

SISTEM INFORMASI JASA PENYEWAAN RUMAH DAN RUKO MELALUI KELURAHAN DI BANJARMASIN BERBASIS WEB

Andika Rusma¹, Ibrahim², Hidayatul Rahman³

¹Teknik Informatika, 55201, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 19630613

²Teknik Informatika, 55201, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1113088702

³Teknik Informatika, 55201, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1128088802

E-mail: andikarusma120@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan industri di Kota Banjarmasin tidak dibarengi dengan adanya pemanfaatan teknologi, hal ini menyebabkan penyebaran informasi tidak tersampaikan kepada masyarakat secara luas. Sehingga masyarakat sulit untuk mencari rumah atau ruko dan menentukan yang mereka inginkan. Kesulitan yang dialami oleh masyarakat adalah kurangnya media informasi yang mudah dan efisien dalam mencari informasi tentang rumah dan ruko, harga, serta fasilitas dan spesifikasi yang ada pada rumah dan ruko tersebut, sehingga masyarakat kesusahan dalam mencari informasi. Dikarenakan hal tersebut masyarakat yang ingin mencari rumah dan ruko harus mendatangi satu persatu, tetapi tidak jarang rumah dan ruko yang telah di datangi tidak sesuai keinginan sedangkan sudah banyak waktu dan biaya yang dikeluarkan oleh masyarakat untuk menuju ke lokasi rumah ataupun ruko tersebut, dan bagi pemilik rumah dan ruko mereka masih kesulitan dalam memasarkan c ruko miliknya karena dalam memasarkan sewa rumah dan ruko tersebut mereka masih menggunakan cara konvensional dengan cara membuat baner dan pamflet yang akan disebar dan itu membutuhkan banyak biaya hanya untuk memasarkan rumah dan ruko. Tujuan dari mengembangkan sistem informasi jasa penyewaan rumah dan ruko melalui kelurahan di banjarmasin berbasis web nantinya agar kelurahan di Banjarmasin dapat jadi perantara antar masyarakat yang ingin menyewakan rumah ataupun rukonya dengan masyarakat yang ingin mencari sewaan rumah dan ruko, sehingga mempermudah transaksi kedua belah pihak.

Kata Kunci: *Kelurahan di Banjarmasin, Sewa, Rumah, Ruko, Web.*

DAFTAR PUSTAKA

- Dicoding. (2021, May 19). *Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya*, <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>, diakses pada 3 juli 2022 09:24
- Dicoding. (t.thn.). *Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*, <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/> , diakses pada 3 juli 2022 09:30
- Djahir, Y., & Pratita, D. (2015). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: deepublish.
- Dudung. (2016, January 16). *Pengertian dan Fungsi Xampp*, <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-komponen-dan-fungsi-xampp-lengkap-dengan-penjelasannya/> , diakses pada 3 juli 2022 09:33
- Guritno, S., Sudaryono, & Untung, R. (2011). *Theory and Application of IT Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Hidayati, N. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 1-10.
- Informatikalogi. (2017, Juli 3). *Informatikalogi*. Dipetik Januari 28, 2020, dari Pengertian Flowchart Dan Jenis – Jenisnya <https://informatikalogi.com/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/> , diakses pada 3 juli 2022 10:46
- Munawar. (2005). *Pemodelan Visual Dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pratama, A. R. (2019, Januari 21). *Codepolitan*. Dipetik Januari 28, 2020, dari Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan: <https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml> diakses pada 3 juli 2022 11:12
- Ridwana, V. (2011, November 11). *Pengertian Perangkat Keras (Hardware) Komputer*. Diambil kembali dari Belajar Komputer Mu: <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-hardware-perangkat-keras-komputer/> diakses pada 3 juli 2022 13:12
- SUDIRMAN, B. (2022). *Apa Itu MySQL: Pengertian, Fungsi, Beserta Kelebihan*, <http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-MySQL-Pengertian-Fungsi-beserta-Kelebihan> diakses pada 3 juli 2022 14:20