

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	2
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	3
KATA PENGANTAR .....	4
ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR .....	12
DAFTAR TABEL.....	14
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang .....	15
1.2 Rumusan Masalah .....	16
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	16
1.3.1 Tujuan .....	16
1.3.2 Manfaat .....	16
1.4 Batasan Masalah.....	17
1.5 Metodologi Penelitian .....	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
2.1 Penelitian Terdahulu .....	19
2.2 Dasar Teori.....	20
2.2.1 Kos .....	20
2.2.2 Sistem Informasi .....	20
2.2.3 Javascript.....	21
2.2.4 NodeJS .....	21
2.2.5 VueJS .....	22
2.2.6 NuxtJS.....	22
2.2.7 MongoDB.....	23

2.2.8 Payment Gateway.....	23
2.2.9 Midtrans .....	23
2.2.10 Agile Kanban .....	24
2.2.11 Blackbox Testing .....	24
2.2.12 User Experience Questionnaire (UEQ).....	24
2.2.13 Use Case Diagram.....	25
2.2.14 Activity Diagram.....	25
2.2.15 Class Diagram .....	25
<b>BAB III METODOLOGI.....</b>	<b>26</b>
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	26
3.1.1 Metodologi Perancangan Sistem.....	26
3.1.2 Deskripsi Sistem Secara Umum.....	28
3.1.3 Arsitektur Pada Sistem.....	28
3.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	29
3.2.1 Perangkat Keras .....	29
3.2.2 Perangkat Lunak.....	29
3.3 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak .....	29
3.3.1 Kebutuhan Fungsional Pada Sistem.....	30
3.4 Aktor .....	30
3.5 Use Case.....	31
3.5.1 Login .....	32
3.5.2 Booking Kamar .....	33
3.5.3 Edit Profile .....	34
3.5.4 Mencari Unit Kos.....	35
3.5.5 Melihat Riwayat Transaksi .....	36
3.5.6 Register Penjaga Kos .....	37
3.5.7 Menambahkan Kamar Kos.....	38
3.5.8 Menambahkan Lokasi Kos.....	39

3.5.9 Memverifikasi Register User .....	40
3.5.10 Verifikasi Pembayaran Manual.....	41
3.5.11 Generate Link Reset.....	42
3.5.12 Melakukan Pembayaran Payment Gateway .....	43
3.3.6 Perancangan basis data.....	44
3.3.6.1 Tabel Users.....	44
3.3.6.2 Tabel Kos .....	45
3.3.6.3 Tabel Kamar Kos .....	45
3.3.6.4 Tabel Booking.....	45
3.3.6.5 Tabel Refresh Token .....	46
3.3.6.6 Tabel Files .....	46
3.3.6.7 Tabel Reset Password .....	47
3.3.7 Relasi Basis Data.....	47
3.3.7.1 Conceptual Data Model (CDM).....	48
3.3.7.2 Physical Data Model (PDM).....	49
3.3.8 Class Diagram .....	50
3.3.9 Perancangan Antar Muka.....	51
3.3.9.1 Halaman Login.....	51
3.3.9.2 Halaman Register Penghuni.....	52
3.3.9.3 Halaman Dashboard Penghuni.....	53
3.3.9.4 Halaman Dashboard Penjaga .....	54
3.3.9.5 Halaman Dashboard Pemilik .....	55
3.3.9.6 Halaman Utama.....	56
<b>BAB IV PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA .....</b>	<b>57</b>
4.1 Pengumpulan Data .....	57
4.2 Pengolahan Data.....	59
<b>BAB V ANALISIS DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
5.1 Verifikasi dan Validasi.....	60

5.2 Analisis Hasil .....	63
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	66
6.1 Kesimpulan .....	66
6.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN.....	69