

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	3
1.6 Kerangka Pemikiran.....	4
1.7 Tahap Penelitian	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Pengertian Rancang.....	7
2.2 Pengertian Bangun	7
2.3 Pengertian Sistem	7
2.4 Pengertian Media.....	7
2.5 Pengertian Informasi	7
2.6 Pengertian Promosi	7
2.7 <i>Virtual Reality</i>	8
2.8 <i>Website</i>	9
2.9 Pengertian Kos-kosan.....	9
2.10 Analisis SWOT	10
2.11 Metode Pengembangan Prototyping	11

2.12	<i>Google Maps API</i>	12
2.13	<i>Unit Testing</i>	12
2.14	<i>Integration Testing</i>	12
2.15	Unified Modeling Language (UML)	12
2.16	Macam - macam Diagram UML	13
2.16.1	<i>Use Case Diagram</i>	13
2.16.2	<i>Activity Diagram</i> dalam UML	14
2.16.3	<i>Class Diagram</i>	15
2.16.4	<i>Sequence Diagram</i>	16
2.16.5	<i>Use Case Description (Fully Developed)</i>	17
2.17	Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	18
2.17.1	<i>HTML</i>	18
2.17.2	<i>PHP</i>	18
2.17.3	<i>Javascript</i>	19
2.17.4	<i>XAMPP</i>	19
2.17.5	<i>MSQL</i>	19
2.17.6	<i>A-Frame</i>	20
2.17.7	<i>CSS</i>	21
2.17.8	<i>Visual Studio</i>	21
2.18	Perhitungan Kuesioner	21
2.19	Studi Kepustakaan.....	22
BAB 3	METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1	Rencana Penelitian	25
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian	25
3.3	Teknik Pengumpulan Data	25
3.4	Metode Analisis dan Pembuatan Sistem	26
3.4.1	<i>Studi Analisi Sistem</i>	26
3.4.2	<i>Studi Pembuatan Sistem</i>	26
3.5	Proses Bisnis Yang Sedang Berjalan	26
3.5.1	<i>Analisis Masalah Dengan Menggunakan Metode SWOT</i>	28
3.6	Membangun Memperbaiki <i>Mock-Up</i>	30

3.7	User Melihat/Menguji Mock-Up	31
3.8	Metode Pengembangan Sistem	31
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1	Rencana Solusi Pemecahan Masalah	34
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem (<i>Requirement</i>)	34
4.3	Perancangan UML.....	38
4.3.1	<i>Use case Diagram</i>	38
4.3.2	<i>Activity Diagram</i>	44
4.3.3	<i>Squence Diagram</i>	53
4.3.4	<i>Class Diagram</i>	57
4.4	Pembuatan <i>Prototype</i>	58
4.4.1	Kebutuhan yang Diperlukan	58
4.4.2	Rincian Halaman Pada Sistem.....	59
4.4.3	Pembuatan Rancangan Aplikasi	59
4.5	Evaluasi Prototype.....	63
4.6	Pengkodean Aplikasi.....	65
4.6.1	Pengkodean <i>Script Website Dasboard User</i>	66
4.6.2	Pengkodean Registrasi.....	66
4.6.3	Pengkodean <i>View Virtual Reality</i>	67
4.7	Proses Pengujian (<i>Testing</i>)	67
4.7.1	<i>Unit Testing</i>	68
4.7.2	<i>Integration Testing</i>	70
4.7.3	Kuesioner Pengujian	72
4.7.4	Analisisi Data Rata-rata Skor	75
4.8	Implementasi Sistem (<i>Implementation</i>)	76
4.8.1	Tampilan Login	76
4.8.2	Tampilan <i>Home</i>	76
4.8.3	Tampilan Registrasi	77
4.8.4	Verifikasi Data <i>User</i>	77
4.8.5	Tampilan Detail Kos-kosan	78
4.8.6	Tampilan Detail Fasilitas.....	78

4.8.7 Tampilan Detail Pembayaran	79
4.8.8 Tampilan <i>Dashboard User</i>	79
4.8.9 Tampilan <i>Dashboard Admin</i>	80
4.8.10 Tampilan Data Sewa.....	80
4.8.11 Tampilan <i>Dashboard Vendor</i>	81
4.8.12 Tampilan Data Kosan	81
4.8.13 Tampilan Maps Lokasi Kos-kosan	82
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup	86
Lampiran 2 Surat Balasan	87
Lampiran 2 Wawancara	88
Lampiran 3 Hasil Kuesioner	94
Lampiran 4 Perhitungan Kuesioner.....	95
Lampiran 6 Perbandingan	101
Lampiran 7 Dokumentasi	102