

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1.	Latar Belakang Penelitian	1
1.2.	Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1.	Identifikasi Masalah	4
1.2.2.	Rumusan Masalah	5
1.3.	Maksud dan Tujuan Penelitian	6
1.3.1.	Maksud Penelitian	6
1.3.2.	Tujuan Penelitian	6
1.4.	Kegunaan Penelitian	7
1.4.1.	Kegunaan Akademis	7
1.4.2.	Kegunaan Praktis	7
1.5.	Batasan Masalah	8
1.6.	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	9

1.6.1.	Lokasi Penelitian.....	9
1.6.2.	Waktu Penelitian.....	10
1.7.	Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI		
2.1.	Penelitian Terdahulu.....	13
2.2.	Konsep Dasar Sistem.....	14
2.2.1.	Pengertian Sistem.....	15
2.2.2.	Klasifikasi Sistem	15
2.2.3.	Karakteristik Sistem.....	16
2.3.	Konsep Dasar Informasi.....	17
2.3.1.	Pengertian Informasi	17
2.3.2.	Ciri – Ciri Informasi.....	18
2.3.3.	Kualitas Informasi.....	18
2.4.	Konsep Dasar Sistem Informasi	19
2.4.1.	Pengertian Sistem Informasi	19
2.4.2.	Komponen Sistem Informasi	20
2.5.	Definisi dari Kasus yang Dianalisis	21
2.5.1.	Definisi Asrama	21
2.5.2.	Definisi Administrasi	21
2.5.3.	Definisi <i>Website</i>	21
2.5.4.	Perangkat Lunak Pendukung.....	22
2.5.4.1.	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	22
2.5.4.2.	MySQL.....	22
2.5.4.3.	<i>Visual Studio Code</i>	23
2.5.4.4.	XAMPP.....	23

2.5.4.5. Apache.....	23
2.5.4.6. Laravel.....	24
2.5.4.7. HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	24
2.5.4.8. CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>)	24
2.6. Teknik Pengujian.....	25
2.6.1. <i>Blackbox Testing</i>	26
2.8.2. <i>Whitebox Testing</i>	26

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian	27
3.1.1. Sejarah Singkat Asrama	27
3.1.2. Visi dan Misi Asrama.....	28
3.1.2.1. Visi	28
3.1.2.2. Misi	28
3.1.3. Struktur Organisasi Asrama.....	29
3.1.4. Deskripsi Tugas	30
3.2. Metode Penelitian.....	31
3.2.1. Desain Penelitian	31
3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data	32
3.2.2.1. Sumber Data Primer.....	32
3.2.2.2. Sumber Data Sekunder	33
3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem	33
3.2.4. Pengujian <i>Software</i>	34
3.2.4.1. Metode Pendekatan Sistem	34
3.2.4.2. Metode Pengembangan Sistem	35
3.2.4.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan	37

3.3.	Analisis Sistem yang Berjalan.....	40
3.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	41
3.3.1.1.	Definisi Aktor Dan Deskripsinya	41
3.3.1.2.	Definisi <i>Use Case</i> Dan Deskripsinya	42
3.3.1.3.	Skenario <i>Use Case</i>	43
3.3.2.	<i>Activity Diagram</i>	52
3.3.3.	Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan	56
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Perancangan Sistem.....	58
4.1.1.	Tujuan Perancangan Sistem	58
4.1.2.	Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan.....	59
4.1.3.	Perancangan Sistem yang Diusulkan	59
4.1.3.1.	<i>Use Case Diagram</i>	60
4.1.3.2.	Skenario <i>Use Case</i>	62
4.1.3.3.	<i>Activity Diagram</i>	79
4.1.3.4.	<i>Class Diagram</i>	84
4.1.3.5.	<i>Sequence Diagram</i>	85
4.2.	Perancangan Antar Muka	90
4.2.1.	Struktur Menu	90
4.2.2.	Perancangan <i>Input</i>	91
4.2.3.	Perancangan <i>Output</i>	94
4.3.	Perancangan Arsitektur Jaringan.....	99
4.4.	Pengujian	99
4.4.1.	Rencana Pengujian	100
4.4.2.	Kasus dan Hasil Pengujian.....	102

4.4.3.	Kesimpulan Hasil Pengujian	108
4.5.	Implementasi	108
4.5.1.	Implementasi Perangkat Lunak.....	108
4.5.2.	Implementasi Perangkat Keras.....	109
4.5.3.	Implementasi Basis Data.....	110
4.5.4.	Implementasi Antar Muka.....	120
4.5.5.	Implementasi Instalasi Program.....	131
5.5.6.	Penggunaan Program	150

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1.	Kesimpulan.....	156
5.2.	Saran	157

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN