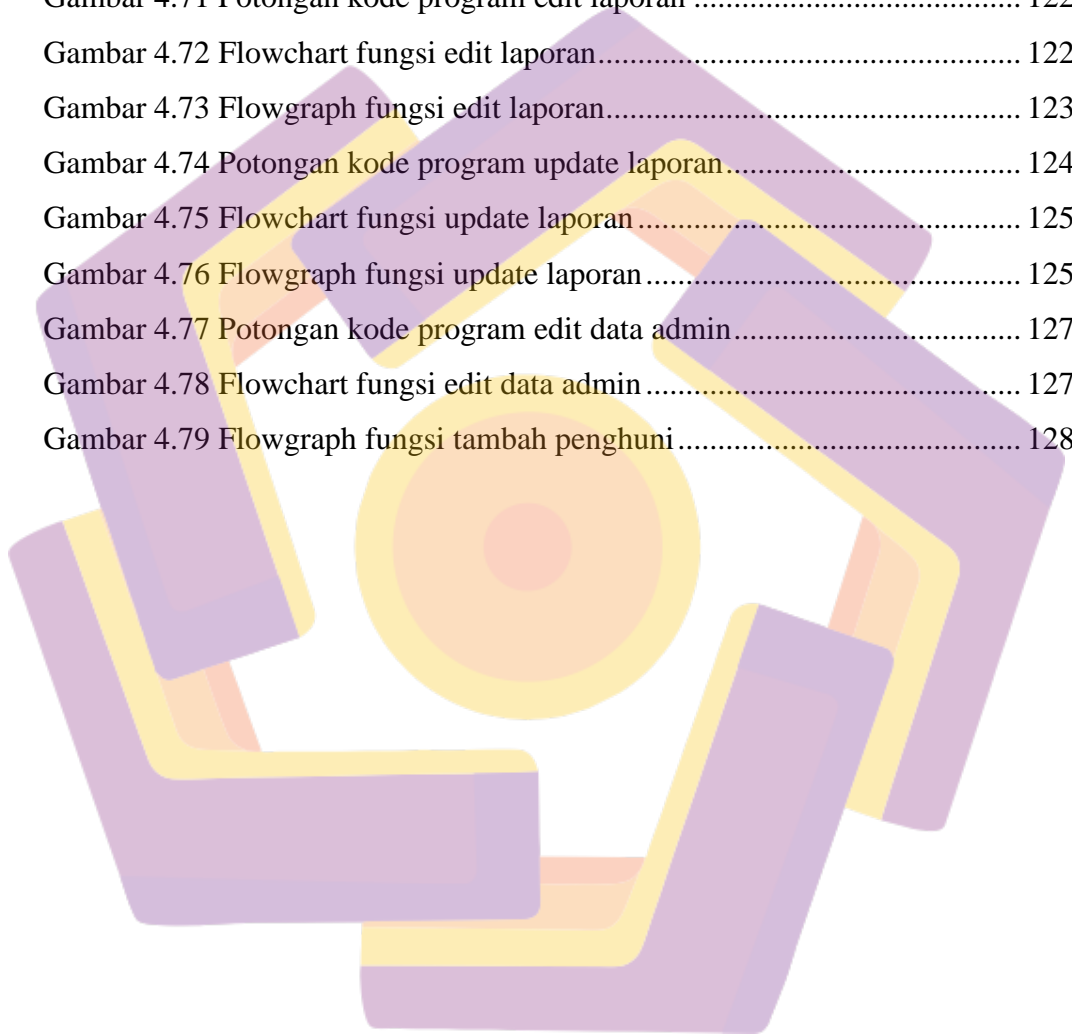
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	37
Gambar 3.2 Diagram Konteks.....	38
Gambar 3.3 DFD Level 1	39
Gambar 3.4 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	40
Gambar 3.5 Relasi Tabel.....	41
Gambar 3.6 Rancangan Form Login.....	52
Gambar 3.7 Rancangan Dashboard Admin.....	53
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Penghuni Kos	53
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tambah Penghuni	54
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Kamar Kos	55
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Tambah Kamar.....	55
Gambar 3.12 Rancangan Halama Komponen Pembayaran	56
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Tambah Komponen.....	57
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Tagihan.....	57
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Transaksi	58
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Tambah Transaksi	59
Gambar 3.17 Halaman Cari Penghuni	59
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Pembayaran	60
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Laporan dan Keluhan	60
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Admin.....	61
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Tambah Admin	62
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Setting Web.....	62
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Tagihan Pembayaran.....	63
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Laporan dan Keluhan Penghuni.....	64
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Buat Laporan.....	65
Gambar 3.26 Rancangan Halaman History Pembayaran.....	66
Gambar 4.1 Relasi Tabel.....	68
Gambar 4.2 Form Login.....	69
Gambar 4.3 Dashboard Admin	69

Gambar 4.4 Halaman Penghuni Kos.....	70
Gambar 4.5 Halaman Tambah Penghuni	70
Gambar 4.6 Halaman Aksi Edit Data Penghuni.....	71
Gambar 4.7 Halaman Aksi Ganti Password Penghuni.....	71
Gambar 4.8 Halaman Kamar Kos	72
Gambar 4.9 Halaman Tambah Kamar	72
Gambar 4.10 Halaman Edit Kamar	73
Gambar 4.11 Halaman Aksi Masuk Penghuni	73
Gambar 4.12 Halaman Set Tanggal Masuk Penghuni	74
Gambar 4.13 Halaman Komponen Pembayaran.....	74
Gambar 4.14 Halaman Tambah Komponen.....	75
Gambar 4.15 Halaman Edit Komponen	75
Gambar 4.16 Halaman Tagihan Pembayaran.....	76
Gambar 4.17 Halaman Set Tagihan Pembayaran	76
Gambar 4.18 Halaman Tambah Tagihan	77
Gambar 4.19 Halaman Transaksi	78
Gambar 4.20 Halaman Tambah Transaksi.....	78
Gambar 4.21 Halaman Cari Rincian Tagihan	79
Gambar 4.22 Halaman Aksi Pembayaran Tunai.....	79
Gambar 4.23 Halaman Aksi Edit Transaksi.....	80
Gambar 4.24 Halaman Tagihan Penghuni	80
Gambar 4.25 Halaman Aksi Lihat Tagihan Penghuni	81
Gambar 4.26 Halaman Aksi Bayar Transfer Penghuni.....	81
Gambar 4.27 Halaman Aksi Bayar Transfer Penghuni.....	82
Gambar 4.28 Halaman Aksi Bukti Pembayaran	82
Gambar 4.29 Halaman Aksi Validasi Pembayaran.....	83
Gambar 4.30 Halaman Laporan dan Keluhan Penghuni.....	84
Gambar 4.31 Halaman Tambah Laporan Penghuni	85
Gambar 4.32 Halaman Edit Laporan Penghuni	86
Gambar 4.33 Halaman Laporan dan Keluhan Admin.....	86
Gambar 4.34 Halaman Aksi Update Laporan Admin.....	87

Gambar 4.35 Halaman Profil Admin	88
Gambar 4.36 Halaman Pengaturan Aplikasi Admin.....	88
Gambar 4.37 Halaman Riwayat Pembayaran Penghuni	89
Gambar 4.38 Potongan Kode Program Login.....	90
Gambar 4.39 Flowchart fungsi login	91
Gambar 4.40 Flowgraph fungsi login	91
Gambar 4.41 Potongan kode program tambah penghuni.....	93
Gambar 4.42 Flowchart fungsi tambah penghuni	93
Gambar 4.43 Flowgraph fungsi tambah penghuni.....	94
Gambar 4.44 Potongan kode program edit penghuni	96
Gambar 4.45 Flowchart fungsi edit penghuni.....	97
Gambar 4.46 Flowgraph fungsi edit penghuni.....	97
Gambar 4.47 Potongan kode program tambah kamar.....	100
Gambar 4.48 Flowchart fungsi tambah kamar	100
Gambar 4.49 Flowgraph fungsi tambah kamar.....	101
Gambar 4.50 Potongan kode program tambah komponen.....	102
Gambar 4.51 Flowchart fungsi tambah komponen	103
Gambar 4.52 Flowgraph fungsi tambah komponen.....	103
Gambar 4.53 Potongan kode program tambah tagihan.....	105
Gambar 4.54 Flowchart fungsi tambah tagihan	105
Gambar 4.55 Flowgraph fungsi tambah tagihan.....	106
Gambar 4.56 Potongan kode program edit tagihan.....	107
Gambar 4.57 Flowchart fungsi edit tagihan.....	108
Gambar 4.58 Flowgraph fungsi edit tagihan.....	108
Gambar 4.59 Potongan kode program tambah transaksi	110
Gambar 4.60 Flowchart fungsi tambah transaksi.....	111
Gambar 4.61 Flowgraph fungsi tambah transaksi.....	111
Gambar 4.62 Potongan kode program edit transaksi	113
Gambar 4.63 Flowchart fungsi edit transaksi	114
Gambar 4.64 Flowgraph fungsi edit transaksi	114
Gambar 4.65 Potongan kode program tagihan pembayaran	116

Gambar 4.66 Potongan kode program tagihan pembayaran	116
Gambar 4.67 Flowchart fungsi edit transaksi	117
Gambar 4.68 Potongan kode program tambah laporan.....	119
Gambar 4.69 Flowchart fungsi tambah laporan.....	120
Gambar 4.70 Flowgraph fungsi tambah laporan.....	120
Gambar 4.71 Potongan kode program edit laporan	122
Gambar 4.72 Flowchart fungsi edit laporan.....	122
Gambar 4.73 Flowgraph fungsi edit laporan.....	123
Gambar 4.74 Potongan kode program update laporan.....	124
Gambar 4.75 Flowchart fungsi update laporan	125
Gambar 4.76 Flowgraph fungsi update laporan.....	125
Gambar 4.77 Potongan kode program edit data admin.....	127
Gambar 4.78 Flowchart fungsi edit data admin	127
Gambar 4.79 Flowgraph fungsi tambah penghuni.....	128



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	10
Tabel 2.2 Simbol DFD	13
Tabel 2. 3 Simbol ERD	15
Tabel 3.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	24
Tabel 3.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	26
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	27
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>).....	28
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	28
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>).....	29
Tabel 3.7 Analisis Ekonomi Sistem Lama.....	33
Tabel 3.8 Analisis Ekonomi Sistem Baru	33
Tabel 3.9 Struktur Tabel Owner.....	42
Tabel 3.10 Struktur Tabel Kos	43
Tabel 3.11 Struktur Tabel User.....	44
Tabel 3.12 Struktur Tabel Kamar.....	45
Tabel 3.13 Struktur Tabel Laporan	46
Tabel 3.14 Struktur Tabel Item Pembayaran	47
Tabel 3.15 Struktur Tabel Tagihan	48
Tabel 3.16 Struktur Tabel Transaksi.....	48
Tabel 3.17 Struktur Tabel Detail Transaksi	50
Tabel 3.18 Struktur Tabel Pembayaran.....	51
Tabel 4.1 Test Case	92
Tabel 4.2 Test Case	94
Tabel 4.3 Test Case	98
Tabel 4.4 Test Case	101
Tabel 4.5 Test Case	104
Tabel 4.6 Test Case	106
Tabel 4.7 Test Case	109
Tabel 4.8 Test Case	112

Tabel 4.9 Test Case	115
Tabel 4.10 Test Case	118
Tabel 4.11 Test Case	121
Tabel 4.12 Test Case	123
Tabel 4.13 Test Case	126
Tabel 4.14 Test Case	129
Tabel 4.15 <i>Black Box Testing</i> Login Pengguna	130
Tabel 4.16 <i>Black Box Testing</i> Halaman Penghuni Kos.....	132
Tabel 4.17 <i>Black Box Testing</i> Halaman Kamar Kos.....	135
Tabel 4.18 <i>Black Box Testing</i> Halaman Komponen Pembayaran.....	138
Tabel 4.19 <i>Black Box Testing</i> Halaman Tagihan Pembayaran	141
Tabel 4.20 <i>Black Box Testing</i> Halaman Transaksi.....	144
Tabel 4.21 <i>Black Box Testing</i> Halaman Tagihan Penghuni.....	147
Tabel 4.22 <i>Black Box Testing</i> Halaman Laporan dan Keluhan Penghuni	148
Tabel 4.23 <i>Black Box Testing</i> Halaman Pembayaran	150
Tabel 4.24 <i>Black Box Testing</i> Halaman Laporan.....	152
Tabel 4.25 <i>Black Box Testing</i> Halaman Admin	153
Tabel 4.26 <i>Black Box Testing</i> Halaman Setting Web	155

INTISARI

Rumah kos atau sering juga disebut dengan kos-kosan adalah sebuah rumah hunian yang dipergunakan sebagai sarana tempat tinggal sementara. Rumah Kos Victory Castle beralamat di Kota Yogyakarta. Rumah Kos ini memiliki total 11 kamar dengan setiap kamar memiliki harga yang berbeda sesuai dengan tipe kamar, fasilitas dan total penambahan beban listrik yang digunakan oleh penghuni. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi manajemen Kos Victory Castle berbasis website sehingga mempermudah pemilik kos dalam mengelola data penyewa dan transaksi pembayaran serta sebagai media penyimpanan pembukuan setiap data transaksi.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan studi literatur. Untuk metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode Waterfall. Alat yang digunakan untuk merancang sistem berupa Data flow diagram (DFD). Sedangkan kerangka kerja sistem website menggunakan Framework Codeigniter, database menggunakan MySQL dan desain website menggunakan Framework Bootstrap.

Hasil dari penelitian ini adalah berdasarkan pengujian sistem menggunakan blackbox testing dan whitebox testing yang telah dilakukan bahwa website dapat berjalan sesuai fungsionalnya dari tabel hasil pengujian yang telah diuraikan dalam analisis kebutuhan fungsional mulai dari pengolahan data dan menghasilkan laporan yang dibutuhkan dan bisa dikatakan bahwa website dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci: Sistem Informasi Manajemen, Rumah Kos, PHP

ABSTRACT

A boarding house or often also called a boarding house is a residential house that is used as a means of temporary residence. The Victory Castle boarding house is located in the city of Yogyakarta. This boarding house has a total of 11 rooms with each room having a different price according to the room type, facilities and the total additional electricity load used by the occupants. The purpose of this research is to build a website-based management information system for Kos Victory Castle to make it easier for boarding house owners to manage tenant data and payment transactions as well as a storage medium for keeping records of each transaction data.

In this study, the authors used data collection techniques in the form of observation, interviews and literature studies. For the software development method using the Waterfall method. The tool used to design the system is a data flow diagram (DFD). While the website system framework uses the CodeIgniter Framework, the database uses MySQL and the website design uses the Bootstrap Framework.

The results of this study are based on system testing using blackbox testing and whitebox testing which has been done so that the website can run according to its functionality from the test results table that has been described in the functional requirements analysis starting from data processing and generating the required reports and it can be said that the website can running fine.

Keywords: Management Information System, Boarding House, PHP