

ABSTRAK

SIMADE adalah singkatan dari Simamora Debatara Raja yang merupakan sebuah keturunan pada suku batak. Nama SIMADE digunakan menjadi nama organisasi usaha dimana usaha tersebut sedang menggeluti bidang property yaitu kost. Saat ini kost SIMADE memiliki masalah yang sering terjadi yaitu masalah komunikasi antara penyewa, peminat dan pengelola yang antara lain peminat sulit untuk mendapatkan informasi kost. Penyewa sulit untuk menginformasikan keluhan kepada pengelola dan pengelola kesulitan untuk memahami setiap permasalahan yang terjadi pada kost SIMADE. Dengan adanya perkembangan teknologi dan informasi yang pesat dan dapat diandalkan. Kost SIMADE ingin menerapkan aplikasi berbasis web untuk menyelesaikan masalah yang ada dan diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah penghuni dalam menyampaikan keluhannya pada pengelola.

Kata kunci: Website, Kost, SIMADE.



ABSTRACT

SIMADE as known as Simamora Debata Raja as descendant of Batak tribe. SIMADE is use for boarding house venture's name. lately SIMADE boarding house has some communications problem which happened between the management and the tenants. The tenants often having difficulties for asking the information about the boarding house. The tenants also have hard times for conveying their complaints. Now with the development of information technology with increase significantly SIMADE boarding house is planning on using web base application to solve these problems. Hopefully with this base web application, the tenants can relay their complaints and getting information about SIMADE bourding house easily.

Keywords: Website, Boarding House, SIMADE



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN.....	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH	xix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup.....	2
1.5 Sumber Data.....	3
1.6 Sistematika Penyajian	3
BAB 2 KAJIAN TEORI	5
2.1 Rumah Kos.....	5
2.2 Sistem Informasi	5
2.3 Manajemen Komplain.....	6
2.3.1 Penanganan Pengaduan.....	8

2.4 Proses Bisnis	10
2.5 Flowchart.....	10
2.6 Use Case Diagram.....	11
2.7 Activity Diagram.....	12
2.8 Class Diagram	12
2.9 Database	13
2.9.1 System Database	14
2.9.2 System Database Relational.....	15
2.9.3 Query Language	15
2.9.4 ERD (Entity Relationship Diagram).....	16
2.9.5 MySQL.....	17
2.10 Aplikasi Berbasis Web.....	18
2.10.1 HTML (Hyper Text Markup Language).....	19
2.10.2 CSS (Cascading Style Sheet)	20
2.10.3 Javascript.....	21
2.10.4 PHP (Hypertext Preprocessor)	22
2.11 Black Box Testing.....	24
2.11.1 Equivalence Partitioning.....	25
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	26
3.1 Proses Bisnis	26
3.1.1 Parameter Kepuasan.....	26
3.1.2 Pesan Kamar.....	27
3.1.3 Pembayaran	28
3.1.4 Komplain.....	30
3.2 Use Case Diagram.....	30
3.2.1 Use Case Subsistem Pengelolaan Kamar.....	31

3.2.2 Use Case Subsistem Pengelolaan User	32
3.3 Activity Diagram.....	33
3.3.1 Activity Diagram Login	33
3.3.2 Activity Diagram Tambah Kamar.....	34
3.3.3 Activity Diagram Edit Kamar	35
3.3.4 Activity Diagram Tambah User	36
3.3.5 Activity Diagram Edit User	37
3.3.6 Activity Diagram Menentukan Penghuni Kamar.....	38
3.3.7 Activity Diagram Kirim Komplain	39
3.3.8 Activity Diagram Menanggapi Komplain.....	40
3.3.9 Activity Diagram Kirim Pesan.....	41
3.3.10 Activity Diagram Menanggapi Pesan	42
3.3.11 Activity Diagram Pembayaran.....	43
3.3.12 Activity Diagram Kirim Booking/Pesan.....	44
3.4 Class Diagram	45
3.5 Entity Relationship Diagram.....	46
3.5.1 Entity Relationship Table.....	47
3.6 Rancangan Antarmuka	52
3.6.1 Halaman Home.....	52
3.6.2 Halaman Kamar	53
3.6.3 Halaman Lokasi	54
3.6.4 Halaman Kontak.....	54
3.6.5 Halaman Login.....	55
3.6.6 Halaman Kirim Keluhan	56
3.6.7 Halaman Kirim.....	56
BAB 4 IMPLEMENTASI.....	58

4.1 Implementasi Antarmuka	58
4.1.1 Tampilan Login.....	58
4.1.2 Tampilan Dashboard Admin.....	58
4.1.3 Tampilan Manage User	60
4.1.4 Tampilan Kamar.....	61
4.1.5 Tampilan Manage Kamar.....	62
4.1.6 Tampilan Edit Kamar	63
4.1.7 Tampilan Edit User	64
4.1.8 Tampilan Manage Komplain.....	65
4.1.9 Tampilan Lihat Komplain	66
4.1.10 Tampilan Pesan	68
4.1.11 Tampilan Lihat Pesan.....	69
4.1.12 Tampilan Dashboard User.....	70
4.1.13 Tampilan Kirim Komplain.....	71
4.1.14 Tampilan Kirim Bukti Pemabayaran	72
4.1.15 Tampilan Data Pembayaran	73
4.1.16 Tampilan Manage Uang.....	74
4.1.17 Tampilan Home.....	75
4.1.18 Tampilan Kamar Pada Home	76
4.1.19 Tampilan Lokasi.....	76
4.1.20 Tampilan Kontak.....	77
BAB 5 PENGUJIAN.....	78
5.1 Black Box Testing.....	78
5.1.1 Pengujian Black Box Testing Login	78
5.1.2 Pengujian Black Box Testing Add Kamar	78
5.1.3 Pengujian Black Box Testing Add User	79

5.1.4 Pengujian Black Box Testing Add Kamar	80
5.1.5 Pengujian Black Box Testing Add Manage Keuangan	80
5.1.6 Pengujian Black Box Testing Add Komplain	80
5.1.7 Pengujian Black Box Testing Pesan	81
5.1.8 Pengujian Black Box Testing Pembayaran	81
5.1.9 Pengujian Black Box Testing Edit User	82
5.1.10 Pengujian Black Box Testing Edit Kamar	82
5.1.11 Pengujian Black Box Testing Komentar	83
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	84
6.1 Simpulan	84
6.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN A NAMA LAMPIRAN	A-1
LAMPIRAN B NAMA LAMPIRAN	B-1
LAMPIRAN C NAMA LAMPIRAN	C-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Pesan Kamar	28
Gambar 3.2 Flowchart Pembayaran	29
Gambar 3.3 Flowchart Komplain.....	30
Gambar 3.4 Use Case Diagram	31
Gambar 3.5 Use Case Subsistem Pengelolaan Kamar	32
Gambar 3.6 Use Case Subsistem Pengelolaan User	33
Gambar 3.7 Activity Diagram Login	34
Gambar 3.8 Activity Diagram Tambah Kamar	35
Gambar 3.9 Activity Diagram Edit Kamar	36
Gambar 3.10 Activity Diagram Tambah User	37
Gambar 3.11 Activity Diagram Edit User.....	38
Gambar 3.12 Activity Diagram Menentukan Penghuni Kamar	39
Gambar 3.13 Activity Diagram Kirim Komplain	40
Gambar 3.14 Activity Diagram Menanggapi Komplain.....	41
Gambar 3.15 Activity Diagram Kirim Pesan	42
Gambar 3.16 Activity Diagram Menanggapi Pesan	43
Gambar 3.17 Activity Diagram Pembayaran	44
Gambar 3.18 Activity Diagram Kirim Booking / Pesan	45
Gambar 3.19 Class Diagram	46
Gambar 3.20 Entity Relationship Diagram.....	47
Gambar 3.21 Halaman Home.....	53
Gambar 3.22 Halaman Kamar.....	53
Gambar 3.23 Halaman Lokasi.....	54
Gambar 3.24 Halaman Kontak.....	55
Gambar 3.25 Halaman Login	55
Gambar 3.26 Halaman Kirim Keluhan	56
Gambar 3.27 Kirim Pesan	57
Gambar 4.1Tampilan Login	58
Gambar 4.2Tampilan Dashboard Admin 1	59
Gambar 4.3 Tampilan Dashboard Admin 2	59

Gambar 4.4 Tampilan Manage User 1	60
Gambar 4.5 Tampilan Manage User 2	61
Gambar 4.6 Tampilan Kamar.....	62
Gambar 4.7 Tampilan Manage Kamar.....	63
Gambar 4.8 Tampilan Edit Kamar	64
Gambar 4.9 Tampilan Edit User	65
Gambar 4.10 Tampilan Manage Komplain.....	66
Gambar 4.11 Tampilan Komplain 1.....	67
Gambar 4.12 Tampilan Komplain 2.....	67
Gambar 4.13 Tampilan Lihat Komplain 3	68
Gambar 4.14 Tampilan Pesan	69
Gambar 4.15 Tampilan Lihat Pesan.....	70
Gambar 4.16 Tampilan Dashboard User.....	71
Gambar 4.17 Tampilan Kirim Komplain	72
Gambar 4.18 Tampilan Kirim Pembayaran 1	72
Gambar 4.19 Tampilan Kirim Pembayaran 2	73
Gambar 4.20 Data Pembayaran.....	74
Gambar 4.21 Tampilan Manage Uang 1	74
Gambar 4.22 Tampilan Manage Uang 2	75
Gambar 4.23 Tampilan Home.....	75
Gambar 4.24 Tampilan Kamar pada Home	76
Gambar 4.25 Tampilan Lokasi.....	77
Gambar 4.26 Tampilan Kontak.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3-1 Parameter Nilai Kepuasan	26
Tabel 5-1 Black Box Testing Login.....	78
Tabel 5-2 Black Box Testing Login.....	78
Tabel 5-3 Black Box Testing Add User.....	79
Tabel 5-4 Black Box Testing Add Manage Kamar.....	80
Tabel 5-5 Black Box Add Manage Keuangan	80
Tabel 5-6 Pengujian Black Box Add Komplain	81
Tabel 5-7 Pengujian Black Box Add Pesan	81
Tabel 5-8 Black Box Pembayaran.....	81
Tabel 5-9 Black Box Edit User	82
Tabel 5-10 Black Box Edit Kamar	83
Tabel 5-11 Black Box Komentar	83



DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Terminator	Permulaan atau akhir dari suatu program
Flowchart		Process	Suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
Flowchart		Manual	Suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer.
Flowchart		Decision	Suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak.
Flowchart		Preparation	Penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan.
Flowchart.		Input-output	Suatu proses <i>input</i> dan <i>output</i> data, parameter, informasi
Flowchart		Manual input	Suatu proses memasukkan data secara manual.
Flowchart		Offline-storage	Data dalam simbol ini akan disimpan kesuatu media tertentu
Flowchart		Document	Input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas
Flowchart		Connector	Suatu prosedur akan masuk dan keluar melalui simbol ini dalam lembar yang sama.
ERD		Entitas	Entitas, adalah objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
ERD		Relasi	Relasi, menunjukan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.

ERD		Atribut	Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
ERD		Garis	Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.
Use Case		Actor	Entitas yang dapat berhubungan dengan sistem dan memiliki akses ke fitur-fitur tertentu.
Use Case		Use Case	Simbol yang menandakan fitur yang dapat diakses dalam sistem.
Activity diagram		Activity	Simbol yang menunjukkan pekerjaan yang dilakukan oleh sistem.
Activity diagram		Control Flow	Laju perputaran urutan sistem bekerja.
Activity diagram		Initial State	Simbol yang menyatakan dimana aktifitas fungsi dimulai.
Activity diagram		Final State	Simbol yang menyatakan dimana aktifitas fungsi berakhir.

Referensi:

Notasi/ Lambang Flowchart dari breezetre.com

DAFTAR SINGKATAN

HTML	Hyper Text Markup Language
CSS	cascading style sheet
PHP	Hypertext Preprocessor
SI	Sistem Informasi
ERD	Entity Relational Diagram



DAFTAR ISTILAH

User	Pengguna yang memiliki akun username dan password.
Role	Hak akses dalam user atau level user.
Username	Suatu nama atau email yang didaftarkan saat membuat user.
Password	Kata kunci yang didaftarkan saat membuat user

