



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KOST (STUDI
KASUS : KOST PERSATUAN) BERBASIS *WEBSITE* DENGAN *FRAMEWORK*
LARAVEL 10**

SKRIPSI

MUHAMMAD AZKA RIZKI

2010512002

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2024



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KOST (STUDI
KASUS : KOST PERSATUAN) BERBASIS *WEBSITE* DENGAN *FRAMEWORK*
LARAVEL 10**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

Muhammad Azka Rizki

2010512002

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Muhammad Azka Rizki
NIM : 2010512002
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 1 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Azka Rizki

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta,
saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Azka Rizki
NIM : 2010512002
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S-1 Sistem Informasi

Demi pembangunan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Eksklusif (Non-
exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Kost (Studi Kasus : Kost Persatuan) Berbasis Website Dengan Framework Laravel 10

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan,
mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat,
dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai
penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 1 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Azka Rizki

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

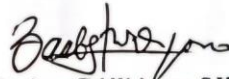
Nama : Muhammad Azka Rizki
NIM : 2010512002
Program Studi : S-1 Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Kost
(Studi Kasus: Kost Persatuan) Berbasis *Website* Dengan
Framework Laravel 10

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Zatin Nirotaini, S.Tr., Kom., M.Kom.

Penguji I



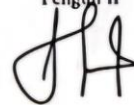
Bambang Tri Wahono, S.Kom., M.Si.

Penguji II



Ati Zaidah, S.Kom, M.TI.

Pembimbing I



Novi Trisman Hadi, S.Pd., M.Kom.

Pembimbing II



Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM
Dekan



Anita Muliawati, S.Kom., M.TI
Ketua Program Studi SI Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 25 April 2024

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KOST (STUDI KASUS : KOST PERSATUAN) BERBASIS *WEBSITE* DENGAN *FRAMEWORK* LARAVEL 10

Muhammad Azka Rizki

ABSTRAK

Tiap pemilik kost mempraktikkan berbagai metode pengelolaan yang berbeda. Ini sering mengakibatkan adanya keluhan dari penyewa seperti perangkat pendingin rusak, kebocoran di kamar mandi, dan masalah lainnya. Terkadang, pemilik kost juga kesulitan dalam mengumpulkan biaya sewa dari penyewa dan mengatur daftar masuk dan keluar. Untuk mengelola asrama dengan efektif, diperlukan sistem yang dapat memantau semua aktivitas yang terjadi dalam pengoperasian kost tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu pemilik Kost dalam melakukan pemesanan, pembayaran, dan memudahkan dalam pengarsipan dokumen data pribadi penyewa kost. Peneliti memilih menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) karena metode RAD membantu menciptakan sistem informasi yang lebih berkualitas, relevan dengan kebutuhan bisnis, dan lebih mudah dikelola selama siklus hidupnya. Dengan adanya sistem manajemen sistem informasi yang dirancang dalam penelitian ini, diharapkan pengelolaan kost di Kost Persatuan dapat menjadi lebih efisien dan terorganisir. Sistem ini akan memudahkan proses pengelolaan data kamar, data transaksi, data informasi penyewa dan data keluhan penyewa. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem informasi dan sistem informasi untuk industri kost.

Kata Kunci : Sistem informasi, Pengelolaan Kost, *Rapid Application Development*.

**DESIGN AND DEVELOP OF A BOARDING HOUSE MANAGEMENT
INFORMATION SYSTEM (CASE STUDY: PERSATAN BOARDING HOUSE) BASED
ON A WEBSITE WITH THE LARAVEL 10 FRAMEWORK**

Muhammad Azka Rizki

ABSTRACT

Each boarding house owner practices different management methods. This often results in complaints from tenants such as broken cooling devices, leaks in the bathroom, and other problems. Sometimes, boarding house owners also have difficulty collecting rental fees from tenants and managing check-in and check-out. To manage a dormitory effectively, a system is needed that can monitor all activities that occur in the operation of the boarding house. The purpose of this research is to help boarding house owners make orders, make payments, and make it easier to archive personal data documents for boarding house tenants. Researchers chose to use the RAD (Rapid Application Development) method because the RAD method helps create information systems that are of higher quality, relevant to business needs, and easier to manage throughout their life cycle. With the information system management system designed in this research, it is hoped that the management of boarding houses at the Unity Boarding House can become more efficient and organized. This system will facilitate the process of managing room data, transaction data, tenant information data and tenant complaint data. Apart from that, this research can also contribute to the development of information systems and information systems for the boarding house industry.

Keywords: *Information systems, Boarding House Management, Rapid Application Development.*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penyusun panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat-Nya saya mampu menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam penyelesaian Skripsi ini, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua saya yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil selama menyusun skripsi,
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer,
3. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Ketua Jurusan S1 Sistem Informasi,
4. Ibu Ati Zaidiah, S.Kom, MTI., selaku Dosen Pembimbing,
5. Bapak Novi Trisman Hadi, S.Pd.,M.Kom., selaku Dosen Pembimbing,
6. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI, selaku Dosen Pembimbing Akademik,
7. Pemilik Kost Persatuan,
8. Teman-teman yang telah menemani dan membersamai penulis,
9. Seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan Skripsi ini yang belum disebutkan.

Penyusun menyadari bahwa penyusunan Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan belum sempurna. Maka dari itu, penyusun berharap dan memohon untuk kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai suatu perbaikan di tahap selanjutnya.

Jakarta, 20 Maret 2024

Muhammad Azka Rizki

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| PERNYATAAN ORISINALITAS..... | ii |
| PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| ABSTRAK | v |
| <i>ABSTRACT</i> | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xix |
| DAFTAR SIMBOL | xx |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Ruang Lingkup..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat | 3 |
| 1.6 Luaran Sistem yang Diharapkan | 3 |
| 1.7 Sistematika Penelitian | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 5 |
| 2.1 Kost | 5 |
| 2.2 Sistem Informasi Kost..... | 5 |
| 2.3 Sistem informasi..... | 5 |
| 2.4 <i>Website</i> | 6 |
| 2.5 Laravel..... | 6 |

| | |
|---|-----------|
| 2.6 Konsep (<i>Model-View-Controller</i>) MVC | 6 |
| 2.6.1 Model..... | 7 |
| 2.6.2 <i>View</i> | 7 |
| 2.6.3 <i>Controller</i> | 7 |
| 2.7 MySQL..... | 7 |
| 2.8 Laragon | 8 |
| 2.9 PhpMyadmin | 8 |
| 2.10 <i>HyperText Markup Language</i> (HTML)..... | 8 |
| 2.11 <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP) | 9 |
| 2.12 <i>Cascading Style Sheets</i> (CSS)..... | 9 |
| 2.13 Javascript..... | 9 |
| 2.14 jQuery..... | 9 |
| 2.15 Bootstrap | 10 |
| 2.16 <i>Rapid Application Development Model</i> | 10 |
| 2.17 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)..... | 11 |
| 2.18 <i>Conceptual Data Model</i> (CDM) | 11 |
| 2.19 <i>Physical Data Model</i> (PDM) | 11 |
| 2.20 Analisis PIECES..... | 12 |
| 2.21 <i>Black-Box Testing</i> | 15 |
| 2.22 Review Penelitian..... | 16 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 23 |
| 3.1 Alur Penelitian..... | 23 |
| 3.2 Uraian Penelitian..... | 24 |
| 3.2.1 Analisis Masalah..... | 24 |
| 3.2.2 Pengumpulan Data..... | 24 |
| 3.2.3 Perencanaan Kebutuhan | 25 |
| 3.2.4 Perancangan Sistem..... | 26 |
| 3.2.5 Pengembangan Sistem..... | 26 |

| | |
|--|------------|
| 3.2.6 <i>Testing</i> | 26 |
| 3.2.7 Implementasi | 27 |
| 3.3 Tempat dan Waktu Penelitian..... | 27 |
| 3.4 Alat dan Bahan | 27 |
| 3.4.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)..... | 27 |
| 3.4.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)..... | 28 |
| 3.5 Jadwal Kegiatan | 28 |
| BAB IV PEMBAHASAN..... | 29 |
| 4.1 Gambaran Umum Kost Persatuan..... | 29 |
| 4.2 Struktur Organisasi..... | 30 |
| 4.3 Analisis Sistem Berjalan | 31 |
| 4.3.1 Tahapan Sistem Berjalan | 31 |
| 4.3.2 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan | 32 |
| 4.3.3 Dokumen yang Digunakan | 33 |
| 4.3.4 Use Case Sistem Berjalan..... | 34 |
| 4.4 Analisis Kebutuhan Sistem | 34 |
| 4.4.1 Analisis Masalah..... | 34 |
| 4.5 Perancangan Sistem Usulan | 37 |
| 4.5.1 Proses Iterasi-1 | 37 |
| 4.5.2 Proses Iterasi-2 | 70 |
| 4.6 <i>Testing</i> | 138 |
| 4.6.1 Blackbox <i>Testing</i> | 138 |
| 4.7 Implementasi..... | 147 |
| BAB V KESIMPULAN | 163 |
| 5.1 Kesimpulan | 163 |
| 5.2 Saran..... | 163 |
| DAFTAR PUSTAKA | 164 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP | 167 |

LAMPIRAN 168

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Tahapan RAD..... | 10 |
| Gambar 4. 1 Struktur Organisasi | 30 |
| Gambar 4. 2 Use Case Sistem Berjalan | 34 |
| Gambar 4. 3 <i>Use Case</i> Diagram Usulan | 37 |
| Gambar 4. 4 Activity Diagram: <i>Login</i> | 50 |
| Gambar 4. 5 Activity Diagram: <i>Logout</i> | 50 |
| Gambar 4. 6 Activity Diagram: Admin – Tambah Kamar Kost | 51 |
| Gambar 4. 7 Activity Diagram: Admin – Edit Kamar Kost..... | 51 |
| Gambar 4. 8 Activity Diagram: Admin – Hapus Kamar Kost | 52 |
| Gambar 4. 9 Activity Diagram: Admin – Lihat Kamar Kost..... | 52 |
| Gambar 4. 10 Activity Diagram: Admin – Tambah Penyewa Kost | 53 |
| Gambar 4. 11 Activity Diagram: Admin - Edit Penyewa | 53 |
| Gambar 4. 12 Activity Diagram: Admin - Hapus Penyewa..... | 54 |
| Gambar 4. 13 Activity Diagram: Admin - Lihat Penyewa | 54 |
| Gambar 4. 14 Activity Diagram: Admin - Tambah Transaksi | 55 |
| Gambar 4. 15 Activity Diagram: Admin - Edit Transaksi | 55 |
| Gambar 4. 16 Activity Diagram: Admin - Hapus Transaksi..... | 56 |
| Gambar 4. 17 Activity Diagram: Admin - Lihat Transaksi..... | 56 |
| Gambar 4. 18 Activity Diagram: Admin - Eksport Transaksi..... | 57 |
| Gambar 4. 19 Activity Diagram: Admin - Tambah Keluhan | 57 |
| Gambar 4. 20 Activity Diagram: Admin - Edit Keluhan | 58 |
| Gambar 4. 21 Activity Diagram: Admin – Hapus Keluhan | 58 |
| Gambar 4. 22 Activity Diagram: Admin - Lihat Keluhan | 59 |
| Gambar 4. 23 Sequence Diagram: Login User | 60 |
| Gambar 4. 24 Sequence Diagram: Logout User | 60 |
| Gambar 4. 25 Sequence Diagram: Admin – Tambah Kamar Kost | 61 |
| Gambar 4. 26 Sequence Diagram: Admin – Edit Kamar Kost | 61 |
| Gambar 4. 27 Sequence Diagram: Admin – Hapus Kamar Kost..... | 62 |
| Gambar 4. 28 Sequence Diagram: Admin – Lihat Kamar Kost | 62 |
| Gambar 4. 29 Sequence Diagram: Admin – Tambah Penyewa | 63 |
| Gambar 4. 30 Sequence Diagram: Admin – Edit Penyewa | 63 |
| Gambar 4. 31 Sequence Diagram: Admin – Hapus Penyewa..... | 64 |
| Gambar 4. 32 Sequence Diagram: Admin – Lihat Penyewa | 64 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4. 33 Sequence Diagram: Admin – Tambah Transaksi | 65 |
| Gambar 4. 34 Sequence Diagram: Admin – Edit Transaksi | 65 |
| Gambar 4. 35 Sequence Diagram: Admin – Hapus Transaksi..... | 66 |
| Gambar 4. 36 Sequence Diagram: Admin – Lihat Transaksi | 66 |
| Gambar 4. 37 Sequence Diagram: Admin – Eksport Transaksi | 67 |
| Gambar 4. 38 Sequence Diagram: Admin – Tambah Keluhan | 67 |
| Gambar 4. 39 Sequence Diagram: Admin – Edit Keluhan | 68 |
| Gambar 4. 40 Sequence Diagram: Admin – Hapus Keluhan | 68 |
| Gambar 4. 41 Sequence Diagram: Admin – Lihat Keluhan | 69 |
| Gambar 4. 42 Class Diagram | 69 |
| Gambar 4. 43 <i>Use Case</i> Usulan Iterasi 2 | 70 |
| Gambar 4. 44 Activity Diagram: Register Penyewa..... | 90 |
| Gambar 4. 45 Activity Diagram: Login User | 90 |
| Gambar 4. 46 Activity Diagram: Logout User | 91 |
| Gambar 4. 47 Activity Diagram: Admin – Tambah Kamar Kost | 91 |
| Gambar 4. 48 Activity Diagram: Admin – Edit Kamar Kost..... | 92 |
| Gambar 4. 49 Activity Diagram: Admin – Hapus Kamar Kost | 92 |
| Gambar 4. 50 Activity Diagram: Admin – Lihat Kamar Kost..... | 93 |
| Gambar 4. 51 Activity Diagram: Admin - Edit Penyewa | 93 |
| Gambar 4. 52 Activity Diagram: Admin - Hapus Penyewa..... | 94 |
| Gambar 4. 53 Activity Diagram: Admin - Lihat Penyewa | 94 |
| Gambar 4. 54 Activity Diagram: Admin - Eksport Penyewa | 95 |
| Gambar 4. 55 Activity Diagram: Admin - Tambah Transaksi | 95 |
| Gambar 4. 56 Activity Diagram: Admin - Edit Transaksi | 96 |
| Gambar 4. 57 Activity Diagram: Admin - Hapus Transaksi..... | 96 |
| Gambar 4. 58 Activity Diagram: Admin - Lihat Transaksi..... | 97 |
| Gambar 4. 59 Activity Diagram: Admin - Eksport Transaksi..... | 97 |
| Gambar 4. 60 Activity Diagram: Admin - Edit Keluhan | 98 |
| Gambar 4. 61 Activity Diagram: Admin - Lihat Keluhan | 98 |
| Gambar 4. 62 Activity Diagram: Admin - Eksport Keluhan | 99 |
| Gambar 4. 63 Activity Diagram: Admin – Backup Data | 99 |
| Gambar 4. 64 Activity Diagram: Admin – Lihat Google Drive | 100 |
| Gambar 4. 65 Activity Diagram: Penyewa – Tambah Pembayaran Kost..... | 100 |
| Gambar 4. 66 Activity Diagram: Penyewa – Edit Pembayaran Kost..... | 101 |
| Gambar 4. 67 Activity Diagram: Penyewa – Hapus Pembayaran Kost..... | 101 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4. 68 Activity Diagram: Penyewa – Lihat Pembayaran Kost | 102 |
| Gambar 4. 69 Activity Diagram: Penyewa – Eksport Pembayaran Kost | 102 |
| Gambar 4. 70 Activity Diagram: Penyewa – Tambah Keluhan Kost | 103 |
| Gambar 4. 71 Activity Diagram: Penyewa – Edit Keluhan Kost | 103 |
| Gambar 4. 72 Activity Diagram: Penyewa – Hapus Keluhan Kost..... | 104 |
| Gambar 4. 73 Activity Diagram: Penyewa – Lihat Keluhan | 104 |
| Gambar 4. 74 Sequence Diagram: Register Penyewa | 105 |
| Gambar 4. 75 Sequence Diagram: Login User | 105 |
| Gambar 4. 76 Sequence Diagram: Logout User | 106 |
| Gambar 4. 77 Sequence Diagram: Admin – Tambah Kamar Kost..... | 106 |
| Gambar 4. 78 Sequence Diagram: Admin – Edit Kamar Kost..... | 107 |
| Gambar 4. 79 Sequence Diagram: Admin – Hapus Kamar Kost..... | 107 |
| Gambar 4. 80 Sequence Diagram: Admin – Lihat Kamar Kost | 108 |
| Gambar 4. 81 Sequence Diagram: Admin – Edit Penyewa | 108 |
| Gambar 4. 82 Sequence Diagram: Admin – Hapus Penyewa..... | 109 |
| Gambar 4. 83 Sequence Diagram: Admin – Lihat Penyewa | 109 |
| Gambar 4. 84 Sequence Diagram: Admin – Eksport Penyewa | 110 |
| Gambar 4. 85 Sequence Diagram: Admin – Tambah Transaksi | 110 |
| Gambar 4. 86 Sequence Diagram: Admin – Edit Transaksi | 111 |
| Gambar 4. 87 Sequence Diagram: Admin – Hapus Transaksi..... | 111 |
| Gambar 4. 88 Sequence Diagram: Admin – Lihat Transaksi | 112 |
| Gambar 4. 89 Sequence Diagram: Admin – Eksport Transaksi | 112 |
| Gambar 4. 90 Sequence Diagram: Admin – Edit Keluhan | 113 |
| Gambar 4. 91 Sequence Diagram: Admin – Lihat Keluhan | 113 |
| Gambar 4. 92 Sequence Diagram: Admin – Eksport Keluhan | 114 |
| Gambar 4. 93 Sequence Diagram: Admin – Backup Data | 114 |
| Gambar 4. 94 Sequence Diagram: Admin – Lihat Google Drive..... | 115 |
| Gambar 4. 95 Sequence Diagram: Penyewa – Tambah Pembayaran Kost..... | 115 |
| Gambar 4. 96 Sequence Diagram: Penyewa – Edit Pembayaran Kost..... | 116 |
| Gambar 4. 97 Sequence Diagram: Penyewa – Hapus Pembayaran Kost | 116 |
| Gambar 4. 98 Sequence Diagram: Penyewa – Lihat Pembayaran Kost..... | 117 |
| Gambar 4. 99 Sequence Diagram: Penyewa – Eksport Pembayaran Kost..... | 117 |
| Gambar 4. 100 Sequence Diagram: Penyewa – Tambah Keluhan Kost..... | 118 |
| Gambar 4. 101 Sequence Diagram: Penyewa – Edit Keluhan Kost..... | 118 |
| Gambar 4. 102 Sequence Diagram: Penyewa – Hapus Keluhan Kost | 119 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4. 103 Sequence Diagram: Penyewa – Lihat Keluhan..... | 119 |
| Gambar 4. 104 Class Diagram..... | 120 |
| Gambar 4. 105 Halaman Landing Page..... | 124 |
| Gambar 4. 106 Halaman Login..... | 125 |
| Gambar 4. 107 Halaman Register..... | 125 |
| Gambar 4. 108 Halaman Dashboard Admin..... | 126 |
| Gambar 4. 109 Halaman Kamar Kost..... | 126 |
| Gambar 4. 110 Halaman Tambah Kamar Kost..... | 127 |
| Gambar 4. 111 Halaman Edit Kamar Kost..... | 127 |
| Gambar 4. 112 Halaman Lihat Kamar Kost..... | 128 |
| Gambar 4. 113 Halaman Penyewa Kost..... | 128 |
| Gambar 4. 114 Halaman Edit Penyewa Kost..... | 129 |
| Gambar 4. 115 Halaman Lihat Penyewa Kost..... | 129 |
| Gambar 4. 116 Halaman Transaksi Kost..... | 130 |
| Gambar 4. 117 Halaman Tambah Transaksi Kost..... | 130 |
| Gambar 4. 118 Halaman Edit Transaksi Kost..... | 131 |
| Gambar 4. 119 Halaman Lihat Transaksi Kost..... | 131 |
| Gambar 4. 120 Halaman Keluhan..... | 132 |
| Gambar 4. 121 Halaman Edit Keluhan..... | 132 |
| Gambar 4. 122 Halaman Lihat Keluhan..... | 133 |
| Gambar 4. 123 Halaman Dashboard Penyewa..... | 133 |
| Gambar 4. 124 Halaman Pembayaran Kost..... | 134 |
| Gambar 4. 125 Halaman Tambah Pembayaran Kost..... | 134 |
| Gambar 4. 126 Halaman Edit Pembayaran Kost..... | 135 |
| Gambar 4. 127 Halaman Lihat Pembayaran Kost..... | 135 |
| Gambar 4. 128 Halaman Keluhan Kost..... | 136 |
| Gambar 4. 129 Halaman Tambah Keluhan Kost..... | 136 |
| Gambar 4. 130 Halaman Edit Keluhan Kost..... | 137 |
| Gambar 4. 131 Halaman Lihat Keluhan Kost..... | 137 |
| Gambar 4. 132 Halaman Landing Page..... | 147 |
| Gambar 4. 133 Halaman Login..... | 148 |
| Gambar 4. 134 Halaman Register..... | 148 |
| Gambar 4. 135 Halaman Dashboard Admin..... | 149 |
| Gambar 4. 136 Halaman Kamar Kost..... | 149 |
| Gambar 4. 137 Halaman Tambah Kamar Kost..... | 150 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4. 138 Halaman Edit Kamar Kost | 150 |
| Gambar 4. 139 Halaman Lihat Kamar Kost | 151 |
| Gambar 4. 140 Halaman Penyewa Kost | 151 |
| Gambar 4. 141 Halaman Edit Penyewa Kost | 152 |
| Gambar 4. 142 Halaman Lihat Penyewa Kost..... | 152 |
| Gambar 4. 143 Halaman Lihat Penyewa Kost..... | 153 |
| Gambar 4. 144 Halaman Transaksi Kost | 153 |
| Gambar 4. 145 Halaman Tambah Transaksi Kost | 154 |
| Gambar 4. 146 Halaman Edit Transaksi Kost..... | 154 |
| Gambar 4. 147 Halaman Lihat Transaksi Kost..... | 155 |
| Gambar 4. 148 Halaman Ekspor to PDF | 155 |
| Gambar 4. 149 Halaman Keluhan..... | 156 |
| Gambar 4. 150 Halaman Edit Keluhan..... | 156 |
| Gambar 4. 151 Halaman Lihat Keluhan | 157 |
| Gambar 4. 152 Halaman Keluhan..... | 157 |
| Gambar 4. 153 Halaman Backup Data | 158 |
| Gambar 4. 154 Halaman Dashboard Penyewa | 158 |
| Gambar 4. 155 Halaman Pembayaran Kost..... | 159 |
| Gambar 4. 156 Halaman Tambah Pembayaran Kost | 159 |
| Gambar 4. 157 Halaman Edit Pembayaran Kost | 160 |
| Gambar 4. 158 Halaman Lihat Pembayaran Kost | 160 |
| Gambar 4. 159 Halaman Ekspor Keluhan Kost..... | 161 |
| Gambar 4. 160 Halaman Keluhan Kost..... | 161 |
| Gambar 4. 161 Halaman Tambah Keluhan Kost | 162 |
| Gambar 4. 162 Halaman Edit Keluhan Kost | 162 |
| Gambar 4. 163 Halaman Lihat Keluhan Kost..... | 162 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu..... | 16 |
| Tabel 4. 1 Deskripsi Aktor Sistem Berjalan..... | 32 |
| Tabel 4. 2 Dokumen Masukkan | 33 |
| Tabel 4. 3 Dokumen Keluaran | 33 |
| Tabel 4. 4 Analisis PIECES | 34 |
| Tabel 4. 5 <i>Use Case Scenario</i> – Login..... | 38 |
| Tabel 4. 6 <i>Use Case Scenario</i> – <i>Logout</i> | 38 |
| Tabel 4. 7 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Kamar Kost..... | 39 |
| Tabel 4. 8 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Kamar Kost | 39 |
| Tabel 4. 9 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Kamar Kost..... | 40 |
| Tabel 4. 10 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Kamar Kost | 41 |
| Tabel 4. 11 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Penyewa Kost..... | 41 |
| Tabel 4. 12 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Penyewa Kost | 42 |
| Tabel 4. 13 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Penyewa Kost..... | 42 |
| Tabel 4. 14 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Penyewa Kost..... | 43 |
| Tabel 4. 15 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Transaksi Kost..... | 44 |
| Tabel 4. 16 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Transaksi Kost..... | 44 |
| Tabel 4. 17 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Transaksi..... | 45 |
| Tabel 4. 18 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Transaksi | 46 |
| Tabel 4. 19 <i>Use Case Scenario</i> – Eksport Transaksi | 46 |
| Tabel 4. 20 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Keluhan | 47 |
| Tabel 4. 21 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Keluhan | 47 |
| Tabel 4. 22 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Keluhan | 48 |
| Tabel 4. 23 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Keluhan | 49 |
| Tabel 4. 24 <i>Use Case Scenario</i> – Penyewa Register | 71 |
| Tabel 4. 25 <i>Use Case Scenario</i> – Login..... | 71 |
| Tabel 4. 26 <i>Use Case Scenario</i> – <i>Logout</i> | 72 |
| Tabel 4. 27 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Kamar Kost..... | 72 |
| Tabel 4. 28 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Kamar Kost | 73 |
| Tabel 4. 29 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Kamar Kost | 74 |
| Tabel 4. 30 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Kamar Kost | 74 |
| Tabel 4. 31 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Penyewa Kost | 75 |
| Tabel 4. 32 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Penyewa Kost..... | 75 |



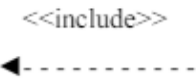
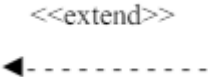



| | |
|--|-----|
| Tabel 4. 33 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Penyewa Kost..... | 76 |
| Tabel 4. 34 <i>Use Case Scenario</i> – Eksport Penyewa Kost..... | 77 |
| Tabel 4. 35 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Transaksi Kost..... | 77 |
| Tabel 4. 36 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Transaksi Kost..... | 78 |
| Tabel 4. 37 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Transaksi..... | 79 |
| Tabel 4. 38 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Transaksi | 79 |
| Tabel 4. 39 <i>Use Case Scenario</i> – Eksport Transaksi | 80 |
| Tabel 4. 40 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Keluhan | 80 |
| Tabel 4. 41 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Keluhan | 81 |
| Tabel 4. 42 <i>Use Case Scenario</i> – Eksport Keluhan | 81 |
| Tabel 4. 43 <i>Use Case Scenario</i> – Backup Data | 82 |
| Tabel 4. 44 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Google Drive..... | 82 |
| Tabel 4. 45 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Pembayaran Kost | 83 |
| Tabel 4. 46 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Pembayaran Kost | 84 |
| Tabel 4. 47 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Pembayaran Kost..... | 84 |
| Tabel 4. 48 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Pembayaran Kost | 85 |
| Tabel 4. 49 <i>Use Case Scenario</i> – Eksport Pembayaran Kost | 86 |
| Tabel 4. 50 <i>Use Case Scenario</i> – Tambah Keluhan Kost | 86 |
| Tabel 4. 51 <i>Use Case Scenario</i> – Edit Keluhan Kost | 87 |
| Tabel 4. 52 <i>Use Case Scenario</i> – Hapus Keluhan Kost..... | 88 |
| Tabel 4. 53 <i>Use Case Scenario</i> – Lihat Keluhan Kost..... | 89 |
| Tabel 4. 54 Pengujian Sistem <i>Blackbox Testing</i> | 138 |

DAFTAR LAMPIRAN



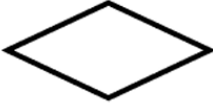
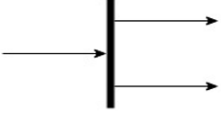

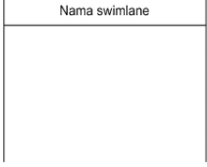
| | |
|---|------------|
| Lampiran 1. Surat Riset..... | 168 |
| Lampiran 2. Hasil Wawancara..... | 169 |
| Lampiran 3. Hasil Turnitin..... | 171 |
| Lampiran 4. Blackbox Testing..... | 172 |
| Lampiran 5. Kondisi Lingkungan Kost Persatuan..... | 186 |

DAFTAR SIMBOL



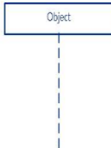
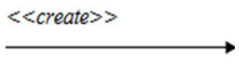
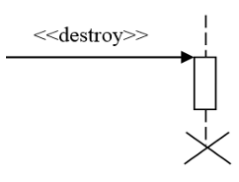


1. Simbol *Usecase Diagram*

| Simbol | Pengertian | Keterangan |
|---|-----------------------|--|
|  | <i>Actor</i> | Orang, sistem proses atau ketika berinteraksi dengan usecase atau pun sistem yang dibuat. |
|  | <i>Usecase</i> | Fungsionalitas ataupun aksi – aksi yang ditampilkan sistem sebagai unit yang saling bertukar pesan antar unit maupun aktor. |
|  | <i>Include</i> | Menghubungkan usecase tambahan yang menuju usecase yang ditambahkan. Usecase yang ditambah akan membutuhkan usecase ini agar dapat berjalan untuk fungsinya atau persyaratan agar dapat menjalankan fungsi dalam usecase tersebut. Arah pada panah include menuju kepada usecase tambahan. |
|  | <i>Extend</i> | Menghubungkan dari usecase tambahan yang menuju ke usecase yang tambah. Usecase yang ditambah mampu sendiri berdiri walaupun tanpa usecase tambahan. Arah panah extend menuju kepada usecase yang ditambah. |
|  | <i>Association</i> | Menghubungkan antar aktor dan usecase dimana saling berinteraksi dalam usecase diagram atau aktor. Asosiasi ini dapat diartikan sebagai link setiap elemen-elemen. |
|  | <i>Generalization</i> | Relasi umum dan tertentu (generalisasi dan spesialisasi) antara dua buah usecase. Salah satunya mempunyai fungsi global apabila dibandingkan usecase lainnya. Arah panah mengarah ke usecase dimana dapat menjadi umum atau generalisasinya. |
|  | <i>System</i> | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas. |

2. Simbol *Activity Diagram*

| Simbol | Pengertian | Keterangan |
|---|---------------------------------------|---|
|  | Status Awal / <i>Initial state</i> | Status awal pada diagram aktivitas. |
|  | Aktivitas / <i>Activity</i> | Pada awalnya dengan kata kerja. |
|  | Percabangan / <i>Decision</i> | Proses memilih aktivitas lebih dari satu |
|  | Penggabungan / <i>Join</i> | Lebih dari satu aktivitas yang di gabungkan menjadi satu |
|  | Status Akhir / <i>Final State</i> | Status akhir, mempunyai status akhir. Simpul akhir ini menandakan bahwa urutan aktivitas telah berhenti atau selesai. |
|  | <i>Swimlane</i> | Pemisahan terhadap organisasi yang bertanggung jawab dalam aktivitas. Pengelompokan aktivitas didasarkan oleh aktivitas aktor dalam sebuah urutan yang sama |

3. Simbol *Sequence Diagram*

| Simbol | Pengertian | Keterangan |
|---|------------------------------------|---|
|  | <i>Actor</i> | Orang, sistem atau proses ketika berinteraksi dengan usecase atau pun sistem yang dibuat. |
|  | Garis Hidup (<i>Lifeline</i>) | Menyatakan kehidupan suatu objek |
|  | <i>Object</i> | Menyatakan objek yang berinteraksi pesan |
|  | Pesan tipe create | Menyatakan suatu objek membuat sesuatu, arah panah mengarah pada objek yang dibuat |
|  | Pesan bertipe destroy | Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy |
|  | Pesan bertipe return | Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian. |
|  | Pesan bertipe self | Komponen ini berbentuk panas dan garis putus-putus yang memiliki fungsi untuk menjelaskan relasi antar objeknya sendiri. |