

## SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ANGGARAN KOST AFYM MMTC BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Yasmin Mumtaz<sup>1</sup>, Dedy Irwan<sup>2</sup>

[yasminmumtaz11@gmail.com](mailto:yasminmumtaz11@gmail.com)<sup>1</sup>, [ddirwan@gmail.com](mailto:ddirwan@gmail.com)<sup>2</sup>

Universitas Harapan Medan

### Abstrak

Pengelolaan anggaran yang efektif merupakan aspek penting dalam keberlangsungan usaha kost. Kost AFYM MMTC yang berlokasi di Komplek MMTC Medan mengalami permasalahan dalam pengelolaan anggaran dimana pencatatan pemasukan dan pengeluaran masih dilakukan secara manual, sehingga kesulitan dalam memantau arus kas dan menganalisis kondisi keuangan bulanan. Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi pengelolaan anggaran berbasis web menggunakan metode prototype dan framework Bootstrap. Metode penelitian menggunakan prototype dengan tahapan komunikasi, perencanaan cepat, pemodelan desain, pembentukan prototype, dan evaluasi. Pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dengan pemilik kost. Sistem dirancang menggunakan UML dan diimplementasikan dengan PHP, MySQL, dan Bootstrap. Hasil penelitian berupa sistem informasi berbasis web dengan fitur pencatatan pemasukan sewa kamar, pengeluaran operasional, manajemen kamar, kategori anggaran, dan laporan keuangan bulanan. Pengujian menunjukkan semua fungsi berjalan dengan baik dan tampilan responsif di berbagai perangkat. Sistem mampu membantu pengelola kost mencatat dan melaporkan data anggaran secara digital dan efisien.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Pengelolaan Anggaran, Kost, Website, Metode Prototype, Bootstrap.

### Abstract

*Effective budget management is an important aspect in the sustainability of boarding house business. AFYM MMTC boarding house located in the MMTC Medan Complex experienced problems in budget management where recording of income and expenses was still done manually, making it difficult to monitor cash flow and analyze monthly financial conditions. This study aims to design a web-based budget management information system using the prototype method and the Bootstrap framework. The research method used a prototype with stages of communication, rapid planning, design modeling, prototype formation, and evaluation. Data collection through observation and interviews with boarding house owners. The system was designed using UML and implemented with PHP, MySQL, and Bootstrap. The results of the study are a web-based information system with features for recording room rental income, operational expenses, room management, budget categories, and monthly financial reports. Testing showed that all functions run well and the display is responsive on various devices. The system is able to help boarding house managers record and report budget data digitally and efficiently.*

**Keywords:** Information System, Budget Management, Boarding House, Website, Prototype Method, Bootstrap.

### 1. PENDAHULUAN

Sistem informasi merupakan komponen penting dalam mendukung efektivitas dan efisiensi pengelolaan data dalam berbagai bidang, termasuk dalam

pengelolaan usaha kost. Penerapan sistem informasi yang terstruktur memungkinkan proses pencatatan, pengolahan, penyimpanan, serta penyajian data dilakukan secara sistematis dan terintegrasi. Sistem

informasi banyak digunakan untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia seperti halnya dalam pengelolaan kos. Data-data yang berkaitan dengan pengelolaan kos akan di simpan ke dalam database melalui sistem informasi pengelolaan kos. Dengan begitu, data pengelolaan kos akan terimpan dengan baik tanpa khawatir terjadinya penumpukan dokumen serta mempermudah pengelola kos dalam menghasilkan laporan (M D Rahmatya et al, 2022).

Kost AFYM MMTC yang beralamat di Komplek MMTC Medan Blok Q Jl. Selamat Ketaren No. 54 Percut Sei Tuan, Deli Serdang merupakan salah satu usaha penyedia tempat tinggal yang menerima penghuni baik dari luar ataupun dalam kota. Saat ini, pengelolaan anggaran pemasukan dan pengeluaran di Kost AFYM MMTC masih dilakukan secara manual. Pemilik kost cenderung membeli kebutuhan operasional saat persediaan habis tanpa pencatatan yang rapi dan proses pembayaran sewa oleh penghuni juga belum terintegrasi. Akibatnya, Kost AFYM MMTC kesulitan dalam memantau arus kas, menganalisis kondisi keuangan bulanan, serta melihat ketersediaan kamar yang ada. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem informasi yang mampu mendukung pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan data terkait anggaran, ketersediaan kamar, pembayaran sewa, dan pengeluaran secara digital dan dapat diakses secara fleksibel. "Penggunaan ilmu komputer banyak membantu manusia dalam berbagai bidang pengelohan data menjadi informasi yang lebih baik. Oleh karena itu peneliti memanfaatkan ilmu komputer untuk membantu pemilik kost sehingga tidak mengalami pemborosan dan mendapatkan efisiensi anggaran bulanan. Akan tetapi untuk dapat melakukan perhitungan dengan baik maka dibutuhkan metode yang dapat melakukannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ardiansyah et al (2022) mengenai

"Sistem Informasi Pengelolaan KAS Pada Masjid Jami Darusalam Dengan Metode Prototype", disimpulkan bahwa penggunaan sistem informasi berbasis web dengan metode prototype

dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan kas masjid, serta meminimalisir kesalahan pencatatan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sagita & Supriyatna (2021) mengenai "Sistem Informasi Pengelolaan Data Tamu Hotel Gerbera Menggunakan Metode Prototype", disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi menggunakan metode prototype mampu meningkatkan efektivitas pengelolaan data tamu serta menghasilkan sistem yang sangat layak dengan nilai kelayakan sebesar 92%.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nancy Margareta & Hendra Putra (2022) mengenai "Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien pada Klinik Essiva Berbasis Web dengan Metode Prototype", disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis web dapat mempercepat dan mempermudah pengolahan data pasien serta membantu pihak manajemen dalam penyusunan laporan secara efisien

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mega Hasibuan & Desy Wulandari (2023) mengenai "Perancangan Web Aplikasi Keuangan Menggunakan Framework Bootstrap di Kampus ITBI Cabang Milenial", disimpulkan bahwa penggunaan framework Bootstrap mampu mendukung pembuatan aplikasi keuangan berbasis web yang lebih efisien dan mudah digunakan. Bootstrap memberikan kemudahan dalam mendesain antarmuka yang responsif, sehingga tampilan aplikasi tetap rapi baik di desktop maupun perangkat mobile. Dengan penerapan ini, proses pengelolaan data keuangan di Kampus ITBI menjadi lebih cepat, akurat, dan terstruktur dibandingkan dengan metode manual, serta dapat meminimalisir kesalahan pencatatan.

Pada penelitian ini digunakan metode prototype karena metode ini memungkinkan sistem dibuat dalam bentuk rancangan awal yang kemudian diuji langsung oleh pengguna. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan framework Bootstrap untuk mendukung tampilan sistem agar lebih menarik. Dengan adanya penerapan metode prototype dan framework Bootstrap ini, sistem yang dibuat diharapkan mampu membantu pemilik maupun pengelola kost dalam mencatat pemasukan sewa kamar, mengatur pengeluaran, dan membuat laporan keuangan bulanan dengan lebih cepat, jelas, dan praktis. Dari latar belakang yang telah dijelaskan maka peneliti menyimpulkan judul penelitian ini yaitu “Sistem Informasi Pengelolaan Anggaran Kost AFYM MMTC Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype”.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan kombinasi bahan, alat, prosedur, dan metode pengembangan perangkat lunak berbasis prototype untuk menghasilkan Sistem Informasi Pengelolaan Anggaran Kost AFYM MMTC. Bahan penelitian mencakup data keuangan kost yang diperoleh melalui wawancara, perangkat lunak pengembangan seperti PHP, MySQL, serta dokumen pendukung dari studi literatur. Sementara itu, alat penelitian terdiri dari perangkat keras seperti laptop dan RAM, serta alat bantu pengembangan seperti PlantUML. Dengan dukungan bahan dan alat ini, sistem dapat dirancang, dibangun, dan diuji secara terarah.

Prosedur penelitian dirancang dalam bentuk flowchart untuk menggambarkan langkah-langkah mulai dari perumusan masalah, penetapan tujuan, pengumpulan data, analisis sistem, desain, implementasi, hingga pengujian. Masalah utama yang diangkat adalah bagaimana membuat sistem informasi berbasis web dengan metode prototype dan penerapan framework Bootstrap. Pengumpulan data dilakukan

melalui observasi langsung di kost serta wawancara dengan pengelola, yang kemudian dilengkapi dengan tinjauan pustaka dan studi referensi penelitian terdahulu.

Sebelum adanya sistem, pencatatan anggaran kost masih dilakukan secara manual oleh admin, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan. Setelah sistem diimplementasikan, seluruh proses pencatatan pemasukan, pengeluaran, hingga pembuatan laporan menjadi lebih otomatis dan terstruktur. Analisis kebutuhan yang dilakukan menghasilkan kebutuhan fungsional seperti pencatatan digital pemasukan dan pengeluaran, serta kebutuhan non-fungsional seperti tampilan antarmuka sederhana, responsif, dan efisien. Dengan demikian, sistem diharapkan dapat meningkatkan keteraturan dan efisiensi pengelolaan anggaran kost.

Metode prototype yang digunakan bersifat iteratif, dimulai dari identifikasi kebutuhan, pembuatan prototype awal, evaluasi oleh pengguna, penyempurnaan prototype, hingga pengembangan final dan pemeliharaan sistem. Pendekatan ini memungkinkan penyesuaian berkelanjutan berdasarkan masukan pengguna, sehingga sistem dapat sesuai dengan kebutuhan riil. Setiap tahap pengembangan melibatkan pembuatan model sederhana, uji coba, perbaikan, hingga menjadi aplikasi yang siap digunakan.

Pada tahap perancangan, digunakan Unified Modeling Language (UML) untuk menggambarkan use case, activity diagram, dan sequence diagram yang memperjelas alur kerja sistem. Database dirancang dengan struktur tabel yang mencakup login, kamar, kategori anggaran, pengeluaran, pembayaran sewa, dan efisiensi. Selain itu, desain layout dibuat sederhana dengan halaman login, menu utama, kelola kamar, kategori anggaran, pengeluaran, pembayaran, efisiensi, serta hasil rekapan. Desain ini

dirancang agar sistem mudah dipahami, interaktif, dan mampu mendukung kelancaran pengelolaan keuangan kost.

### 3. PEMBAHASAN

Berikut ini adalah spesifikasi dari perangkat keras dan perangkat lunak dalam pembuatan Sistem Informasi Pengelolaan Anggaran Kost AFYM MMTTC Berbasis Web Menggunakan Metode Protptype:

1. Perangkat keras yaitu satu unit laptop dengan spesifikasi Processor Minimal Core 2 duo, RAM minimal 2 Gb, dan Hardisk minimal 80 Gb.
2. Perangkat Lunak dengan spesifikasi Sistem Operasi Windows, Notepad++, dan XAMPP.

#### Uji Coba Program

Uji coba terhadap aplikasi bertujuan untuk memastikan bahwa aplikasi sudah berada pada kondisi siap pakai serta mampu berjalan sesuai dengan fungsinya tanpa menimbulkan kesalahan, sehingga dapat memberikan keyakinan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar layak digunakan; dalam proses ini instrumen yang digunakan adalah metode Blackbox Testing, yaitu teknik pengujian yang berfokus pada fungsi-fungsi aplikasi dengan cara memberikan input tertentu dan kemudian mengamati output yang dihasilkan, tanpa memperhatikan bagaimana proses internal atau kode program bekerja.

Tabel 1. Blackbox Testing Form Login

No.	Form Login	Keterangan	Hasil
1.	Isi Sandi Dan Klik Tombol Submit	Form login berfungsi sebagai gerbang awal sistem untuk memastikan hanya pengguna yang memiliki hak akses yang bisa masuk ke aplikasi. Pengguna diminta memasukkan sandi yang telah terdaftar. Sistem akan memverifikasi sandi tersebut terhadap database. Jika sandi sesuai, sistem akan memberikan akses ke form menu utama jika tidak sesuai, sistem akan menampilkan pesan kesalahan yang menjelaskan bahwa sandi salah dan meminta pengguna untuk mencoba lagi.	Sesuai

Tabel 2. Blackbox Testing Form Menu

No.	Form Menu	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Home	Tombol Home berfungsi sebagai navigasi utama yang mengarahkan pengguna kembali ke halaman menu utama aplikasi. Halaman ini menampilkan ringkasan menu dan fitur utama, sehingga pengguna dapat dengan mudah melihat keseluruhan sistem dan melakukan navigasi ke fitur lain.	Sesuai
2.	Klik Tombol Kamar	Tombol Kamar digunakan untuk membuka halaman pengelolaan data kamar kost. Pada halaman ini, admin dapat melakukan berbagai tindakan, seperti menambahkan kamar baru, mengubah informasi kamar yang sudah ada, atau menghapus kamar yang tidak lagi tersedia. Hal ini memudahkan pengelolaan aset kost dan pemantauan ketersediaan kamar secara <i>real-time</i> . Dengan fitur ini, admin dapat memastikan bahwa data kamar selalu <i>up-to-date</i> dan akurat	Sesuai
3.	Klik Tombol Kategori Anggaran	Tombol Kategori Anggaran menampilkan halaman pengelolaan kategori anggaran kost. Admin dapat menambahkan kategori baru, memperbarui kategori yang sudah ada, atau menghapus kategori yang tidak diperlukan. Pengelompokan anggaran ini memudahkan penyusunan laporan keuangan yang lebih terstruktur dan memudahkan analisis bulanan. Dengan adanya kategori, setiap transaksi dapat dicatat secara sistematis sehingga evaluasi keuangan menjadi lebih akurat.	Sesuai

4.	Klik Tombol Pengeluaran	Tombol Pengeluaran menampilkan halaman pengelolaan data pengeluaran kost. Admin dapat mencatat pengeluaran rutin maupun tidak rutin, menambahkan keterangan, tanggal, dan nominal. Dengan fitur ini, pengeluaran dapat terdokumentasi dengan baik dan memudahkan analisis laporan bulanan.	Sesuai
5.	Klik Tombol Efisiensi	Tombol Efisiensi digunakan untuk menampilkan halaman analisis efisiensi penggunaan anggaran kost. Pada halaman ini, sistem membandingkan anggaran yang direncanakan dengan realisasi pengeluaran, sehingga admin dapat mengevaluasi sejauh mana anggaran digunakan secara optimal. Fitur ini membantu dalam pengambilan keputusan terkait penghematan biaya dan perencanaan keuangan di masa mendatang. Dengan adanya fitur efisiensi, pengelolaan keuangan kost menjadi lebih transparan dan terkendali.	Sesuai
6.	Klik Tombol Keluar	Tombol Keluar berfungsi untuk mengakhiri sesi login pengguna. Setelah tombol ini diklik, sistem akan menutup sesi aktif dan mengarahkan pengguna kembali ke halaman login, sehingga data tetap aman dari akses tidak sah.	Sesuai

Tabel 3. Blackbox Testing Form Kamar

No.	Form Kamar	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Tambah Kamar	Tombol Tambah Kamar digunakan untuk memulai input data baru pada form kamar. Sistem menampilkan form kosong agar pengguna dapat mengisi informasi kamar, seperti kode, tipe, dan harga sewa. Fitur ini memudahkan penambahan data tanpa mengganggu data lama sehingga pengelolaan kamar menjadi lebih terstruktur.	Sesuai
2.	Klik Tombol Simpan	Tombol Simpan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database. Proses ini menjamin data tetap aman dan dapat diakses kembali di kemudian hari, sehingga pencatatan menjadi lebih teratur dan data tetap terjaga.	Sesuai
3.	Klik Tombol Ubah	Tombol ini memungkinkan pengguna memperbarui data yang sudah tersimpan. Sistem menampilkan data lama berdasarkan kode tertentu, kemudian data lama digantikan oleh data baru agar informasi tetap akurat dan konsisten.	Sesuai
4.	Klik Tombol Hapus	Tombol ini berfungsi untuk menghapus data tertentu dari database berdasarkan kode yang spesifik. Fitur ini memungkinkan admin menjaga kerapihan database, menghilangkan data yang tidak relevan, dan memastikan hanya informasi yang valid tersimpan.	Sesuai

Tabel 4. Blackbox Testing Form Kategori Anggaran

No.	Form Kategori Anggaran	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Tambah Kategori Anggaran	Tombol ini digunakan untuk menambahkan kategori anggaran baru di sistem. Saat diklik, form kosong ditampilkan agar admin dapat memasukkan nama kategori dan keterangan yang diperlukan. Fitur ini memudahkan pengelolaan kategori agar laporan keuangan menjadi lebih terstruktur dan rapi.	Sesuai
2.	Klik Tombol Simpan	Tombol Simpan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database. Proses ini menjamin data tetap aman dan dapat diakses kembali di kemudian hari, sehingga pencatatan menjadi lebih teratur dan data tetap terjaga.	Sesuai
3.	Klik Tombol Ubah	Tombol ini memungkinkan pengguna memperbarui data yang sudah tersimpan. Sistem menampilkan data lama berdasarkan kode tertentu, kemudian data lama digantikan oleh data baru agar informasi tetap akurat dan konsisten.	Sesuai
4.	Klik Tombol Hapus	Tombol ini berfungsi untuk menghapus data tertentu dari database berdasarkan kode yang spesifik. Fitur ini memungkinkan admin menjaga kerapihan database, menghilangkan data yang tidak relevan, dan memastikan hanya informasi yang valid tersimpan.	Sesuai

Tabel 5. Blackbox Testing Form Pembayaran Sewa

No.	Form Pembayaran Sewa	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Tambah Pembayaran Sewa	Tombol ini digunakan untuk memulai pencatatan pembayaran baru dari penyewa. Sistem menampilkan form kosong agar admin dapat memasukkan nomor kamar, tanggal dan jumlah pembayaran. Fitur ini mempermudah pendataan pembayaran secara sistematis dan rapi.	Sesuai
2.	Klik Tombol Simpan	Tombol Simpan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database. Proses ini menjamin data tetap aman dan dapat diakses kembali di kemudian hari, sehingga pencatatan menjadi lebih teratur dan data tetap terjaga.	Sesuai
3.	Klik Tombol Ubah	Tombol ini memungkinkan pengguna memperbarui data yang sudah tersimpan. Sistem menampilkan data lama berdasarkan kode tertentu, kemudian data lama digantikan oleh data baru agar informasi tetap akurat dan konsisten.	Sesuai
4.	Klik Tombol Hapus	Tombol ini berfungsi untuk menghapus data tertentu dari database berdasarkan kode yang spesifik. Fitur ini memungkinkan admin menjaga kerapihan database, menghilangkan data yang tidak relevan, dan memastikan hanya informasi yang valid tersimpan.	Sesuai

Tabel 6. Blackbox Testing Form Pengeluaran

No.	Form Pengeluaran	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Tambah Pengeluaran	Tombol ini digunakan untuk menambahkan data pengeluaran baru ke dalam sistem. Saat diklik, form kosong ditampilkan agar admin dapat mengisi jenis pengeluaran, nominal, tanggal, dan jumlah barang. Fitur ini memudahkan pencatatan pengeluaran secara sistematis sehingga pengelolaan anggaran lebih terstruktur.	Sesuai
2.	Klik Tombol Simpan	Tombol Simpan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database. Proses ini menjamin data tetap aman dan dapat diakses kembali di kemudian hari, sehingga pencatatan menjadi lebih teratur dan data tetap terjaga.	Sesuai
3.	Klik Tombol Ubah	Tombol ini memungkinkan pengguna memperbarui data yang sudah tersimpan. Sistem menampilkan data lama berdasarkan kode tertentu, kemudian data lama digantikan oleh data baru agar informasi tetap akurat dan konsisten.	Sesuai
4.	Klik Tombol Hapus	Tombol ini berfungsi untuk menghapus data tertentu dari database berdasarkan kode yang spesifik. Fitur ini memungkinkan admin menjaga kerapihan database, menghilangkan data yang tidak relevan, dan memastikan hanya informasi yang valid tersimpan.	Sesuai

Tabel 7. Blackbox Testing Form Efisiensi

No.	Form Efisiensi	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Tambah Efisiensi	Tombol ini berfungsi untuk perhitungan selisih antara total uang masuk dari penyewa dengan pengeluaran yang terjadi. Saat diklik, sistem menampilkan form kosong agar admin dapat mengisi data tanggal pemasukan dan pengeluaran maka akan muncul efisiensi / selisih. Fitur ini memudahkan pemantauan keuangan secara sistematis dan menilai seberapa optimal penggunaan anggaran.	Sesuai
2.	Klik Tombol Simpan	Tombol Simpan menyimpan data yang telah diinput ke dalam database. Proses ini menjamin data tetap aman dan dapat diakses kembali di kemudian hari, sehingga pencatatan menjadi lebih teratur dan data tetap terjaga.	Sesuai
3.	Klik Tombol Ubah	Tombol ini memungkinkan pengguna memperbarui data yang sudah tersimpan. Sistem menampilkan data lama berdasarkan kode tertentu, kemudian data lama digantikan oleh data baru agar informasi tetap akurat dan konsisten.	Sesuai
4.	Klik Tombol Hapus	Tombol ini berfungsi untuk menghapus data tertentu dari database berdasarkan kode yang spesifik. Fitur ini memungkinkan admin menjaga kerapihan database, menghilangkan data yang tidak relevan, dan memastikan hanya informasi yang valid tersimpan.	Sesuai

Tabel 8. Blackbox Testing Form Login Pemilik

No.	Form Login Pemilik	Keterangan	Hasil
1.	Klik Tombol Login Pemilik	Tombol ini digunakan untuk menampilkan rekapan hasil pemasukan dan pengeluaran kost secara langsung. Pemilik hanya perlu mengklik form tersebut, kemudian sistem akan menampilkan ringkasan data keuangan yang sudah tercatat, termasuk total pemasukan dan total pengeluaran. Fitur ini memudahkan pemilik memantau kondisi keuangan kost secara cepat tanpa harus melakukan proses login.	Sesuai

### Hasil Uji Coba

Setelah dilakukan uji coba terhadap aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Anggaran Kost AFYM MMTC berbasis web dengan menggunakan metode prototype, diperoleh hasil bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Secara umum, sistem mampu menampilkan halaman-halaman yang dibutuhkan, memproses data sesuai dengan input yang diberikan, serta menghasilkan output yang diharapkan. Koneksi antara bagian front end dan back end juga sudah berjalan dengan lancar, sehingga interaksi pengguna dengan database dapat dilakukan tanpa kendala berarti. Selain itu, aplikasi dinilai cukup user friendly, karena memiliki tampilan antarmuka yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh pengguna, baik admin maupun pemilik kost. Dengan hasil ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi sudah berada pada kondisi siap pakai untuk mendukung proses pengelolaan anggaran kost.

### Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi

Sebagaimana aplikasi pada umumnya, sistem yang dikembangkan memiliki kelebihan sekaligus kekurangan. Kelebihan menjadi nilai positif yang mendukung pengguna dalam melakukan pengelolaan anggaran, sementara kekurangan menjadi bahan evaluasi yang dapat diperbaiki pada tahap pengembangan selanjutnya.

### Kelebihan

Adapun kelebihan dari aplikasi yang telah dibuat antara lain:

1. Memudahkan admin maupun pemilik kost dalam mengelola anggaran kost, mulai dari pencatatan pembayaran sewa hingga pengeluaran.
2. Mampu menghasilkan efisiensi anggaran dengan memberikan tampilan informasi yang lebih terstruktur dan ringkas.
3. Dapat menyajikan informasi dengan cepat, sehingga pemilik kost dapat mengetahui kondisi keuangan kost tanpa harus melakukan pencatatan manual.

### Kekurangan

Adapun kekurangan yang masih terdapat dalam aplikasi di antaranya:

1. Pada bagian admin belum menggunakan pemrograman berbasis visual, sehingga tampilannya masih sederhana.
2. Aplikasi tidak dilengkapi dengan petunjuk penggunaan secara detail, sehingga pengguna baru mungkin memerlukan penyesuaian lebih dulu.
4. Aplikasi belum diterapkan secara online berbasis hosting, sehingga penggunaannya masih terbatas pada lingkup lokal (local server) dan belum dapat diakses dari jarak jauh.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya yang telah dilakukan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan anggaran Kost AFYM MMTC berbasis web yang mampu membantu admin dan pemilik kost dalam mencatat pemasukan dari pembayaran sewa kamar serta pengeluaran operasional secara lebih terstruktur.
2. Dengan menggunakan pemrograman web maka dapat menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Anggaran Kost

- AFYM MMTC Berbasis Web Menggunakan Metode Prototipe.
- Metode prototype yang digunakan dalam pengembangan sistem dapat mempermudah proses perancangan karena memungkinkan adanya perbaikan secara berulang berdasarkan kebutuhan pengguna sehingga hasil akhir sesuai dengan keinginan pengguna.
- ### 5. DAFTAR PUSTAKA
- Priadi, A. D., Amroni, A., & Asfi, M. (2023). Sistem Monitoring dan Evaluasi Pengelolaan Anggaran Kegiatan Berbasis Web pada Asosiasi Futsal Kota Cirebon. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(3), 77–82. <https://doi.org/10.51920/jurminsi.v1i3.187>
- Sundari, C., Santoso, K. I., Widorani, E., & Nugroho, P. (2023). Analisis Kebutuhan Sistem Informasi Monitoring Anggaran Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten Magelang. *Transformasi*, 19(1), 15–23. <https://doi.org/10.56357/jt.v19i1.323>
- Andriana, M., & Sumarlin, T. (2023). Analisis Sistem Informasi Anggaran. *Jurnal Manajemen Sosial Ekonomi*, 3(2), 158–163.
- Supriatmaja, G. A., Pratama, I. P. M. Y., Mahendra, K., Widyaputra, K. D. D., Deva, J., & Mahendra, G. S. (2022). Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Framework Bootstrap Dengan PHP Native dan Database MySQL Berbasis Web Pada SMP Negeri 2 Dawan. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(1), 7–15. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i1.30>
- Saputri, H., Kusnaedi, U., & Asmana, Y. (2023). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Perusahaan Jasa di Jakarta Utara. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Volume 1,(4), 102–109.
- Damanik, B. (2021). Rancangan Sistem Informasi Smp Negeri 1 Tuhemberua Kabupaten Nias Utara Menggunakan Php Codeigniter. *Jurnal Mahajana Informasi*, 6(1), 6–15. <https://doi.org/10.51544/jurnalmi.v6i1.1979>
- Mardiana, S., & Hutabri, E. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Tempat Kost Dan Kontrakan Berbasis Web Dikota Batam. *Jurnal Comasie*, 07.
- Ilmu, F., Kristen, P., Agama, P., Tarutung, I., Ilmu, F., Kristen, P., Agama, P., & Tarutung, I. (2024). *Jurnal ilmiah multidisiplin ilmu*. 1(2), 99–105.
- Wijayanti, T., Nugraha, F., & Utomo, A. P. (2022). Rancang Bangun Sistem Manajemen Pengelolaan Pengaduan Masyarakat Di Kabupaten Kudus. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 3(1), 56–65. <https://doi.org/10.51519/journalcisa.v3i1.141>
- Sianturi, R. S. dan R. L. P. P., Aini, N., Surya, K. S., & Khaerunnisa, G. (2022). Konsep Standar dan Ruang Lingkup Pengelolaan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 62.
- Ardiansyah, A., Saputra, F. F., & Adiwisastro, M. F. (2022). Sistem Informasi Pengelolaan KAS Pada Masjid Jami Darrusalam Dengan Metode Prototype. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 8(2), 138–145.
- Sagita, D. P., & Supriyatna, A. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Sistem Informasi Pengelolaan Data Tamu Hotel. *Teknois : Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Sains*, 11(2), 115–122. <https://doi.org/10.36350/jbs.v11i2.122>
- Nancy Margareta, M. S., & Hendra Putra, S. (2022). Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien pada Klinik Essiva Berbasis Web dengan Metode Prototype. *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 6(2), 330–339.
- Ali Mukti, F., Rachman, A., Fakhur Rozi, N., Rizkiana Putri, R., Sandi Alala, P., Teknik Informatika, J., Teknologi Adhi Tama Surabaya, I., & Teknik Industri, J. (2011). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Data Siswa Pada SMP Dr. Soetomo Berbasis Web Menggunakan Model Prototype. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan XI 2023*, 10(5).

- Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7945–7952. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10467>
- Baizah, Z., & Akbar, R. (2024). Sistem Informasi Realisasi Anggaran Pada Dinas Pertanian Provinsi Aceh Berbasis Web Abstrak. *Jurnal Sistem Komputer (SISKOM)*, 1 (1), 24–33.
- Oktaviyana, A. (2023). Analisis Dan Pengembangan Sistem Informasi Manajemen. Circle Archive.
- Andriana, M., Panjaitan, R., & Sumarlin, T. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Anggaran Dengan Metode R&D. *EVOLUSI : Jurnal Sains dan Manajemen*, 9(2), 49–62. <https://doi.org/10.31294/evolusi.v9i2.11147>
- Hasti, N., & Muhammad Inal Zaelani. (2023). Sistem Informasi Pengelolaan Rumah Kost Budi Sari Berbasis Website. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(2), 26–32. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.202>
- Ramadhan, R., & Sanjaya, F. I. (2024). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Uang Saku Mahasiswa Menggunakan Metode Prototype. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 5(3), 596–607. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v5i3.5233>
- M D Rahmatya, D E S Simangunsong, M F Wicaksono. 2022. “e-Kos sebagai Sistem Informasi Pengelolaan Kos pada Mazasi’s House M.”