

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
BUKU CAPSTONE DESIGN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR SINGKATAN.....	xxii
BAB 1 USULAN GAGASAN.....	1
1.1 Deskripsi Umum Masalah.....	1
1.2 Analisis Masalah	2
1.2.1 Aspek Teknis	2
1.2.2 Aspek Ekonomi.....	2
1.2.3 Aspek Kesehatan.....	3
1.2.4 Aspek Hukum	4
1.3 Analisis Solusi yang Ada	5
1.4 Kesimpulan CD-1.....	10
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Dasar Penentuan Spesifikasi.....	12
2.1.1 Aturan Pemerintah	12

2.1.2	Standar Industri.....	12
2.1.3	Spesifikasi Produk Atau Solusi Yang Sudah Ada	13
2.1.4	Survei Pengguna	18
2.2	Batasan dan Spesifikasi	19
2.2.1	Spesifikasi Produk	19
2.2.2	Batasan dan Spesifikasi Reservasi Kamar	19
2.2.3	Batasan dan Spesifikasi Pemesanan Makanan.....	20
2.2.4	Batasan dan Spesifikasi <i>Laundry</i>	20
2.2.5	Kebutuhan Non-Fungsional	23
2.3	Pengukuran/verifikasi spesifikasi.....	24
2.3.1	White Box Testing	24
2.3.2	Integration Testing	24
2.3.3	Black Box Testing.....	24
2.3.4	Performance (Stress Testing)	32
2.3.5	User Acceptance Testing (UAT)	32
2.4	Kesimpulan CD-2.....	32
BAB 3	SPESIFIKASI DAN DESAIN SISTEM	34
3.1	Alternatif Usulan Solusi	34
3.1.1	Aplikasi berbasis Desktop sebagai alternatif 1	35
3.1.2	Aplikasi berbasis Web sebagai alternatif 2	36
3.1.3	Aplikasi berbasis Mobile sebagai alternatif 3	37
3.1.4	Alternatif Database	38
3.1.5	SQLite sebagai alternatif 1.....	39
3.1.6	MongoDB sebagai alternatif 2	40
3.1.7	PostgreSQL sebagai alternatif 3.....	41
3.1.8	MySQL sebagai alternatif 4	42
3.2	Analisis dan Pemilihan Solusi.....	43

3.2.1	Metode Weighted Sum Model (WSM).....	43
3.2.2	Identifikasi Alternatif yang Digunakan pada Aplikasi dan Database	44
3.2.3	Penentuan Bobot Kriteria Pemilihan Solusi Aplikasi serta Database.....	47
3.2.4	Penentuan Nilai Kepentingan Kriteria pada Aplikasi dan Database	49
3.2.5	Perhitungan Alternatif Aplikasi dan Database.....	50
3.3	Desain Solusi Terpilih.....	52
3.3.1	Use Case Diagram.....	52
3.3.2	Sequence Diagram	70
3.3.3	Flowchart	78
3.3.4	Entity Rational Diagram (ERD).....	87
3.3.5	UI/UX	88
3.4	Jadwal dan Anggaran.....	109
3.4.1	Jadwal	109
3.4.2	Anggaran.....	110
BAB 4	IMPLEMENTASI	111
4.1	Deskripsi umum implementasi	111
4.2	Detil implementasi	112
4.2.1	Arsitektur Sistem	112
4.2.2	Frontend	112
4.2.3	Backend.....	113
4.2.4	Auntetikasi Google Oauth 2.0.....	114
4.2.5	API	115
4.2.6	Figma	115
4.2.7	Deployment.....	115
4.2.8	Frontend Pembuatan Aplikasi "KostKita"	118
4.2.9	Backend Pembuatan Aplikasi "KostKita"	123
4.3	Prosedur Pengoperasian.....	131

4.3.1	Pengelola Kost	131
4.3.2	Penghuni Kost.....	147
4.3.3	Tamu	154
4.3.4	Admin	155
BAB 5 PENGUJIAN		158
5.1	Skema Pengujian Sistem	158
5.1.1	White Box Testing	159
5.1.2	Integration Testing	159
5.1.3	Black Box Testing.....	159
5.1.4	Performance (Stress Testing)	159
5.1.5	User Acceptance Testing (UAT)	159
5.2	Proses Pengujian dan Analisis Hasil	160
5.2.1	White Box Testing	160
5.2.2	Integration Testing	172
5.2.3	Black Box Testing.....	179
5.2.4	Performance (Stress Testing)	186
5.2.5	User Acceptance Testing (UAT)	191
5.3	Analisa Hasil Pengujian	196
5.3.1	Analisa Hasil Pengujian White Box Testing	196
5.3.2	Analisa Hasil Pengujian Integration Testing	197
5.3.3	Analisa Hasil Pengujian Black Box Testing.....	198
5.3.4	Analisa Hasil Pengujian Performance (Stress Testing)	199
5.3.5	Analisa Hasil Pengujian User Acceptance Testing (UAT).....	200
5.4	Analisa Hasil Pengujian	200
BAB 6 KESIMPULAN		202
6.1	Kesimpulan.....	202
DAFTAR PUSTAKA.....		203

LAMPIRAN CD - 1	210
LAMPIRAN CD - 2	212
LAMPIRAN CD - 3	214
LAMPIRAN CD - 4	216
LAMPIRAN CD - 5	218
Lampiran Tambahan.....	220