# DAFTAR ISI

[ABSTRAK i](#_Toc472793381)

[ABSTRACT ii](#_Toc472793382)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc472793383)

**BAB 1 PENDAHULUAN** 1-1

1.1 Latar Belakang 1-1

1.2 Identifikasi Masalah 1-2

1.3 Tujuan Tugas Akhir 1-2

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah 1-2

1.5 Metodologi Tugas Akhir 1-2

1.6 Sistematika Penulisan Laporan 1-5

BAB 2 LANDASAN TEORI 2-1

2.1 Peta Konsep 2-1

2.2 E-Commerce 2-1

2.2.1 Klasifikasi E-commerce 2-2

2.2.2 Komponen E-commerce 2-2

2.2.3 Pasar (*Marketplace)* 2-3

2.2.4 Pasar Elektronik (*E-Marketplace*) 2-4

2.3 Properti dan Indekos 2-5

2.3.1 Properti 2-5

2.3.1.1 Klasifikasi Properti 2-5

2.3.2 Indekos, Kos atau Kos-kosan 2-6

2.4 Prototipe 2-6

2.5 Sistem Informasi Geografis 2-6

2.6 Pemodelan Perancangan Perangkat Lunak 2-7

2.7 Work System Framework 2-7

2.8 Model Proses Prototyping 2-10

2.9 Black Box Testing 2-11

2.10 Penelitian Terdahulu 2-12

BAB 3 SKEMA PENELITIAN 3-1

3.1 Rancangan Penelitian 3-1

3.2 Keterhubungan SDLC dan Pendekatan yang digunakan 3-3

3.3 Peta Analisis 3-3

3.3.1 Deskripsi Peta analisis 3-4

3.4 Analisis 3-6

3.4.1 Analisis Solusi 3-6

3.4.2 Analisis Penggunaan Konsep 3-6

3.5 Tempat dan Objek Penelitian 3-6

3.5.1 Tempat Penelitian 3-6

BAB 4 PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK 4-1

4.1 Identifikasi Current system 4-1

4.2 Hasil Wawancara 4-1

4.3 Alur Aktivitas 4-2

4.4 Alur Aktivitas Bisnis Kos-kosan Tanpa Perantara 4-2

4.5 Alur Aktivitas Bisnis Kos-kosan menggunakan Perantara 4-3

4.5.1 Identifikasi Work System Framework 4-4

4.6 *Current System* dan *Recommendation System* 4-4

4.6.1 Alur Aktivitas *Recommendation system* 4-4

4.6.2 *Customers* 4-5

4.6.3 *Products/Services* 4-5

4.6.4 *Processes and Activities* 4-5

4.6.5 *Participants* 4-7

4.6.6 *Informations* 4-8

4.6.7 *Technology* 4-9

4.7 Analisis Permasalahan dan Rekomendasi Penyelesaian 4-9

4.8 Analisis Kebutuhan Informasi 4-10

4.9 Analisis Sistem Serupa 4-10

4.10 Analisis gambaran umum sistem yang akan dibangun 4-11

4.11 Analisis Pengguna sistem 4-12

4.12 Analisis kebutuhan fungsional 4-12

4.13 Analisis Non Fungsional 4-13

4.14 Perancangan Fungsionalitas sistem 4-13

4.14.1 Deskripsi Use case 4-14

4.14.2 Skenario Cara Kerja Use Case 4-15

4.14.3 Skenario Cara Kerja Use Case 4-24

4.14.4 Kelas Analisis 4-38

4.14.5 Perancangan Data Perangkat 4-39

4.15 Perancangan Antarmuka 4-40

4.15.1 Antarmuka Login 4-40

4.15.2 Antarmuka Profile Pengguna 4-41

4.15.3 Antarmuka Pesan 4-42

4.15.4 Antarmuka Pendaftaran 4-42

4.15.5 Antarmuka Halaman Utama 4-43

4.15.6 Antarmuka Pencarian Kosan 4-44

4.15.7 Antarmuka Detail Iklan Kosan 4-45

4.15.8 Antarmuka Sewa Kosan 4-46

4.15.9 Antarmuka Pilih Pembayaran 4-47

4.15.10 Antarmuka Cara Pembayaran 4-47

4.15.11 Antarmuka Lihat Iklan Kosan Backend 4-48

4.15.12 Antarmuka Pembuatan Iklan Kosan 4-49

4.15.13 Antarmuka Pengeditan Iklan Kosan 4-49

4.15.14 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak EboardinghouseBandung 4-50

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN TESTING 5-1

5.1. Implementasi 5-1

5.1.1. Referensi Implementasi Perangkat Lunak 5-1

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak 5-1

5.1.1 Kebutuhan Implementasi 5-1

5.2 Implementasi Antarmuka 5-3

5.2.1 Antarmuka Login 5-3

5.2.2 Antarmuka Pendaftaran 5-3

5.2.3 Antarmuka Halaman Utama 5-4

5.2.4 Antarmuka Pencarian Kosan 5-5

5.2.5 Antarmuka Detail Iklan Kosan 5-6

5.1.2. Implementasi Rancangan Database 5-6

5.2. Pengujian 5-7

5.2.6 Rencana Pengujian 5-7

5.2.7 Metode Pengujian 5-7

5.2.8 Fungsional Perangkat Lunak 5-8

5.2.9 Skenario Pengujian 5-8

5.2.10 Pengujian Perangkat Lunak 5-8

5.3 Kesimpulan Implementasi Model 5-9

5.3.1 Use Case Yang Berhasil Diimplementasikan 5-9

5.3.2 Use Case Yang Belum Diimplementasikan 5-9

5.3.3 Batasan Testing 5-10

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN 6-1

6.1 Kesimpulan 6-1

6.2 Saran 6-1

[DAFTAR TABEL vi](#_Toc472793384)

[DAFTAR GAMBAR vii](#_Toc472793385)

# DAFTAR TABEL

Tabel 4‑1 Analisis Kekurangan dan kelebihan 4-1

Tabel 4‑2 Analisis Pengguna sistem 4-1

Tabel 4‑3 Analisis kebutuhan fungsional 4-1

Tabel 4‑4 Analisis Non Fungsional 4-1

Tabel 4‑5 Deskripsi Use case 4-1

Tabel 4‑6 Skenario Use Case Pendaftaran 4-1

Tabel 4‑7 Skenario Use Case Kelola Pesan (Membuat Pesan) 4-1

Tabel 4‑8 Skenario Use Case Kelola Pesan(Menghapus pesan) 4-1

Tabel 4‑9 Skenario Use Case Kelola Pesan(Menampilkan pesan) 4-1

Tabel 4‑10 Skenario Use Case Pengelolaan iklan kosan (Menampilkan iklan kosan) 4-1

Tabel 4‑11 Skenario Use Case Pengelolaan iklan kosan (Menampilkan iklan kosan) 4-1

Tabel 4‑12 Skenario Use Case Pengelolaan iklan kosan (Membuat iklan kosan) 4-1

Tabel 4‑13 Skenario Use Case Pengelolaan iklan kosan (Menghapus iklan kosan) 4-1

Tabel 4‑14 Skenario Use Case Pengelolaan iklan kosan (Mengedit iklan kosan) 4-1

Tabel 4‑15 Skenario Use Case Mencari iklan kosan 4-1

Tabel 4‑16 Skenario Use Case Melihat iklan kosan 4-1

Tabel 4‑17 Skenario Use Case Menyewa Kosan 4-1

Tabel 4‑18 Skenario Use Case Menyewa Kosan 4-1

Tabel 4‑19 Skenario Use Case Menyewa Kosan 4-1

Tabel 4‑20 Skenario Use Case Menyewa Kosan 4-1

Tabel 4‑21 Kelas Analisis 4-1

Tabel 4‑22 Perancangan Data Perangkat 4-1

Tabel 5‑1Kebutuhan Perangkat Keras 5-1

Tabel 5‑2 Kebutuhan Perangkat Lunak 5-1

Tabel 5‑3 Struktur Folder Perangkat Lunak 5-1

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1‑1 Skema Pengerjaan Tugas Akhir 1-1

Gambar 2‑1 Peta Konsep 2-1

Gambar 2‑2 Work System Framework 2-1

Gambar 2‑2 Model Proses *Prototyping* 2-1

Gambar 3.2 Peta analisis 3-1

Gambar 4.1 Alur Aktivitas Bisnis Kos-kosan Tanpa Perantara 4-1

Gambar 4.2 Alur Aktivitas Bisnis Kos-kosan Menggunakan Perantara 4-1

Gambar 4.3 Alur Aktivitas Bisnis Kos-kosan I 4-1

Gambar 4.4 mamikos 4-1

Gambar 4.5 Infrastuktur sistem yang akan dibangun 4-1

Gambar 4‑6 Use Case Diagram 4-1

Gambar 4.7 Sequence Diagram Mendaftar Keanggotaan 4-1

Gambar 4.8 Sequence Diagram Kelola Pesan (Membuat Pesan) 4-1

Gambar 4.9 Sequence Diagram Kelola Pesan (Menghapus Pesan) 4-1

Gambar 4.10 Sequence Diagram Kelola Pesan (Menampilkan pesan) 4-1

Gambar 4.11 Sequence Diagram Kelola Pesan (Menampilkan pesan) 4-1

Gambar 4.12 Sequence Diagram Kelola Pesan (Menampilkan pesan) 4-1

Gambar 4.13 Sequence Diagram Kelola Iklan Kosan (Membuat iklan kosan) 4-1

Gambar 4.14 Sequence Diagram Pengelolaan Iklan Kosan (Menghapus iklan kosan) 4-1

Gambar 4.15 Sequence Diagram Pengelolaan Iklan Kosan (Mengedit iklan kosan) 4-1

Gambar 4.16 Sequence Diagram Pengelolaan Iklan Kosan (Mencari iklan kosan) 4-1

Gambar 4.17 Sequence Diagram Pengelolaan Iklan Kosan (Melihat iklan kosan) 4-1

Gambar 4.18 Sequence Diagram Memberikan Review 4-1

Gambar 4.19 Sequence Diagram Melihat Profile 4-1

Gambar 4.20 Sequence Diagram Mengedit Profile 4-1

Gambar 4‑21 Antarmuka Login 4-1

Gambar 4‑22 Antarmuka Profile Pengguna 4-1

Gambar 4‑23 Antarmuka Pesan 4-1

Gambar 4‑24 Antarmuka Pendaftaran 4-1

Gambar 4‑25 Antarmuka Utama 4-1

Gambar 4‑26 Antarmuka Pencarian Kosan 4-1

Gambar 4‑27 Antarmuka Detail Iklan Kosan 4-1

Gambar 4‑28 Antarmuka Sewa Kosan 4-1

Gambar 4‑29 Antarmuka Sewa Kosan 4-1

Gambar 4‑30 Antarmuka Sewa Kosan 4-1

Gambar 4‑31 Antarmuka Lihat iklan kosan backend 4-1

Gambar 4‑32 Antarmuka Sewa Kosan 4-1

Gambar 4‑33 Antarmuka Peneditan iklan kosan 4-1

Gambar 4‑34 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak Eboardinghouse Bandung 4-1

Gambar 5‑1 Antarmuka Login 5-1

Gambar 5‑2 Antarmuka Pendaftaran 5-1

Gambar 5‑3 Antarmuka Utama 5-1

Gambar 5‑4 Antarmuka Pencarian Kosan 5-1

Gambar 5‑5 Antarmuka Detail Iklan Kosan 5-1

Gambar 5‑6 Antarmuka Perancangan Database 5-1