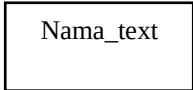
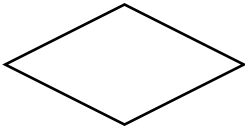
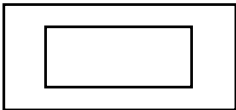


DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Judul Tugas Akhir.....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	v
Kata Pengantar.....	vii
Lembar Abstrak	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Simbol	xi
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel.....	xix
 A. LATAR BELAKANG IDE PERANGKAT LUNAK.....	 1
B. TUJUAN DAN MANFAAT PERANGKAT LUNAK.....	3
C. LANDASAN TEORI.....	4
D. BATASAN PERANGKAT LUNAK.....	10
E. ANALISA MASALAH DAN SOLUSI	10
F. METODOLOGI PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK.....	11
G. ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	14
H. DESAIN PERANGKAT LUNAK	15
1. Rancangan <i>Use Case Diagram</i>	15
2. Rancangan <i>Activity Diagram</i>	23
3. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	27
4. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	27
5. Spesifikasi File.....	28
6. <i>Class Diagram</i>	30
7. <i>Sequence Diagram</i>	32
8. Rancangan Antarmuka	37
I. IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK.....	54
J. MOCKUP INTERFACE PERANGKAT LUNAK.....	55
K. PENUTUP	74
 DAFTAR PUSTAKA.....	 76
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	78

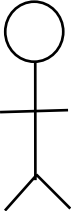
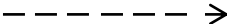
DAFTAR SIMBOL

1. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

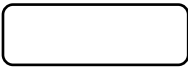
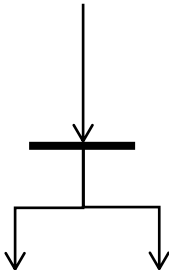
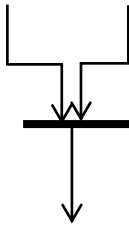
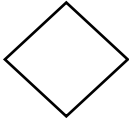
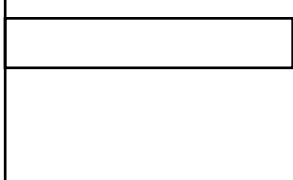
Gambar	Keterangan
	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program.
	Menunjukkan nama relasi antar satu entitas dengan entitas lainnya.
	Atribut adalah karakteristik dari sebuah entitas
	Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antar entitas.
	Entitas yang kemunculannya tergantung dari entitas lain yang lebih kuat.

2. Simbol Use Case Diagram

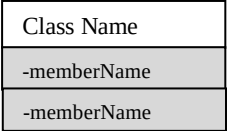
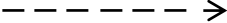
Gambar	Keterangan
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai urutan yang bertukar pesan antar unit dengan aktor, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja.

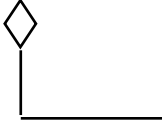
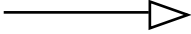
	<i>Actor</i> atau aktor adalah <i>abstraction</i> dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>use case</i>, tetapi memiliki kontrol terhadap <i>use case</i>.
	Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i>, digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukan mengindikasikan data.
	<i>Generalization</i>, asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
<<include>> 	<i>Include</i> merupakan di dalam <i>use case</i> lain (<i>required</i>) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program.
<<extends>> 	<i>Extends</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

3. Simbol Activity Diagram

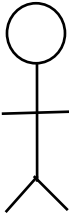
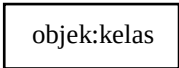
Gambar	Keterangan
	<i>Start point</i> diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End point</i> diletakkan pada akhir aktivitas.
	<i>Activities</i> menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis.
	<i>Fork</i> /percabangan digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> /penggabungan atau <i>rake</i> digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
	<i>Decision points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

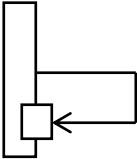
4. Simbol *Class Diagram*

Gambar	Keterangan
	<i>Class</i> adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terbagai atas 3 bagian. Bagian atas adalah bagian nama dari <i>class</i>, bagian tengah mendefinisikan <i>property/attribute class</i> dan bagian akhir mendefinisikan <i>method-method</i> dari sebuah <i>class</i>.
	<i>Assosiation</i> merupakan <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i>. Garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplisitas pada sebuah <i>relationship</i> (contoh: <i>one-to-one</i>, <i>one-to-many</i>, <i>many-to-many</i>).
	<i>Dependency</i>, kadangkala sebuah <i>ckass</i> menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i>, umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.

	<i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi “memiliki sebuah” atau “bagian dari”. Sebuah <i>aggregation</i> digambarkan sebagai sebuah garis dengan sebuah jajaran genjang yang tidak berisi/tidak solid.
	<i>Generalization</i>, sebuah relasi <i>generalization</i> sepadan dengan sebuah relasi <i>inheritance</i> pada konsep berorientasi objek. Sebuah <i>generalization</i> dilambangkan dengan sebuah panah dengan kepala panah yang tidak solid yang mengarah ke kelas “parent-nya/induknya”.

5. Simbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Actor</i> merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi dan berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan dan / atau menerima pesan.
	<i>Objek</i> merupakan bagian dari sistem yang menyatakan sebuah <i>class</i> yang berinteraksi dengan pesan
	<i>Message</i>, simbol mengirim pesan antar <i>class</i>.

	<i>Recursive</i>, menggambarkan pengiriman pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
	<i>Activation</i>, mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.
	<i>Lifetime</i>, garis titik-titik yang terhubung dengan objek sepanjang <i>lifetime</i> terdapat <i>activation</i>.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Metode Waterfall.....	12
Gambar 2 Use Case Diagram Login	15
Gambar 3 Use Case Diagram Admin.....	16
Gambar 4 Use Case Diagram Pemilik	21
Gambar 5 Use Case Diagram Penyewa	23
Gambar 6 Activity Diagram Registrasi Akun	24
Gambar 7 Activity Diagram Login Akun	25
Gambar 8 Activity Diagram Pesan Kamar Kost.....	25
Gambar 9 Activity Diagram Laporan Sewa	26
Gambar 10 Activity Diagram Kelola Data Kost.....	26
Gambar 11 Activity Diagram Kelola Data User.....	27
Gambar 12 Entity Relationship Diagram Penyewaan Kamar Kost	28
Gambar 13 Logical Record Structure Penyewaan Kamar Kost	28
Gambar 14 Class Diagram Penyewaan Kamar Kost	33
Gambar 15 Sequence Diagram Halaman Admin.....	34
Gambar 16 Sequence Diagram Halaman Pemilik Kost	35
Gambar 17 Sequence Diagram Halaman Penyewa Kost	36
Gambar 18 Rancangan Form Login.....	37
Gambar 19 Rancangan Pilihan Registrasi.....	37
Gambar 20 Rancangan Form Registrasi Pemilik Kost	38
Gambar 21 Rancangan Form Registrasi Penyewa Kost	38
Gambar 22 Rancangan Chat	39
Gambar 23 Rancangan Edit Profile	39
Gambar 24 Rancangan Ubah Password	40
Gambar 25 Rancangan Halaman Utama Admin	40
Gambar 26 Rancangan Side Menu Admin.....	41
Gambar 27 Rancangan Data Sewa.....	41
Gambar 28 Rancangan Form Tambah Sewa Manual	42
Gambar 29 Rancangan Data Transaksi	42
Gambar 30 Rancangan Data Konfirmasi Pembayaran.....	43
Gambar 31 Rancangan Data Pemilik Kost.....	43
Gambar 32 Rancangan Data Penyewa Kost.....	44
Gambar 33 Rancangan Data Kost.....	44
Gambar 34 Rancangan Data Konfirmasi Kost	45
Gambar 35 Rancangan Data Sistem Pembayaran.....	45
Gambar 36 Rancangan Data Laporan Sewa.....	46
Gambar 37 Rancangan Edit Profile Admin.....	46
Gambar 38 Rancangan Edit Password Admin	47
Gambar 39 Rancangan Halaman Utama Pemilik	47
Gambar 40 Rancangan Tambah Data Kost	48
Gambar 41 Rancangan Tambah Data Kost	48
Gambar 42 Rancangan Kelola Kost.....	49
Gambar 43 Rancangan Kelola Penyewaan	49
Gambar 44 Rancangan Profile.....	50
Gambar 45 Rancangan Akun Bank Pemilik.....	50

Gambar 46 Rancangan Halaman Utama Penyewa	51
Gambar 47 Rancangan Detail Informasi Kost.....	51
Gambar 48 Rancangan Pengajuan Sewa.....	52
Gambar 49 Rancangan Ringkasan Sewa.....	52
Gambar 50 Rancangan Pembayaran Sewa.....	53
Gambar 51 Rancangan Profile Penyewa.....	53
Gambar 52 Rancangan Riwayat Sewa	54
Gambar 53 Rancangan Wishlist	54
Gambar 54 Mock-up Splash Screen	56
Gambar 55 Mock-up Halaman Utama Pengunjung.....	56
Gambar 56 Mock-up Form Login.....	57
Gambar 57 Mock-up Pilihan Registrasi.....	57
Gambar 58 Mock-up Form Registrasi Pemilik Kost	58
Gambar 59 Mock-up Form Registrasi Penyewa Kost	58
Gambar 60 Mock-up Chat.....	59
Gambar 61 Mock-up Edit Profile Pemilik & Penyewa	59
Gambar 62 Mock-up Ubah Password	60
Gambar 63 Mock-up Halaman Utama Admin	60
Gambar 64 Mock-up Side Menu Admin.....	61
Gambar 65 Mock-up Data Sewa	61
Gambar 66 Mock-Up Data Tambah Sewa Manual	62
Gambar 67 Mock-Up Data Transaksi	62
Gambar 68 Mock-Up Data Konfirmasi Pembayaran	63
Gambar 69 Mock-Up Data Pemilik Kost.....	63
Gambar 70 Mock-Up Data Penyewa Kost.....	64
Gambar 71 Mock-Up Data Kost.....	64
Gambar 72 Mock-Up Data Konfirmasi Kost	65
Gambar 73 Mock-Up Data Sistem Pembayaran.....	65
Gambar 74 Mock-Up Data Laporan Sewa.....	66
Gambar 75 Mock-Up Edit Profile Admin.....	66
Gambar 76 Mock-Up Edit Password Admin	67
Gambar 77 Mock-Up Halaman Utama Pemilik	67
Gambar 78 Mock-Up Tambah Data Kost	68
Gambar 79 Mock-Up Tambah Data Kost	68
Gambar 80 Mock-Up Kelola Kost.....	69
Gambar 81 Mock-Up Kelola Penyewaan	69
Gambar 82 Mock-Up Profile Pemilik.....	70
Gambar 83 Mock-Up Akun Bank Pemilik.....	70
Gambar 84 Mock-Up Halaman Utama Penyewa	71
Gambar 85 Mock-Up Detail Informasi Kost.....	71
Gambar 86 Mock-Up Pengajuan Sewa.....	72
Gambar 87 Mock-Up Ringkasan Sewa.....	72
Gambar 88 Mock-Up Pembayaran Sewa.....	73
Gambar 89 Mock-Up Profile Penyewa.....	73
Gambar 90 Mock-Up Riwayat Sewa	74
Gambar 91 Mock-Up Wishlist	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Deskripsi Use Case Diagram Admin	15
Tabel 2 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data Sewa.....	16
Tabel 3 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data Transaksi.....	17
Tabel 4 Deskripsi Use Case Diagram Konfirmasi Pembayaran.....	18
Tabel 5 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data User	18
Tabel 6 Deskripsi Use Case Diagram Kelola Data Kost	19
Tabel 7 Deskripsi Use Case Diagram Laporan Sewa	19
Tabel 8 Deskripsi Use Case Diagram Registrasi Pemilik.....	21
Tabel 9 Deskripsi Use Case Diagram Edit Profile	22
Tabel 10 Deskripsi Use Case Diagram Pesan Kamar Kost.....	23
Tabel 11 Spesifikasi File Admin	29
Tabel 12 Spesifikasi File Pemilik	30
Tabel 13 Spesifikasi File Penyewa	31
Tabel 14 Spesifikasi File Kost.....	31
Tabel 15 Spesifikasi File Transaksi	32