

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	i
PERNYATAAN	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah.....	3
1.6 Pembagian Tugas Anggota	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengelolaan Asrama di Universitas Telkom	5
2.1.1 Karakteristik Pengelolaan Asrama di Universitas Telkom	5
2.1.2 Kondisi Pengelolaan Asrama Saat Ini di Universitas Telkom.....	5
2.2 Pendekatan dalam Pengembangan Perangkat Lunak Mobile.....	6

2.3 Teknologi Mobile.....	6
2.3.1 Kotlin.....	6
2.3.2 Firebase.....	7
2.4 Teknologi Website.....	8
2.4.1 TypeScript XML.....	8
2.5 Aplikasi Serupa	G
2.5.1 Aplikasi My TelU	9
2.5.2 Aplikasi Hotel Simply.....	9
2.5.3 Aplikasi TamuKita	10
2.5.4 Perbandingan Fitur.....	11
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	13
3.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	13
3.2.1 Proses Menggali Informasi	13
3.2.2 Karakteristik Target Pengguna	15
3.2.3 Fitur yang Dibutuhkan	15
3.2 Perancangan Aplikasi	17
3.2.1 Gambaran Umum Aplikasi.....	17
3.2.2 Use Case Diagram	18
3.2.3 Perancangan Antarmuka Aplikasi	20
3.2.4 Perancangan Basis Data	29
3.3 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi.....	30
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	32
4.1 Implementasi Aplikasi.....	32
4.1.1 Struktur Kode Project.....	32

4.1.2 Kesesuaian Terhadap Rancangan	33
4.1.3 Hasil Implementasi	33
4.2 Pengujian Aplikasi	34
4.2.1 Pengujian Kualitas Kode	34
4.2.2 Pengujian Fungsionalitas	34
4.2.3 Pengujian ke Pengguna	36
4.2.4 Diskusi Hasil Pengujian	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	38
5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA	3G
LAMPIRAN	41
Lampiran 1 Dokumentasi Kegiatan	41