

PROTOTIPE SISTEM INFORMASI RESERVASI KOS (STUDI KASUS: KOS WISMA CIREBON BANDUNG)

Nurismi Abdussamad¹, Leonardi Paris Hasugian²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia^{1,2}

Email: nurismiabdussamad@unikom.ac.id¹, leonardiparishasugian@unikom.ac.id²

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan sistem informasi sekarang ini mengakibatkan banyaknya inovasi penyediaan jasa yang memberikan pelayanannya lewat suatu sistem informasi. Pelayanan yang baik dalam suatu usaha atau bisnis sangat mempengaruhi peningkatan atau pencapaian keberhasilan suatu bisnis atau penyedia jasa tersebut. Kos Wisma Cirebon merupakan penyedia jasa penyewaan kamar atau kos yang beralamat Jl. Sekeloa Utara No.1, Sekeloa, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Dalam pengelolaan aktivitas kos didapati beberapa permasalahan seperti, proses pencarian informasi dan reservasi yang mengharuskan penyewa mendatangi langsung sehingga harus mengeluarkan waktu dan biaya lebih. Data pengelolaan dan pengarsipan data transaksi sering menumpuk dan hilang mengakibatkan juga seringnya terjadi kesalahan proses pelaporan. Untuk menangani beberapa permasalahan tersebut, penulis mencoba merancang sebuah prototipe sistem informasi reservasi kos. Dalam penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Menggunakan metode primer dan sekunder dalam kegiatan pengumpulan data penelitian. OOP dengan menggunakan UML untuk menjadi alat bantu perancangan sistem dan metode *prototype* sebagai metode pengembangan sistem. Tujuan dari perancangan prototipe sistem informasi reservasi kos ini untuk mendukung proses reservasi pada Kos Wisma Cirebon. Dapat membantu meminimalisir kesalahan dalam pembuatan laporan dan membantu dalam penyimpanan data pengelolaan, serta memudahkan pihak pengelola dalam aktivitas pengelolaan kos.

Kata kunci: sistem informasi, reservasi, sistem informasi reservasi kos.

ABSTRACT

The rapid development of information system today produce many innovations in the provision of services that provide services through information systems. Good service in a business greatly affects the increase or achievement of the efficacy of a business or service provider. Kos Wisma Cirebon is a provider of room rental services or boarding house located at Jl. Sekeloa Utara No.1, Sekeloa, Coblong, Bandung City, West Java, Indonesia. In managing boarding house activities there are several problems such as the process of finding information and reservations that require tenants to come directly so they have to spend more time and costs. Data management and archiving transaction data often accumulate and disappear resulting in frequent reporting errors. To manage some of these problems, the author tries to design a prototype boarding house reservation information system. In research conducted by the author using descriptive research methods. Data collection uses primary and secondary methods. The OOP system approach method uses UML as a tool, the prototype method as a system development method. The purpose of designing a prototype information system for boarding house reservation is to support the reservation process at Kos Wisma Cirebon. Can help minimize errors in making reports and assist in storing management data, as well as facilitate managers in boarding house management activities.

Keyword : *information systems, reservation, boarding house reservation information systems.*

I. PENDAHULUAN

Wisma Cirebon merupakan usaha milik pribadi yang menyediakan jasa penyewaan kamar atau kos beralamat Jl. Sekeloa Utara No.1, Sekeloa, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat, Indonesia. Dalam pengelolaan dan pemasaran jasa ini terdapat beberapa masalah yang dialami oleh kos ini yaitu, kesulitan bagi calon penyewa untuk mencari informasi dan melakukan reservasi karena mengharuskan datang langsung Kos Wisma Cirebon atau

menggunakan pesawat telepon untuk melakukan reservasi sehingga calon penyewa harus mengeluarkan waktu dan biaya lebih, Pengelola membutuhkan waktu lama untuk melakukan pencarian data seperti data penyewa untuk kebutuhan reservasi (*booking, check-in, check out*), data pembayaran sewa kamar, data pemeliharaan fasilitas kos, data inventaris kos, pengarsipan data transaksi pengelolaan yang sering menumpuk dan hilang, pengelola mengalami kesulitan dalam membuat laporan penyewaan kos baik laporan mingguan dan bulanan dikarenakan pengelola harus mencari dan mengumpulkan semua arsip yang sering hilang, serta pemilik sering mendapatkan laporan pengelolaan kos yang kurang lengkap seperti ketidaksesuaian data pengelolaan kos dan bukti transaksi yang rusak atau cacat. Untuk menangani beberapa permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah prototipe Sistem Informasi Reservasi Kos guna membantu memaksimalkan proses pelayanan reservasi pada Kos Wisma Cirebon, guna membantu meminimalisir kesalahan dalam pembuatan laporan dan membantu dalam penyimpanan data pengelolaan, serta memudahkan pihak pengelola dalam aktivitas pengelolaan kos. Berikut merupakan hasil pencarian terhadap dua penelitian sebelumnya guna menunjang penulis dalam mendapatkan gambaran dalam menyusun penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa sumber diantaranya yaitu, Dian Juniati Universitas Komputer Indonesia, penelitian tentang Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web Pada CV. Mutiara Tour Dan Travel. Bertujuan untuk mengetahui sistem yang berjalan, untuk membuat perancangan, untuk melakukan pengujian, dan untuk melakukan implementasi sistem informasi reservasi hotel berbasis web pada CV. Mutiara Tour dan Travel. Persamaan dari penelitian ini adalah mempermudah dalam hal reservasi kamar. Sedangkan perbedaan dari riset ini adalah saudari Dian Juniati tidak membahas ketersediaan kamar saat pengunjung melakukan *booking*^[1]. Doni Romdoni Kusnadi Universitas Komputer Indonesia melakukan penelitian tentang Pembangunan Aplikasi Reservasi dan Order Menu Berbasis Web pada Restoran Bebek Van Java. Sistem informasi ini bertujuan untuk memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi mengenai restoran Bebek Van Java dan memudahkan dalam melakukan reservasi melalui media internet. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dirancang adalah sama-sama membahas mengenai reservasi. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah saudara Doni Romdoni Kusnadi membahas reservasi meja dan menu sedangkan penulis membahas masalah reservasi kamar *dimulai check-in* sampai dengan *check-out*^[2].

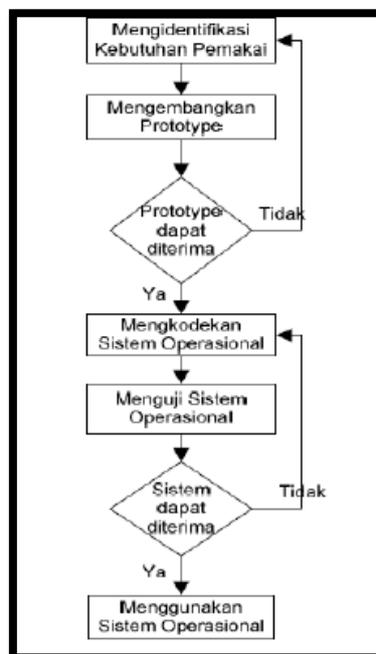
II. KAJIAN PUSTAKA

Menurut Hasugian, Sistem informasi adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktifitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Alter berpendapat untuk sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan (menangkap, transmisi, menyimpan, mengambil, memanipulasi, dan menampilkan) informasi^[3]. Reservasi adalah kata yang berasal dari bahasa inggris yaitu "*to-reserve*" yang berarti menyediakan atau mempersiapkan tempat atau fasilitas sebelumnya dan bisa didefinisikan bahwa reservasi adalah sebuah proses perjanjian yang berupa pemesanan produk barang ataupun jasa namun belum ditutup dengan sebuah transaksi jual beli. Proses reservasi ditandai dengan adanya proses tukar menukar informasi antara produsen dan konsumen yang bertujuan untuk menciptakan adanya kesepakatan mengenai produk ataupun jasa yang ingin dipesan^[4]. Dalam proses reservasi terdapat proses *Check-In* dimana tamu atau pengunjung yang memesan kamar setelah mengurus biaya administrasi kemudian menginap untuk beberapa hari. *Check-Out* dimana tamu atau pengunjung yang telah menginap kemudian meninggalkan atau keluar setelah biaya administrasi diselesaikan.

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia Kos merupakan tinggal di rumah orang lain dengan atau tanpa makan (dengan membayar setiap bulan); memondok^[5]. Dari penjabaran beberapa pengertian diatas dapat dikatakan sistem informasi reservasi kos merupakan sebuah alat bantu yang terdiri dari beberapa sub fungsi yang saling berkaitan dan memberikan informasi yang dibutuhkan dan membantu para pelaku bisnis menjalankan proses bisnis berjalan dalam aktivitas reservasi kos.

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif menjadi metode yang digunakan dalam penelitian ini Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas^[6]. Metode pengumpulan data yang digunakan menggunakan metode pengumpulan data primer, yaitu berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan pengamatan. Pengumpulan data sekunder berupa hasil dokumentasi yang sudah ada dan telah diolah oleh tempat penelitian atau tempat subjek yang telah melakukan penelitian yang sama. Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan OOP (*Object Oriented Program*) dan divisualisasikan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Dimana UML merupakan keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta model tunggal yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya untuk sistem yang dibangun dengan menggunakan pemrograman berorientasi obyek^[7]. Metode yang akan digunakan dalam pengembangan sistem adalah *prototype*. *Prototype* merupakan suatu cara yang baik untuk mendapatkan *feedback* mengenai sistem yang diajukan dan menjelaskan bagaimana sistem tersebut tersedia untuk memenuhi kebutuhan informasi pengguna^[8].



Gambar 1. Model Prototype
(Sumber: Sistem Informasi Manajemen^[8])

Tahapan-tahapan dalam model *prototyping* sebagai berikut:

- 1) Pengumpulan Kebutuhan penelitian, dimana pengguna dan pengembang secara bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan terkait pengembangan sistem, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
- 2) Membangun perancangan *prototype*, membangun perancangan *prototype* dengan membuat rancangan sementara dimana berfokus pada penyajian kepada pengguna.
- 3) Evaluasi *prototype*, evaluasi *prototype* ini dilakukan oleh pengguna apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan keinginan pengguna atau belum. Jika sesuai dengan keinginan maka langkah berikutnya akan diambil. Jika belum sesuai maka *prototype* akan direvisi kembali mengulangi langkah 1, langkah 2 dan langkah 3.
- 4) Pengkodean Sistem, dimana pada tahap ini jika *prototype* sudah sesuai dan disepakati maka akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
- 5) Menguji Sistem, setelah sistem yang dibangun sudah menjadi suatu perangkat lunak yang sudah siap pakai, maka langkah selanjutnya yaitu harus diuji coba terlebih dahulu sebelum digunakan atau diimplementasikan. Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan metode pengujian *black box*.
- 6) Evaluasi Sistem, pengguna mengevaluasi apakah sistem yang telah dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan atau sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka akan dilanjutkan ke langkah 7, jika tidak maka ulangi langkah 4 dan langkah 5.
- 7) Menggunakan Sistem, perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pengguna siap untuk digunakan.

Dari sistem reservasi kosan yang sedang berjalan di Kos Wisma Cirebon, maka perancangan sistem dengan pemanfaatan teknologi informasi perlu dilakukan dan diterapkan guna mengatasi beberapa masalah yang ada pada sistem reservasi kos yang sedang berjalan pada Kos Wisma Cirebon. Berikut evaluasi sistem yang didapat dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan.

Tabel 1. Eveluasi Sistem Reservasi Kos Yang Sedang Bejalan

No	Permasalahan	Penyelesaian
1	Masih kurangnya efisiensi 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 <i>online</i> .
2	Pengelola harus memeriksa arsip satu persatu untuk pencarian data Penyewa yang akan melakukan <i>booking</i> , <i>check-in</i> <i>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 dan cepat dalam melakukan aktifitas pencarian data.
3	Pembuatan atau penyusunan laporan penyewaan kos yang kurang efektif karena pembuatan laporan yang belum otomatis atau terkomputerisasi karena	Dengan dibuatnya aplikasi yang dapat membuat atau menyusun laporan penyewaan kos secara otomatis atau terkomputerisasi akan lebih efisien

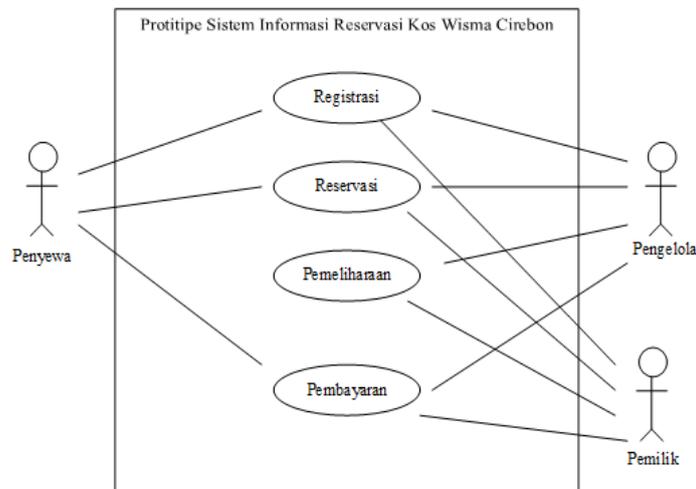
	harus menghitung satu persatu kwitansi pembayaran kos sehingga dapat terjadi kesalahan penjumlahan laporan penyewaan kamar kos	dalam perhitungan kerana untuk menjumlahkan laporan penyewaan kamar kos lebih akurat dan tidak membutuhkan waktu yang lama.
4	Pemilik mengalami kesulitan dalam memonitoring setiap 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.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan gambaran umum sistem yang diusulkan di Kos Wisma Cirebon, yaitu calon Penyewa dengan mudah mendapatkan informasi mengenai Kos Wisma Cirebon serta dapat melakukan reservasi secara online sehingga pemesanan kamar dapat dilakukan dari beberapa hari sebelum Penyewa datang. Pengelola akan menyetujui kamar kos yang dipesan apabila Penyewa sudah melakukan pemesanan dan melakukan pelunasan pembayaran kamar kos dengan batas waktu yang telah ditentukan. Proses pembayaran kamar kos dapat melalui transfer rekening Bank milik Kos Wisma Cirebon sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan Pengelola akan melihat bukti transaksi transfer melalui *E-Banking* atau *SMS Banking*. Setelah Penyewa melakukan pembayaran, Pengelola mengganti status *booking* menjadi lunas dan mengirim bukti *booking* berupa struk atau bukti pembayaran kepada Penyewa melalui *email*, sehingga memberikan kepastian bahwa Penyewa telah mendapatkan kamar kos. Dalam proses *check-in* Pengelola meminta bukti atau kartu identitas Penyewa untuk memverifikasi data *booking* dan akan dimasukkan kedalam sistem informasi reservasi kos.

Dengan adanya transaksi dari *booking* hingga *check-out*, tentunya akan ada laporan yang menjadi kesimpulan dari hasil Penyewaan kamar kos yang telah berlangsung di Kos Wisma Cirebon. Dalam hal ini, proses pemeliharaan yang dilakukan oleh Pengelola serta penyusunan laporan juga lebih efisien dan lebih akurat. Laporan tersebut tentunya akan membantu Pemilik dalam hal pengambilan keputusan demi kemajuan usaha jasa Penyewaan kamar atau kos.

Pemilik adalah hak akses yang memiliki otoritas tertinggi yang dipegang oleh Pemilik dalam penggunaan sistem informasi. Dalam hal ini Pemilik adalah orang pertama yang menjalankan sistem informasi reservasi kamar kos, selain itu Pemilik juga dapat mengolah data yang terdapat didalam sistem informasi reservasi kamar baik itu menambah, mengubah dan menghapus data. Pertama Pemilik akan membuat akun Pengelola terlebih dahulu. Dimana akun Pengelola ini akan dibuat sebanyak Pengelola yang dibutuhkan untuk mengolah data didalam sistem informasi reservasi kamar. Kemudian hak Pengelola yang dipegang oleh Pengelola dengan otoritas menyetujui pemesanan kamar kos yang dilakukan oleh calon Penyewa serta membuat laporan dari aktivitas yang terdapat didalam sistem informasi resevasi kamar. Dan yang terakhir adalah hak Penyewa. Dengan adanya hak *user* ini, Penyewa dapat melakukan *booking* kamar kos.



Gambar 2. Diagram *Use Case* yang Diusulkan

Gambar diatas merupakan *use case diagram* interaksi antara aktor dan dengan sistem yang diusulkan. Dimana semua aktor melakukan registrasi terlebih dahulu agar penggunaan dan pengelolaan lewat sistem informasi dapat dilakukan. Berikut tabel penjelasan terkait deskripsi aktor.

Tabel 2. Deskripsi Aktor

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 semua dari aktivitas bisnis yang terdapat di sistem informasi reservasi kos wisma Cirebon

Berikut tabel penjelasan terkait definisi *case* pada *usecase* yang diusulkan pada Kos Wisma Cirebon.

Tabel 3. Definisi *Case*

No	Case	Deskripsi
1.	Registrasi	Proses pendaftaran akun yang dilakukan oleh setiap aktor yang terdapat pada Kos Wisma Cirebon.
2.	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
3.	Pemeliharaan	Proses pemeliharaan dan perbaikan fasilitas Kos Wisma Cirebon yang dilakukan oleh Pengelola.
4.	Pembayaran	Proses Pengelolaan pencatatan uang masuk dari pembayaran uang kos Penyewa

Struktur menu yang diusulkan pada Kos Wisma Cirebon terdapat tiga *user* yaitu untuk Penyewa, Pengelola, serta Pemilik. Dalam pengimplementasian program, digunakan beberapa perangkat lunak pendukung agar aplikasi dapat berjalan sesuai dengan rancangan yang ada. Beberapa perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pengimplemtasian yaitu; Sistem operasi *Microsoft Windows 7,8, dan 10, 64/32 bit, Database server MySQL, Web Server Apache, Browser Mozilla Firefox dan Chrome, Code Editor Notepad++ dan Dreamweaver, Bahasa Pemrograman PHP 5.5.1*. Beberapa perangkat keras yang digunakan untuk menunjang pengmplementasian perangkat lunak adalah *Processor: Pentium Core-2, RAM Min 512, Harddisk 40GB, Monitor Min Screen Resolution 1024x728 px, VGA On board, Lan Card On board serta Koneksi Internet 384Kbps*.

Tabel 4. Pengujian *Booking* Penyewa

Kasus dan Hasil Pengujian yang Dilakukan (Data Normal)			
Aktifitas yang Dilakukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapatkan	Keterangan
Mengisi form input tanggal <i>check-in</i> dan tanggal <i>Check-out</i> .	Dapat mengisi form tanggal <i>check-in</i> dan <i>Check-out</i> .	Form data tanggal <i>check-in</i> dan <i>Check-out</i> telah terisi	[X] Diterima [] Ditolak
Klik <i>button</i> cek.	Menampilkan data kamar yang tersedia didalam <i>database</i> .	Tampil kamar yang tersedia dari <i>database</i> .	[X] Diterima [] Ditolak
Klik <i>button booking</i>	Menampilkan detail <i>booking</i> sesuai kamar yang dipilih.	Tampil detail <i>booking</i> sesuai kamar yang dipilih.	[X] Diterima [] Ditolak
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Tidak Normal)			
Data yang diinput tidak lengkap.	Memberikan pesan 'Gagal!' data sudah ada	Tampil pesan 'Gagal!' dan kamar yang tersedia tidak tampil.	[X] Diterima [] Ditolak

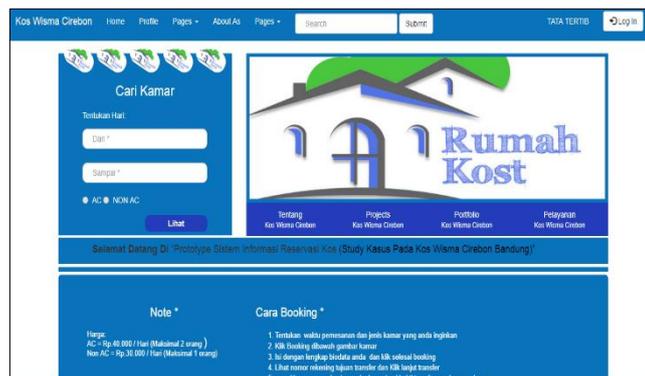
Tabel 5. Pengujian *Booking* Pengelola

Kasus dan Hasil Pengujian yang Dilakukan (Data Normal)			
Aktifitas yang Dilakukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil yang Didapatkan	Keterangan
Memilih menu <i>booking</i> Penyewa.	Dapat menampilkan data Penyewa yang melakukan <i>booking</i> .	Detail Penyewa yang melakukan <i>booking</i> telah tampil	[X] Diterima [] Ditolak
Klik <i>button</i> detail.	Menampilkan detail <i>booking</i> yang dilakukan Penyewa.	Tampil detail <i>booking</i> yang dilakukan Penyewa.	[X] Diterima [] Ditolak
Klik <i>button</i> ubah status <i>booking</i> .	Dapat mengubah status <i>booking</i> dari baru menjadi lunas.	Setatus <i>booking</i> berubah dari baru menjadi lunas.	[X] Diterima [] Ditolak

Tabel 4 dan tabel 5 merupakan pengujian perangkat lunak menggunakan metode *black box*. Metode ini merupakan metode pengujian dengan mengecek apakah *input* yang diberikan telah sesuai dengan *output* atau tidak. Dan merupakan hasil pengujian yang dilakukan pada salah satu contoh pengujian yaitu *booking* Penyewa dan *booking* Pengelola.



Gambar 3. Antar Muka Halaman Login



Gambar 4. Antar Muka Halaman Utama

Gambar 3 merupakan antar muka laman penyewa untuk melihat informasi detail dan ketersediaan kamar pada sistem informasi reservasi Kos Wisma Cirebon dan Gambar 4 merupakan antar muka laman pemilik dan penyewa untuk melakukan *login*.



Gambar 5. Antar Muka Halaman *Booking Chart*



Gambar 6. Antar Muka Halaman Kamar Tersedia

Gambar 5 dan 6 merupakan tampilan kamar tersedia yang berisikan informasi detail atau deskripsi kamar yang bisa di *booking* oleh penyewa dan *Booking Chart* dan *booking chart* yang merupakan tampilan untuk melakukan *booking* kamar dengan mengisi detail data diri dan jenis pembayaran yang akan dilakukan.

Berdasarkan implementasi sistem informasi reservasi membuat proses reservasi lebih efektif dan efisien. Penyewa tidak perlu mengeluarkan beban waktu dan biaya saat melakukan reservasi, aktifitas pengelolaan dan penyusunan laporan reservasi lebih cepat, dan monitoring dapat dilakukan oleh pemilik kos mengenai transaksi yang dilakukan dalam proses penyewaan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berikut merupakan kesimpulan yang didapatkan; sistem informasi reservasi kos-kosan yang diusulkan ini dapat membantu Penyewa dalam melakukan kegiatan reservasi (*booking, check-in, check-out*) pada Kos Wisma Cirebon. Sistem informasi reservasi kos yang diusulkan ini dapat membantu dalam pengelolaan kos pada Kos Wisma Cirebon menjadi sarana pihak Kos Wisma Cirebon dalam memasarkan jasa kos yang dimiliki, *database* saling terintegrasi, dapat membantu dalam penyimpanan data pengelolaan kos (data penyewa, data kamar, data pembayaran, dan lain sebagainya), dan dapat membantu Pengelola dalam laporan kepada Pemilik Kos Wisma Cirebon, dan Pemilik dapat melakukan monitoring dalam proses transaksi.

Adapun saran yang dapat diberikan ialah; sistem informasi reservasi kos belum dapat mengatasi masalah pengelolaan manajemen keuangan terkait penggajian, biaya operasional, pajak dan lain sebagainya, serta sistem informasi reservasi kos dapat dikembangkan lagi untuk bisa menjadi aplikasi *mobile* berbasis android agar penggunaan sistem informasi dapat lebih mudah dengan hanya membuka aplikasi yang telah terinstal pada *smartphone* tanpa harus terlebih dahulu mengakses melalui *web browser*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dian Juniati, *Sistem Informasi Reservasi Hotel Berbasis Web Pada CV. Mutiara Tour Dan Travel*, Bandung: Universitas Komputer Indonesia, 2010.
- [2] Doni Romodoni. K, *Analisis dan Perancangan Aplikasi Reservasi Dan Order Menu Berbasis Web Pada Restoran Bebek Van Java*, Bandung: Universitas Komputer Indonesia, 2016.
- [3] Hasugian, L.P. *Perencanaan Strategi Kolaborasi Universitas Untuk Mengoptimalkan Kerja Sama U2U*, Bandung: Universitas Komputer Indonesia, 2016.
- [4] Suartana, *Sistem Informasi Perhotelan*, Yogyakarta: Andi, 2004.

- [5] Sunarno, *Front Office Management*, Yogyakarta : Andi, 2006.
- [6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta 2011.
- [7] Martin Fowler, *UML Distilled Edisi 3*, Yogyakarta: Andi, 2004.
- [8] Mc.Leod JR, Schell G, *Sistem Informasi Manajemen Edisi Kedelapan Terjemahan Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT.Indeks, 2004.