

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Tujuan Tugas Akhir.....	4
1.4 Manfaat Tugas Akhir.....	4
1.5 Lingkup Tugas Akhir	4
1.6 Kerangka Berpikir	5
1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	6
BAB 2	7
TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
2.2 Sistem Informasi.....	10
2.3 Website	11
2.4 Perancangan Sistem.....	12
2.5 UI/UX	12
2.5.1 User Interface	12
2.5.2 User Experience	13
2.5.3 Prototype	13
2.6 Figma.....	13
2.7 Visual Studio Code.....	14

2.8	JavaScript	14
2.9	ReactJS	15
2.10	PHP.....	15
2.11	Laravel.....	16
2.12	Application Programming Interface (API).....	16
2.12.1	Representational State Transfer (REST).....	17
2.13	Payment Gateway	17
2.13.1	Midtrans	17
2.14	MySQL	18
2.15	Rumah Kost.....	18
2.16	Extreme Programming	19
2.17	Black Box Testing	21
2.18	Unified Modeling Language (UML).....	21
2.18.1	Jenis dan Simbol Dari UML (Unified Modeling Language)	22
BAB 3		23
METODE PENELITIAN		23
3.1	Rencana Penelitian	23
3.2	Objek Penelitian	24
3.3	Teknik Pengumpulan Data	24
3.3.1	Observasi.....	24
3.3.2	Wawancara.....	24
3.3.3	Studi Pustaka.....	25
3.4	Metode Pengembangan Sistem	25
3.4.1	Planning (Perencanaan).....	25
3.4.2	Design (Perancangan)	26
3.4.3	Coding (Pengkodean).....	26
3.4.4	Testing (Pengujian)	26
3.5	Analisis Proses Bisnis Berjalan	27
3.5.1	Proses Penyewaan Kamar Kost.....	27
3.5.2	Proses Pembayaran Kamar Kost	28
3.6	Analisis Masalah	29
3.7	Rancangan Proses Bisnis Usulan	31
3.7.1	Proses Penyewaan Kamar Kost.....	31
3.7.2	Proses Pembayaran Kamar Kost	33

3.7.3	Laporan Pengeluaran dan Pemasukan.....	34
BAB 4		35
HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Rancangan Sistem Penyewaan Kamar Kost.....	35
4.1.1	Use Case Diagram.....	35
4.1.2	Use Case Description	36
4.1.3	Activity Diagram.....	38
4.1.4	Class Diagram	42
4.2	Rancangan <i>User Interface</i> Website Penyewaan Kamar Kost	43
4.2.1	Halaman <i>Landing Page</i>	43
4.2.2	Halaman Login User, Admin dan Owner	45
4.2.3	Halaman Daftar Akun.....	45
4.2.4	Halaman Tipe Kamar.....	46
4.2.5	Halaman Pengajuan Sewa.....	47
4.2.6	Halaman Profil.....	48
4.2.7	Halaman Riwayat Pengajuan Sewa	49
4.2.8	Halaman Pembayaran Sewa Pertama	50
4.2.9	Dropdown Untuk Mengakses Dashboard.....	50
4.2.10	Halaman Dashboard User	51
4.2.11	Halaman Data Penghuni User.....	51
4.2.12	Halaman Cek Tagihan	52
4.2.13	Halaman Pembayaran Sewa Perbulan	53
4.2.14	Halaman Kirim Pesan	53
4.2.15	Halaman Tulis Pesan	54
4.2.16	Halaman Dashboard Admin.....	54
4.2.17	Halaman Buat Tagihan	55
4.2.18	Halaman Pengajuan Sewa.....	55
4.2.19	Halaman Detail Pengajuan Sewa.....	56
4.2.20	Halaman Pengeluaran	56
4.2.21	Halaman Tambah Pengeluaran	57
4.2.22	Halaman Tipe Kamar.....	57
4.2.23	Halaman Detail Tipe Kamar	58
4.2.24	Halaman Tambah Tipe Kamar.....	58
4.2.25	Halaman Data Kamar.....	59

4.2.26	Halaman Detail Kamar	59
4.2.27	Halaman Tambah Kamar	60
4.2.28	Halaman Data Penghuni	60
4.2.29	Halaman Detail Penghuni	61
4.2.30	Halaman Pesan Masuk.....	61
4.2.31	Halaman Detail Pesan	62
4.2.32	Halaman Manajemen Akun	62
4.2.33	Halaman Laporan Keuangan	63
4.2.34	Halaman Print Laporan	63
4.2.35	Halaman Hasil Print.....	64
4.3	Pengujian Website Digikos	64
BAB 5		69
KESIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		74
	Lampiran Surat Permohonan Izin Penelitian.....	74
	Lampiran Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian	75
	Lampiran Gambaran Keadaan Rumah Kost CV Busur Rukun Mandiri	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	5
Gambar 2.1 Metode Extreme Programming.....	19
Gambar 3.1 Activity diagram proses penyewaan kamar kost yang berjalan.....	27
Gambar 3.2 Activity diagram proses pembayaran kamar kost yang berjalan	28
Gambar 3.3 Activity diagram proses penyewaan kamar kost yang diusulkan....	31
Gambar 3.4 Activity diagram proses pembayaran kamar kost yang diusulkan ..	33
Gambar 3.5 Activity diagram laporan yang diusulkan.....	34
Gambar 4.1 Use Case Diagram	35
Gambar 4.2 Activity Diagram Pemesanan Kamar	38
Gambar 4.3 Activity Diagram Pembayaran Sewa.....	40
Gambar 4.4 Activity Diagram Laporan Keuangan.....	41
Gambar 4.5 Class Diagram Digikos	42
Gambar 4.6 Halaman Landing Page.....	43
Gambar 4.7 Halaman Login	45
Gambar 4.8 Halaman Daftar Akun.....	45
Gambar 4.9 Halaman Tipe Kamar.....	46
Gambar 4.10 Halaman Pengajuan Sewa.....	47
Gambar 4.11 Halaman Profil.....	48
Gambar 4.12 Halaman Riwayat Pengajuan Sewa	49
Gambar 4.13 Halaman Pembayaran Sewa Pertama	50
Gambar 4.14 Dropdown Mengakses Dashboard.....	50
Gambar 4.15 Halaman Dashboard User	51
Gambar 4.16 Halaman Data Penghuni User.....	51
Gambar 4.17 Cek Tagihan Ketika Lunas	52
Gambar 4.18 Cek Tagihan Ketika Belum Bayar	52
Gambar 4.19 Halaman Pembayaran Sewa Perbulan	53
Gambar 4.20 Halaman Kirim Pesan	53
Gambar 4.21 Halaman Tulis Pesan	54
Gambar 4.22 Halaman Dashboard Admin	54
Gambar 4.23 Halaman Buat Tagihan	55
Gambar 4.24 Halaman Pengajuan Sewa.....	55

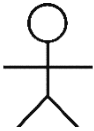
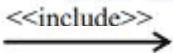
Gambar 4.25 Halaman Detail Pengajuan Sewa.....	56
Gambar 4.26 Halaman Pengeluaran	56
Gambar 4.27 Halaman Tambah Pengeluaran	57
Gambar 4.28 Halaman Tipe Kamar.....	57
Gambar 4.29 Halaman Detail Tipe Kamar	58
Gambar 4.30 Halaman Tambah Tipe Kamar.....	58
Gambar 4.31 Halaman Data Kamar	59
Gambar 4.32 Halaman Detail Kamar	59
Gambar 4.33 Halaman Tambah Kamar	60
Gambar 4.34 Halaman Data Penghuni	60
Gambar 4.35 Halaman Detail Penghuni	61
Gambar 4.36 Halaman Pesan Masuk.....	61
Gambar 4.37 Halaman Detail Pesan.....	62
Gambar 4.38 Halaman Manajemen Akun	62
Gambar 4.39 Halaman Laporan Keuangan	63
Gambar 4.40 Halaman Print Laporan.....	63
Gambar 4.41 Halaman Hasil Print.....	64

DAFTAR TABEL

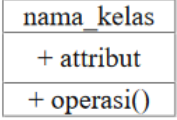
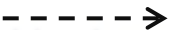
Tabel 1. Simbol Use Case Diagram	xvi
Tabel 2. Simbol Class Diagram.....	xvii
Tabel 3. Simbol Activity Diagram	xviii
Tabel 4. Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 5. Rencana Penelitian	23
Tabel 6. Analisis PIECES	29
Tabel 7. Use Case Description Pemesanan Kamar dan Pembayaran.....	36
Tabel 8. Use Case Description Pembayaran Sewa Bulanan.....	37
Tabel 9. Use Case Description Laporan Keuangan.....	37
Tabel 10. Pengujian Black-Box.....	64

DAFTAR SIMBOL

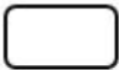
Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case.
<i>Actor</i> 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
<i>Association</i> 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
<i>Generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-Khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi lebih umum dari yang lain.
<i>Extend</i> 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan.
<i>Include</i> 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

Tabel 2. Simbol *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
<i>Class</i> 	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
<i>Generalization</i> 	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
<i>Nary Association</i> 	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
<i>Collaboration</i> 	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
<i>Realization</i> 	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
<i>Dependency</i> 	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
<i>Association</i> 	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain

Tabel 3. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
<i>Initial State</i> (Status Awal) 	Digunakan untuk menandakan status awal, tindakan awal, atau titik awal aktivitas untuk setiap activity diagram.
<i>Activity</i> (Aktivitas) 	Aktivitas yang dilakukan atau sedang terjadi dalam sistem. Biasanya diawali dengan “kata kerja” dari aktivitas yang dilakukan.
<i>Decision</i> (Percabangan) 	Suatu titik atau point yang mengindikasikan suatu kondisi di mana adanya kemungkinan dalam perbedaan transisi.
<i>Join</i> (Penggabungan) 	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
<i>Swimlane</i> 	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
<i>End State</i> (Status Akhir) 	Status akhir yang digunakan untuk menandakan proses tersebut berakhir.