

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I.....	9
PENDAHULUAN.....	9
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.5 Lingkup Tugas Akhir.....	10
1.6 Kerangka Pemikiran.....	11
1.7 Penjelasan dari gambar Kerangka pemikiran.....	13
1.7.1 Pengumpulan Data.....	13
1.7.2 Perancangan Sistem.....	14
1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	15
BAB II.....	17
LANDASAN TEORI.....	17
2.1 Tempat PLN Pusenlis.....	17
2.1.1 Permasalahan yang terjadi dipemesanan ruangan.....	17
2.2 Aplikasi.....	17
2.3 Android.....	18
2.4 Metode Perancangan Sistem.....	18
2.4.1 XP (Extreme Programming).....	18
2.4.2 Pembembangan sistem.....	19
2.5 UML (Unified Modeling Language).....	20
2.5.1 Use case diagram.....	21
2.5.2 Activity Diagram.....	21

2.5.3	Sequence diagram.....	21
2.5.4	Class diagram.....	21
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.6.1	Adobe XD.....	21
2.6.2	Android Studio.....	22
2.6.3	Java.....	22
2.6.4	JSON.....	23
2.6.5	OOP (Object-Oriented Programming).....	23
2.6.6	Frontend dan Backend.....	23
2.6.7	MySQL.....	23
2.6.8	Web.....	24
2.6.9	Laravel.....	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
3.1	Rencana Penelitian.....	26
3.2	Pengumpulan Data.....	27
3.2.1	Observasi.....	27
3.2.2	Wawancara.....	27
3.2.3	Studi Pustaka.....	27
3.2.4	Penelitian Sebelumnya.....	27
3.3	Objek Penelitian.....	28
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	29
3.4.2	Kebutuhan Non-fungsional.....	29
3.5	Desain Diagram Sistem.....	29
3.5.1	Metode Prototype.....	29
3.5.1	Membangun Prototype.....	29
3.6	Testing.....	29
3.6.1	Black Box Testing.....	29
BAB IV	30
HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1	Hasil.....	30
4.2	Kebutuhan User.....	30
4.2.1	Studi Pustaka.....	30

4.2.2 Observasi.....	30
4.2.3 Analisis PIECES.....	30
4.3 Pembagian Keperluan User.....	32
4.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
4.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	33
4.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
4.5 Rancangan Usulan Aplikasi Pemesanan Event Ruangan.....	35
4.5.1 Use Case Diagram.....	35
4.5.2 Skenario Usecase.....	36
4.5 Activity Diagram.....	41
4.6 Rancangan Tampilan Antar Muka Aplikasi Booking Event Ruangan.....	46
.....	50
KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	56
DATA PRIBADI.....	56
Riwayat Pendidikan.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Extreme Programming (Roger S Pressman, 2010).....	
Gambar 2 Usecase Diagram.....	
Gambar 3 Activity Diagram - Login Pengguna Sistem.....	
Gambar 4 Activity Diagram - Dashboard Pegawai.....	
Gambar 5 Activity Diagram – Dashboard Admin.....	
Gambar 6 Activity Diagram – Booking Ruangan Pegawai.....	
Gambar 7 Activity Diagram – Kelola Booking Admin.....	
Gambar 8 Activity Diagram – Logout.....	
Gambar 9 Class Diagram.....	
Gambar 10 Tampilan login pada pegawai.....	
Gambar 11 Tampilan gagal login atau password salah untuk Pegawai.....	
Gambar 12 Tampilan Home.....	
Gambar 13 Tampilan Data Ruangan.....	
Gambar 14 Tampilan Pemesanan Ruangan.....	
Gambar 15 Tampilan memilih tanggal ruangan.....	
Gambar 16 Tampilan sukses memesan.....	
Gambar 17 Tampilan Menu Peminjaman.....	
Gambar 18 Tampilan Keterangan Ruangan Yang diPesan.....	
Gambar 19 Tampilan menu Data Peminjaman.....	
Gambar 20 Tampilan menu Arsip.....	
Gambar 21 Tampilan Fitur chat pegawai (user) ke Admin.....	
Gambar 22 Tampilan Update Profile	53