

## INFORMASI KOS BERBASIS MULTIMEDIA SECARA MOBILE

### BOARDING INFORMATION ON MOBILE MULTIMEDIA- BASED

Roy Romeo Sihite<sup>1)</sup>, Siti Madinah Ladjamuddin<sup>2)</sup>  
 Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi Informasi  
 Institut Sains dan Teknologi Nasional  
 Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640  
 Telp. (021) 7874647, Fax. (021) 7866955  
<sup>1</sup>soyromeo@gmail.com, <sup>2</sup>citymadinah07@istn.ac.id,

#### ABSTRAKSI

Kebutuhan akan perangkat pencari informasi kos untuk mengatasi banyaknya mahasiswa yang membutuhkannya memicu berkembangnya aplikasi *carikos* yang praktis, mudah digunakan, serta interaktif. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka dibangun sebuah aplikasi *carikos* yang dapat berjalan di sistem operasi android yang membutuhkan sambungan internet (*online*). Cara kerja aplikasi *carikos* melalui *smartphone* akan memberikan informasi-informasi terkait kost-kostan di daerah kampus ISTN, lalu kemudian aplikasi akan mengarahkan pengguna ke hubungan face to face dengan pemilik kos. Abstraksi merupakan ikhtisar dari suatu skripsi yang memuat permasalahan, tujuan, metode penelitian, hasil dan kesimpulan.

**Kata kunci:** Kos, *carikos*, android studio, *smartphone*.

#### ABSTRACT

The need for information search tools for information that requires easy, easy, and interactive application development. To meet these needs, then the applications that can be accessed on android operating system that requires internet connection (*online*). How to work *carikos* application through *smartphone* will provide information related to the cost of ISTN campus, and then the application will direct users to connect directly with the owner of the board. Abstraction is an overview of the thesis that contains problems, objectives, research methods, results and conclusions.

**Keyword:** kos, *carikos*, android studio, *smartphone*.

#### 1. PENDAHULUAN

Informasi merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Saat ini dengan berkembangnya teknologi, berupa peralatan elektronik seperti *Smartphone*, *tablet*, komputer serta perangkat-perangkat elektronik lainnya membuat informasi lebih mudah untuk didapatkan.

Bagi mahasiswa yang kuliah di daerah lain dari luar kampung halamannya, tempat tinggal adalah sebuah kebutuhan utama, mahasiswa yang memiliki kondisi ekonomi yang tinggi umumnya akan tinggal di sebuah apartemen atau bahkan hotel. Namun, bagi mahasiswa yang memiliki kondisi ekonomi menengah ke bawah biasanya akan tinggal di sebuah kamar tinggal yang secara umum disebut sebagai *indekost/kos*. Selain mahasiswa, banyak juga masyarakat dari berbagai macam golongan seperti anak sekolah, pegawai hingga pasangan suami istri baru yang membutuhkan tempat tinggal kos. Kondisi ini dimanfaatkan oleh pemilik rumah atau pemilik lahan sebagai kesempatan untuk ruang usaha sampingan maupun sebagai usaha utama. Para pemilik rumah atau pemilik lahan menyediakan sebuah kos untuk menampung para pencari kos. Namun, ketersediaan jumlah kos yang kadang tidak sebanding dengan jumlah pencari kos, membuat para pencari kos harus mencari informasi lebih cepat

agar mendapatkan tempat kos yang sesuai keinginan. Kos sendiri memiliki berbagai tipe kamar dan rumah dimulai dari ukuran, kelengkapan kamar, dan fasilitas. Cara yang biasa dilakukan masyarakat dalam mencari kos adalah bertanya pada warga sekitar atau dari kenalan-kenalan yang ada di daerah sekitar ISTN. Hal itu tentu saja akan menyita banyak waktu. Tak sedikit pula yang mencari kos melalui *website*. Akan tetapi, tidak semua orang tahu *website* mana saja yang memberikan informasi yang update dan *website* yang memberikan informasi tentang daerah tertentu seperti Jagakarsa. Pencarian di *google* pun terasa tidak efisien karena otomatis pencari kost akan terlebih dahulu mengunjungi *website google*, sebelum ke *website* penyedia informasi kost. *Website* penyedia informasi kost pun terkadang memasang data yang tidak terupdate.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan Edi Rosadi dan Feby Oktarista Andriawan di STMIK Mardira Indonesia, Bandung. Judul Membangun aplikasi sistem informasi pencarian tempat kost di kota Bandung berbasis android untuk membangun aplikasi mobile yang dapat memudahkan pencarian dan penyewa pemilik dalam pencarian dan mempromosikan kosan yang ada di Kota Bandung. Penelitian Metodologi penelitian digunakan meliputi penelitian deskriptif analitis dan pengembangan, metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem berbasis

pada objek.

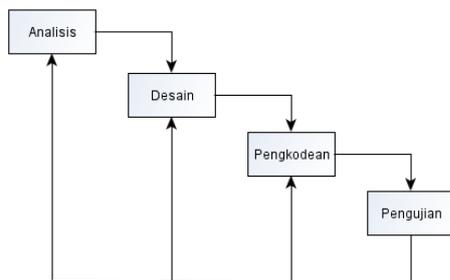
Hasil penelitian menunjukkan bahwa dibutuhkan sebuah penginapan pencarian aplikasi untuk menyederhanakan penyewa pencarian untuk mendapatkan informasi-informasi Penginapan akurat sehingga penyewa pencari dapat dengan mudah menemukan tempat penginapan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Dengan selesai ia membuat aplikasi ini, akan mempermudah pengguna dalam mempromosikan dan menemukan tempat penyewa yang ada Bandung melalui android.

Untuk menghindari luasnya permasalahan maka permasalahan dibatasi : Aplikasi hanya menjelaskan informasi gambar, nama, deskripsi kamar, lokasi dan kontak pemilik kos di daerah sekitar kampus ISTN yang ditentukan oleh Admin; Perancangan aplikasi menggunakan Android Studio; Aplikasi ini dijalankan di Mobile.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### Metode Pembuatan

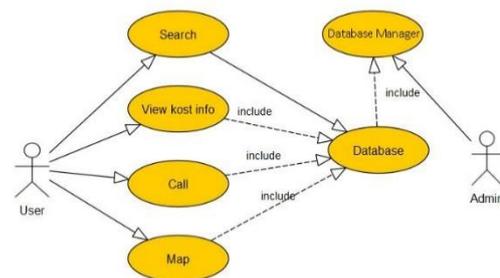
Metode pembuatan menggunakan model paradigma model air terjun (waterfall), karena menghasilkan sistem yang terstruktur dengan baik di tiap prosesnya. Dengan metode waterfall, tahap-tahap dalam perancangan aplikasi pada model waterfall. Model waterfall atau air terjun memiliki 4 tahapan yaitu tahap analisis, desain, pembuatan kode program atau implementasi dan pengujian..



Gambar 1 Waterfall

1. Analisis  
Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi Informasi Kos.
2. Desain  
Setelah informasi-informasi yang diperlukan dikumpulkan, melakukan desain aplikasi Informasi Kos *visual basic* dengan menggunakan data-data yang sudah dikumpulkan.
3. Pengkodean  
Melakukan pengkodean atau coding program aplikasi *Kakakos* agar aplikasi bisa berjalan sesuai apa yang sudah di tentukan.
4. Pengujian  
Setelah semua kebutuhan dari pengumpulan data, desain tampilan aplikasi dan coding program dan aplikasi sudah jadi, dilakukan pengujian terhadap aplikasi *kakakos* apakah aplikasi berjalan sesuai dengan yang diinginkan dan untuk segera memperbaiki jika terjadi error.

### Use Case Diagram



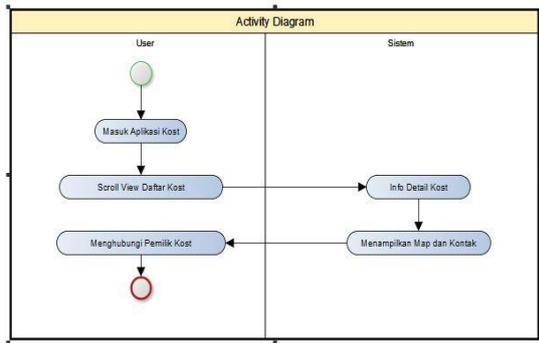
Gambar 2 Use case diagram

Pada gambar 2 adalah use case dari aplikasi *kakakos*. Setiap *use case* menggambarkan operasi yang berbeda, penjelasannya seperti pada tabel 1:

Tabel 1 Nama dan Fungsi Tools

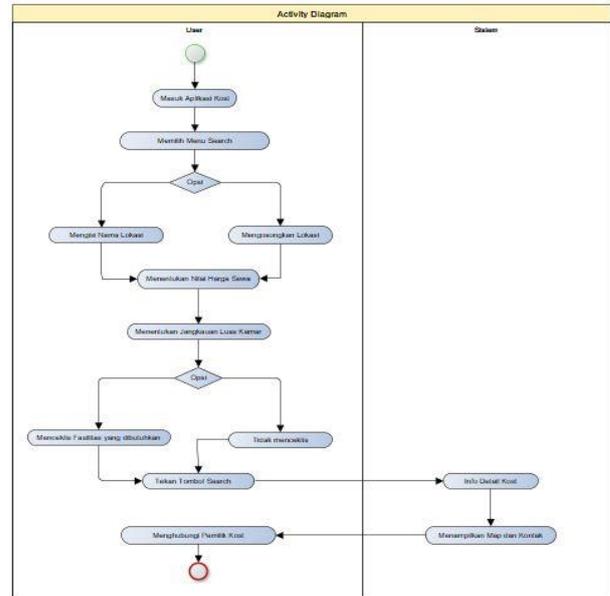
No.	Nama	Penjelasan
1.	Admin	Menginput data Kost di database
2.	User	Aktor yang menggunakan aplikasi Kos
3.	Search	Mencari kost sesuai dengan kategori yang dibutuhkan
4.	View Kost Info	Menampilkan info-info kos
5.	Call	Melakukan panggilan kepada pemilik kost
6.	Map	Menunjukkan map/lokasi dari kost
7.	Database	Tempat data-data disimpan
8.	Edit Database	Media input dan edit informasi di database

**Activity Diagram**  
**Activity Diagram Scroll**



**Gambar 3** Activity lewat pencarian manual  
 Pada Gambar 3 merupakan activity diagram pencarian kost secara manual dengan masuk ke aplikasi dan kemudian mencari secara manual dalam daftar kost. Dengan memilih kost akan masuk ke info detail kost dengan map untuk lokasi kos dan kontak untuk menghubungi pemilik kos.

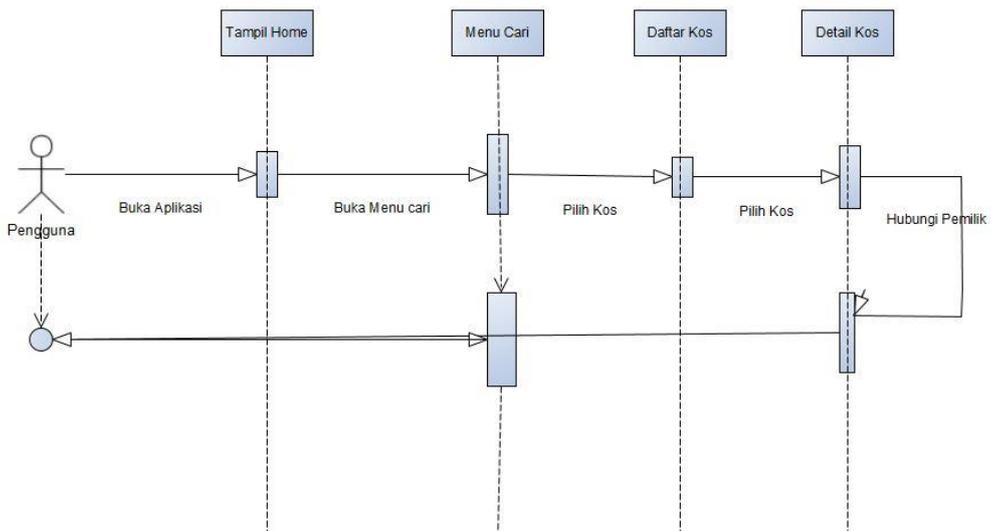
**Activity Diagram search**



**Gambar 4** Activity lewat pencarian dari Menu “Cari”

Pada Gambar 4 Activity lewat pencarian lewat menu “cari” dengan masuk kedalam aplikasi dan kemudian memilih menu search dan kemudian menginput nama lokasi, Harga kamar dan Luas kamar. Kemudian menceklis Opsi-opsi fasilitas kamar yang diinginkan dan Kemudian memilih menu search, setelah menemukan kamar pilih dan akan menunjukkan info detail kamar. Dalam info detail kamar ditampilkan map dan telpon untuk melihat lokasi dan menghubungi pemilik kos.

**Seguence Diagram**

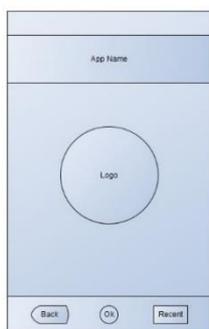


**Gambar 5** Sequence Diagram

Pada Gambar 5 Sequence Diagram Menampilkan diagram Kelakuan/ Perilaku Objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang diterima dan dikirim antarobjek. Dalam menggambar diagram sequence harus melibatkan interaksi antarobjek dalam use case dan metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

**Desain Antar Muka (User Interface)**

Desain antarmuka adalah visualisasi ide dari aplikasi yang akan dibangun, sehingga dapat memberikan gambaran dari aplikasi yang akan dihasilkan. Desain antarmuka dapat dikatakan juga visual script yang akan dijadikan outline dari sebuah proyek, ditampilkan shot by shot yang biasa disebut dengan istilah scene.



**Gambar 6 User Interface Home**

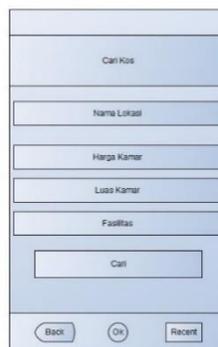


**Gambar 7 User Interface Daftar Kos**

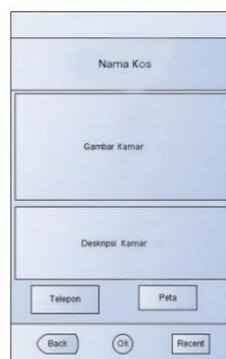
**Keterangan Gambar:**

**Tabel Nama dan fungsi Tools**

No.	Nama	Fungsi
1.	Ok	Untuk mengeksekusi perintah
2.	Back	Kembali kehalaman sebelumnya
3.	Recent	Menunjukkan Aplikasi yang dibuka baru-baru ini
4.	Cari	Masuk ke Menu Pencarian
5.	Kos A/B/C	Melihat info detail kos A/B/C
6.	Nama Lokasi	Menginput nama lokasi yang ingin dicari
7.	Harga Kamar	Mengatur harga kos yang ingin dicari
8.	Luas kamar	Mengatur luas kamar yang ingin dicari
9.	Fasilitas	Memilih fasilitas yang diinginkan
10.	Peta	Melihat map/lokasi kos
11.	Telpon	Menghubungi Pemilik kos



**Gambar 8 User Interface Cari**

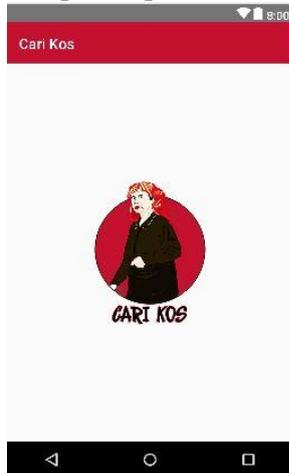


**Gambar 9 User Inter face Deskripsi Kos**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN Implementasi Sistem

Implementasi sistem dilakukan setelah tahap perancangan dengan fungsi-fungsi yang diinginkan selesai. Pada tahap ini dilakukan implementasi sistem aplikasi *Pencarian kos* yang sudah dibuat.

#### Tampilan Aplikasi



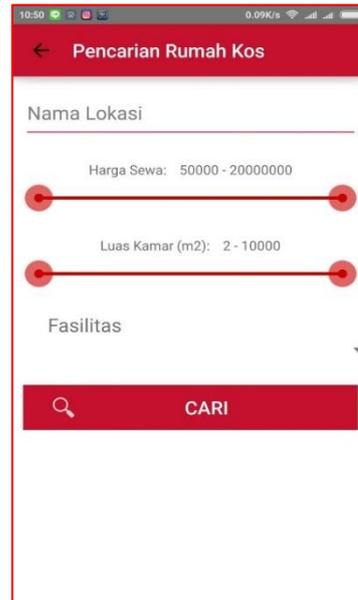
**Gambar 10 Tampilan awal/ Home**

Gambar 10 Merupakan tampilan awal/ home aplikasi yang akan ditampilkan pada saat pertama buka aplikasi. Tampilan ini hanya berisi Logo aplikasi, tombol Back, Ok dan Recent



**Gambar 11 Tampilan Daftar Kos**

Gambar 11 merupakan tampilan Daftar kos. Tampilan ini berisi daftar kos yang nantinya akan dipanggil dari database yang telah diinput oleh admin.



**Gambar 12 Tampilan Menu pencarian Kos**

Gambar 12 merupakan tampilan Menu pencarian kos. Tampilan ini berisi Tools nama lokasi untuk memusatkan lokasi kos. Harga sewa dan Luas kamar yang erupakan infinity scroll (bisa discroll kekiri dan kanan). Fasilitas yang bisa diberi tanda cek untuk fasilitas yang diinginkan. Tombol Cari untuk mencari kos.



**Gambar 13 Tampilan Menu Info Detail kos**

Gambar 14 merupakan tampilan Info detail kos yang berisi Gambar kos/ kamar dan deskripsi detail kos/ kamar sesuai dengan yang diminta dalam data penarian beserta peta lokasi dan Kontak pemilik.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan rancangan Aplikasi *Cari kos* yang telah di buat dan maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memiliki kelebihan yaitu aplikasi ini memiliki area pencarian yang terpusat.
2. Dapat mencari kos sesuai kategori yang dibutuhkan secara realtime.

#### **Saran**

Berdasarkan rancangan aplikasi *Cari kos* yang telah di buat maka diharapkan dapat memperbanyak daftar kos/ kontrakan agar para mahasiswa punya lebih banyak pilihan kos.