

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Sistem**

(Jogiyanto HM, 2003) Sistem (*System*) dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian, dan buku besar.

Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh dari sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

#### **2.2 Pengertian Sistem Informasi**

Sesungguhnya, yang dimaksud dengan sistem informasi tidak harus melibatkan komputer. Sistem informasi yang menggunakan komputer biasa disebut sistem informasi berbasis komputer. Dalam praktik, istilah sistem informasi lebih sering dipakai tanpa embel-embel berbasis komputer walaupun dalam kenyataannya komputer merupakan bagian yang penting (Kadir, 2014). Ada beragam definisi sistem informasi sebagai berikut:

- a. Alter (1992), Sistem informasi adalah kombinasi antar prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

- b. Bodnar dan Hopwood (1993), Sistem informasi adalah kumpulan perangkat lunak dan keras yang dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna.
- c. Gelinas, dkk. (1990), Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengolah data serta menyediakan informasi keluaran kepada pemakai.
- d. Hall (2001), Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi dan didistribusikan kepada pemakai.
- e. Turban, dkk. (1999), Sebuah sistem informasi mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan yang spesifik.
- f. Wilkinson (1992), Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan.

### **2.3 Pengertian Sistem Informasi Geografis**

Sistem Informasi Geografis (SIG) atau lebih dikenal dengan istilah *Geographical Information System (GIS)* didefinisikan sebagai suatu alat atau media untuk memasukan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, menganalisis dan menampilkan data-data beratribut geografis (data geospasial) yang berguna untuk *review* mendukung proses pengambilan keputusan dalam perencanaan dan manajemen sumber daya alam, lingkungan, transportasi, masalah perkotaan dan administratif (Burrough, 1986 dalam Indarto, 2013).

SIG juga didefinisikan sebagai suatu sistem *database* dimana hampir semua data terstruktur secara geospasial dan adanya suatu prosedur yang bekerja untuk memberikan informasi tentang suatu objek *database* geospasial didalam *database* tersebut (Smith et al, 1987).

Arnof (1989) mendefinisikan SIG sebagai sebuah sistem komputer yang menyediakan empat kemampuan utama untuk menangani data yang telah tergeoreferensi, meliputi proses pemasukan data, manajemen data (menyimpan dan pemanggilan kembali), manipulasi dan analisis data, dan proses penampilan data.

### **2.3.1 Komponen Sistem Informasi Geografis**

Pada prinsipnya SIG mempunyai 3 komponen utama yakni: Sistem Komputer, Data dan Pengguna (*user*). Jadi, SIG merupakan satu kesatuan sistem termasuk: Perangkat keras (*hardware*), Data, Perangkat lunak (*software*) dan pengguna yang mengaplikasikan SIG untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam bidang tertentu.

### **2.3.2 Fungsi Utama Sistem Informasi Geografis**

Pada prinsipnya hampir semua bidang kehidupan membutuhkan dari suatu SIG. untuk Membantu permasalahan. Pengguna (*user*) akan menentukan informasi yang dibutuhkan SIG dan standar yang dibutuhkan. Memilih cara memperbaharui yang paling efisien dan menganalisa output implementasi ke suatu permasalahan.

#### **2.3.2.1 Mengoleksi Data**

Data yang digunakan di dalam SIG sering berasal dari berbagai tipe dan disimpan dengan cara yang berbeda. menyediakan alat dan metode untuk mengintegrasikan data-data yang berbeda tersebut ke dalam sebuah format, sehingga data-data tersebut mudah untuk dibandingkan dan dianalisa.

### **2.3.2.2 Memperbarui Dan Mengelola Database**

Setelah data dikoleksi dan di integrasikan, SIG seharusnya mampu untuk menyediakan fasilitas untuk menambahkan dan memelihara data. Manajemen data yang efektif memiliki arti yang cukup luas, yang mencakup aspek keamanan, integrasi, penyimpanan dan pencarian data, serta kemampuan untuk pemeliharaan.

### **2.3.2.3 Analisa Geografis**

Integrasi dan konversi data merupakan salah satu bagian dari tahap pemasukan data didalam SIG. langkah yang dibutuhkan selanjutnya adalah interpretasi dan analisa koleksi informasi tersebut secara kuantitatif dan kualitatif. Sebagai contoh, citra satelit dapat membantu pakar pertanian untuk memperkirakan pertumbuhan tanaman perhektar dalam satuan luas tertentu.

### **2.3.2.4 Menampilkan/Mempresentasikan Hasil**

Salah satu aspek yang menarik dari Teknologi SIG adalah bahwa informasi yang beragam dapat ditampilkan sekaligus dalam suatu bidang yang sama.

## **2.4 Pengertian Mobile**

Mobile menurut Agus (2012), diartikan sebagai perpindahan yang mudah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya telepon mobile berarti bahwa terminal telepon yang dapat berpindah dengan mudah dari satu tempat ke tempat lain tanpa terjadi pemutusan atau terputusnya komunikasi.

Kata mobile mempunyai arti bergerak atau berpindah, sehingga mobile menurut Rangsang Purnama (2010), adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di mobile device. Dengan menggunakan aplikasi mobile, dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya.

## 2.5 Pengertian WEB

WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius; dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Ada beragam definisi web menurut para ahli diantaranya sebagai berikut:

- a. Menurut Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom, Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email.
- b. Menurut Wahana Komputer, Web adalah formulir komunikasi interaktif yang digunakan pada satu jaringan komputer.
- c. Menurut A. Taufiq Hidayatullah, Web adalah bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar dunia, yakni intrenet.
- d. Menurut Haer Talib, Web adalah sebuah tempat di internet yang mempunyai nama dan alamat.
- e. Menurut Boone (Thomson), Web adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.
- f. Menurut Feri Indayudha, Web adalah suatu program yang dapat memuat film, gambar, suara, serta musik yang ditampilkan dalam internet.
- g. Menurut Yuhefizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (link) satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui sebuah browser

## **2.6 Pengertian Panti Asuhan**

Menurut Depsos RI (2004: 4), Panti Sosial Asuhan anak adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial pada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti orang tua/wali anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi pengembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif dalam bidang pembangunan nasional.

## **2.7 Metode Pengembangan Sistem**

(Adi Nugroho, 2010) USDP (*Unified Software Development Process*) salah satu metode pengembangan sistem / perangkat lunak yang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai *tool* utamanya dengan tahapan yaitu :

### **2.7.1 Perencanaan (*Planning*)**

Studi tentang kebutuhan pengguna (*user's specification*), studi-studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan suatu proyek sistem informasi dan atau perangkat lunak.

### **2.7.2 Analisis (*Analysis*)**

Tahap menggali permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan *use case* diagram lebih lanjut, mengenali komponen-komponen sistem, objek-objek, hubungan antar objek, dan sebagainya.

### 2.7.3 Perancangan (*Design*)

Mencari solusi permasalahan yang di dapat dari tahap analisis, pada tahap ini dibagi menjadi dua yaitu :

1. Tahap perancangan yang lebih menekankan pada *platform* apa hasil dari tahap analisis yang akan di implementasikan.
2. Tahap perancangan yang dimana melakukan penghalusan (*refinement*) kelas-kelas yang di dapat pada tahap analisis serta menambahkan dan memodifikasi kelas-kelas yang akan lebih mengefisienkan serta mengefektifkan sistem/perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### 2.7.4 Implementasi

Melakukan penyesuaian setting perangkat lunak agar bisa dipakai di sisi pengguna (misal, install dan setting database di server pengguna, penyesuaian setting IP) dan melakukan perbaikan coding yang ditemukan selama beta testing.

### 2.7.5 Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini digunakan untuk menentukan apakah sistem yang di buat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat *interaktif* yaitu kembali ke tahap sebelumnya.

## 2.8 UML (*Unified Modeling Language*)

Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan yang kompleks sehingga lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami (Adi Nugroho, 2010).

Tujuan pemodelan dalam kerangka pengembangan sistem adalah sebagai sarana analisis, pemahaman, visualisasi, dan komunikasi antar tim pengembang yang beranggotakan beberapa/banyak anggota. Beberapa diagram dalam UML yang akan digunakan dalam membantu pengembangan sistem yaitu :

### 2.8.1 Use Case Diagram

Merupakan unit koheren dari fungsionalitas sistem yang tampak dari luar dan diekspresikan sebagai urutan pesan-pesan yang dipertukarkan unit-unit sistem dengan satu atau lebih *actor* yang ada diluar sistem. Kegunaan *use case* sesungguhnya adalah untuk mendefinisikan suatu bagian perilaku sistem yang bersifat koheren tanpa perlu menyiapkan struktur internal sistem yang sedang dikembangkan. Definisi *use case* di dalamnya mencakup semua perilaku yang ada dalam sistem yang sedang kita kembangkan. Simbol dan keterangan *use case diagram* seperti pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol dan Keterangan *Use Case Diagram*

| SIMBOL   | KETERANGAN   |
|--|--|
| <p><i>Actor</i></p>  <p>NewClass</p>       | Mewakili peran orang, <i>system</i> yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .                          |
| <p><i>Use case</i></p>  <p>NewUseCase</p> | Abstraksi dari interaksi antara <i>system</i> dan <i>actor</i> .   |
| <p>Generalisasi</p>                       | Menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i> .                                       |
| <p><i>Extend</i></p>                      | Mempesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan. |

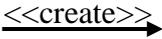
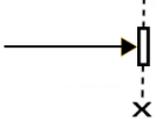
|   |   |
|---|---|
| <i>Include</i><br> | Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya. |
|---|---|

### 2.8.2 *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* menekankan pada urutan waktu penerimaan *message*, kita menjumpai garis hidup objek yaitu garis tegas *vertical* yang mencerminkan ekstensi sebuah objek sepanjang periode waktu. Kebanyakan objek yang hadir pada *interaction diagram* akan eksis sepanjang durasi tertentu dari interaksi, sehingga objek itu diletakkan di atas diagram dengan ‘garis hidup’ digambarkan dari atas hingga ke bagian bawah diagram. Simbol dan keterangan *sequence diagram* seperti pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol dan Keterangan *Sequence Diagram*

| SIMBOL   | KETERANGAN   |
|--|--|
| Objek<br>             | Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan atau menerima pesan dan ditempatkan di bagian atas diagram. |
| Garis hidup objek<br> | Menandakan kehidupan obyek selama urutan dan diakhiri tanda X pada titik dimana kelas tidak lagi berinteraksi. |
| Waktu aktif<br>       | Menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.  |
| Pesan<br>             | Objek mengirim satu pesan ke objek lainnya.  |

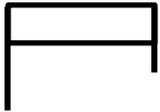
|   |  |
|---|--|
| <p><i>Create</i></p>   | <p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>       |
| <p><i>Destroy</i></p>  | <p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah objek yang diakhiri.</p> |

### 2.8.3 Activity Diagram

*Activity Diagram* atau Diagram Aktivitas menggambarkan alur aktivitas dalam aplikasi, menjelaskan proses masing-masing alur berawal dan proses aplikasi berakhir. Diagram aktivitas juga menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Simbol dan keterangan *activity diagram* seperti pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol dan Keterangan *Activity Diagram*

| SIMBOL   | KETERANGAN  |
|--|---|
| <p>Status Awal</p>  | <p>Status awal aktivitas <i>system</i>, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p> |
| <p>Aktivitas</p>    | <p>Aktivitas yang dilakukan <i>system</i>, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>      |
| <p>Perancangan</p>  | <p>Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>                    |

|   |  |
|---|--|
| <p>Status akhir</p>  | <p>Status akhir yang dilakukan <i>system</i>, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p> |
| <p>Action</p>        | <p>Memperlihatkan masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.</p>                 |
| <p>Fork Node</p>     | <p>Satu aliran pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.</p>                                  |
| <p>Swimlane</p>    | <p>Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.</p>              |

#### 2.8.4 Class Diagram

*Class Diagram* atau Diagram Kelas merupakan diagram yang memodelkan sekumpulan kelas, *interface*, kolaborasi dan relasinya. Diagram kelas digambarkan dengan bentuk kotak. Simbol dan keterangan *class diagram* seperti pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol dan Keterangan *Class Diagram*

| SIMBOL   | KETERANGAN  |
|--|---|
| <p>Class</p>  | <p>Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama.</p> |
|  |   |

|  |  |
|--|--|
| <p><i>Nary Association</i></p>  | <p>Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.</p>   |
| <p><i>Generalization</i></p>    | <p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk(<i>oncestor</i>).</p> |
| <p><i>Realization</i></p>  | <p>Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.</p>  |

## 2.9 Google Maps

Menurut *Wikipedia*, *Google Maps* adalah layanan pemetaan *web* yang dikembangkan oleh *Google*. Layanan ini memberikan citra satelit, peta jalan, panorama 360°, kondisi lalu lintas, dan perencanaan rute untuk berpergian dengan berjalan kaki, mobil, sepeda (versi beta), atau angkutan umum. *Google Maps* dimulai sebagai program *desktop* C++, dirancang oleh Lars dan Jens Eilstrup Rasmussen pada *Where 2 Technologies*. Pada Oktober 2004, perusahaan ini diakuisisi oleh *Google*, yang diubah menjadi sebuah aplikasi *web*. Setelah akuisisi tambahan dari perusahaan visualisasi data geospasial dan analisis lalu lintas, Layanan ini menggunakan *Javascript*, *XML*, dan *AJAX*.

### 2.9.1 Google Maps API

Google Maps menawarkan API yang memungkinkan peta untuk dimasukkan pada situs web pihak ketiga, dan menawarkan penunjuk lokasi untuk bisnis perkotaan dan organisasi lainnya di berbagai negara di seluruh dunia. Google Map Maker memungkinkan pengguna untuk bersama-sama mengembangkan dan memperbarui pemetaan layanan di seluruh dunia.

## 2.10 PHP

Menurut Dokumen Resmi *PHP*, *PHP* singkatan dari *PHP Hypertext preprocessor*, merupakan bahasa berbentuk scrip yang ditempatkan didalam *server* dan diproses di *server*. Hasilnyalah yang dikirim ke *clien*, tempat pemakai menggunakan *browser* (Abdul Kadir, 2001).

Secara khusus *PHP* dirancang untuk membentuk *web* dimanis. Artinya ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya anda biasa menampilkan isi *database* ke halaman *Web*. Pada prinsipnya, *PHP* mempunyai fungsi yang sama dengan Scrip-scrip seperti *ASP (Active Server Page)*, *Cold Fusion*, ataupun *Perl*.

*PHP* bersifat bebas pakai, artinya tidak perlu membayar apapun untuk menggunakan perangkat lunak ini. Anda dapat mendownloadnya melalui situs [www.php.net](http://www.php.net).

## 2.11 HTML (*Hyper Text Markup Language*)

*HTML* adalah kependekan dari *Hyper Text Markup Language*. Dokumen *HTML* adalah file *text* murni yang dapat dibuat dengan *editor text* sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page*.

Dokumen *HTML* merupakan dokumen yang disajikan dalam *browser web surfer*. Dokumen ini umumnya berisi informasi atau pun *interface* aplikasi di dalam internet. Ada dua cara untuk membuat sebuah *web page*: dengan *HTML editor* atau dengan *editor teks* biasa (misalnya *notepad*) (Bethar Ir, Husni I Pohan, 2005).

## 2.12 MySQL

*MySQL* adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi *user*, serta menggunakan perintah standar *SQL (Structured query language)* (Bunafit Nugroho, 2004).

*MySQL* merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya kita bebas menggunakan *database* ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya.

*Database MySQL*, biasa kita baca **mai-es-ki-el** merupakan suatu perangkat lunak *database* yang berbentuk *database* relasional atau dalam bahasa basis data biasa kita sebut dengan *Relation Database Management system (RDBMS)* yang menggunakan suatu bahasa permintaan bernama *SQL*. *MySQL* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya adalah:

- *MySQL* sebagai *Database Management System (DBMS)*
- *MySQL* sebagai *Relation Database Management System (RDBMS)*
- *MySQL* adalah sebuah software *database* yang *opensource*, artinya program ini bersifat *free* atau bebas digunakan oleh siapa saja tanpa harus membeli dan membayar lisensi kepada pembuatnya.

### **2.13 APPSERV**

AppServ adalah sebuah paket program yang terdiri PHP, MySQL, Apache dan phpMyAdmin yang dapat dijadikan web server di komputer lokal. Dengan menggunakan AppServ maka tidak perlu lagi melakukan konfigurasi server lokal, karena semuanya sudah diotomatisasikan oleh AppServ.

Program ini tersedia di bawah *GNU (General Public License)* dan bebas, adalah mudah untuk menggunakan *web server* yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

### **2.14 Sublime Text**

Menurut *Wikipedia*, *Sublime text* merupakan sebuah teks editor berbasis *Python* yang mempunyai banyak fitur – fitur. *Sublime text* juga mendukung banyak bahasa pemrograman diantaranya *C++*, *C*, *CSS*, *PHP*, *HTML*, *Javascript*, *ASP*, dan masih banyak lagi. *Sublime text* mempunyai beberapa keunggulan –

keunggulan yang dapat membantu pengguna dalam membuat sebuah *web development*. Keunggulan-keunggulan yang dimiliki *Sublime Text* :

### **1. Multiple Selection**

*Multiple selection* mempunyai fungsi untuk membuat perubahan pada sebuah kode pada waktu yang sama dan dalam baris yang berbeda. *Multiple selection* ini juga merupakan salah satu fitur unggulan dari *Sublime Text* 3. Kita dapat meletakkan kursor pada kode yang akan di ubah / edit, lalu tekan *Ctrl + click* atau blok kode yang akan diubah kemudian *Ctrl + D* setelah itu kita dapat merubah kode secara bersamaan.

### **2. Drag & Drop**

Dalam teks editor ini pengguna dapat menyeret dan melepas file teks ke dalam editor yang akan membuka *tab* baru secara otomatis.

### **3. Multi Platform**

*Sublime text* juga mempunyai keunggulan dalam bagian platform. *Sublime text* sendiri sudah tersedia dalam berbagai platform sistem operasi, yaitu *Windows*, *Linux*, dan *MacOS*.

## **2.15 Aplikasi Sistem Informasi Geografis Tentang Kos-Kosan**

### **Menggunakan *Google Maps API* 3.**

Jurnal ini merupakan referensi dalam pembuatan Skripsi ini. Didalam jurnal ini diterangkan bagaimana cara membangun Sistem Informasi Geografis Kos-Kosan menggunakan *Google Maps Api*. Bahan bahan yang digunakan didalam jurnal ini juga tidak jauh berbeda dengan bahan-bahan yang digunakan dalam penelitian ini, mulai dari *PHP*, *MySQL*, *HTML* dan lain lain.