

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN KONTRAKAN
BERBASIS ANDROID UNTUK WILAYAH
KELURAHAN JELUTUNG 1**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN KONTRAKAN
BERBASIS ANDROID UNTUK WILAYAH
KELURAHAN JELUTUNG 1**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1711500099

Nama : Tri Ekawati

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN APLIKASI Pencarian
Kontrak Berbasis Android untuk
Wilayah Kelurahan Jelutung 1

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 31 Juli 2021



(Tri Ekawati)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

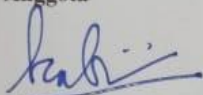
**PENGEMBANGAN APLIKASI PENCARIAN KONTRAKAN BERBASIS
ANDROID UNTUK WILAYAH KELURAHAN JELUTUNG I**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tri Ekawati
1711500099**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 23 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Eza Budi Perkasa, M.Kom
NIDN. 0201089201**

Dosen Pembimbing

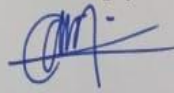


**Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201**

Kaprodi Teknik Informatika


**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Ketua Penguji



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ISE ATMA LUHUR

**Ellya Helmi, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Aplikasi Pencarian Kontrakan Berbasis Android Untuk Wilayah Kelurahan Jelutung 1”** yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan jenjang strata satu(S1) pada program studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis(ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena itu kritik dan saran akan senantiasa diterima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana,M.kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Lukas Tommy,M.kom selaku dosen pembimbing.
7. Suamiku tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
8. Saudara dan teman-temanku angkatan 2017 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Diharapkan sekiranya skripsi ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 26 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Definisi Model <i>Prototype</i>	6
2.1.1. Kelebihan Model <i>Prototype</i>	7
2.1.2. Kekurangan Model <i>Prototype</i>	8
2.2. Metodologi Berorientasi Objek	8
2.3. UML (Unified Modelling Language).....	9
2.3.1. Jenis-Jenis Diagram UML.....	10
2.4. Kontrakan	11
2.5. Aplikasi	12
2.6. Android	13
2.6.1. Versi Android.....	13
2.7. Android Studio	14
2.8. XAMPP	14
2.8.1. Fitur-fitur XAMPP	14
2.9. Java.....	15

2.10. Penelitian Terdahulu	16
----------------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model <i>Prototype</i>	19
3.1.1. Tahapan Model <i>Prototype</i>	19
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	21
3.3.1. UML(Unified Modelling Language).....	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Masalah	23
4.2. Analisis Kebutuhan	23
4.2.1. Kebutuhan Fungsional	23
4.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional	24
4.3. Analisis Sistem Berjalan	24
4.4. Perancangan Sistem	25
4.4.1. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan.....	25
4.4.2. <i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan.....	34
4.4.3. <i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan.....	44
4.4.4. <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan.....	54
4.5. Perancangan Layar	55
4.5.1. Rancangan Layar Aplikasi	55
4.5.2. Perancangan Layar <i>Web Server</i>	60
4.5.3. Tampilan Layar Aplikasi	64
4.5.4. Tampilan Layar <i>Web Server</i>	71
4.5.5. Pengujian Blackbox	76
4.6. Kuisisioner.....	79

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran.....	83

DAFTAR PUSTAKA	84
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	86
----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Prototype	6
Gambar 4.1 Activity Diagram Sistem Berjalan	25
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Pencari	26
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Pemilik.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i> Pencari.....	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Register</i> Pencari.....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Daftar Kontrakan Pencari	36
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Riwayat <i>Booking</i> Pencari.....	37
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Logout</i> Pencari.....	38
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Login</i> Pemilik	39
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Register</i> Pemilik	40
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Halaman Iklan Pemilik	41
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Permintaan Pemilik	42
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Logout</i> Pemilik	43
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram Login</i> Pencari.....	44
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram Register</i> Pencari.....	45
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Kontrakan Pencari	46
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Riwayat <i>Booking</i> Pencari.....	47
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Logout</i> Pencari.....	48
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Login</i> Pemilik	49
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Register</i> Pemilik.....	50
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Pasang Iklan Pemilik	51
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Permintaan Pemilik.....	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Logout</i> Pemilik	53
Gambar 4.24 <i>Class Diagram</i>	54
Gambar 4.25 Rancangan Layar <i>Login</i>	55
Gambar 4.26 Rancangan Layar Status <i>Register</i>	55
Gambar 4.27 Rancangan Layar Data <i>Register</i>	56
Gambar 4.28 Rancangan Layar Halaman Utama Pencari.....	56
Gambar 4.29 Rancangan Layar Daftar Kontrakan Pencari	57
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Booking</i> Kontrakan Pencari.....	57
Gambar 4.31 Rancangan Layar Halaman Utama Pemilik	58
Gambar 4.32 Rancangan Layar Data Iklan Pemilik.....	58
Gambar 4.33 Rancangan Layar Alamat Kontrakan Pemilik.....	59
Gambar 4.34 Rancangan Layar Foto Kontrakan Pemilik	59
Gambar 4.35 Rancangan Layar Data Permintaan Pemilik	60
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Web Server Login</i>	60
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Halaman Utama	61
Gambar 4.38 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Menu Pencari Kontrakan	61

Gambar 4.39 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Menu Pemilik Kontrakan	62
Gambar 4.40 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Menu Daftar Kontrakan.....	62
Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Menu Foto Kontrakan	63
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Menu Booking	63
Gambar 4.43 Rancangan Layar <i>Web Server</i> Menu Permintaan.....	64
Gambar 4.44 Tampilan Layar <i>SplashScreen</i>	64
Gambar 4.45 Tampilan Layar <i>Login</i>	65
Gambar 4.46 Tampilan Layar Status <i>Register</i>	65
Gambar 4.47 Tampilan Layar Data <i>Register</i>	66
Gambar 4.48 Tampilan Layar Halaman Utama Pencari	67
Gambar 4.49 Tampilan Layar Daftar Kontrakan Pencari	67
Gambar 4.50 Tampilan Layar <i>Booking</i> Kontrakan Pencari	68
Gambar 4.51 Tampilan Layar Halaman Utama Pemilik	69
Gambar 4.52 Tampilan Layar Iklan Pemilik.....	69
Gambar 4.53 Tampilan Layar Permintaan Pemilik	70
Gambar 4.54 Tampilan Layar <i>Web Server Login</i>	71
Gambar 4.55 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Halaman Utama	71
Gambar 4.56 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Pencari Kontrakan.....	72
Gambar 4.57 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Pemilik Kontrakan	73
Gambar 4.58 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Daftar Kontrakan.....	73
Gambar 4.59 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Foto Kontrakan	74
Gambar 4.60 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Booking	75
Gambar 4.61 Tampilan Layar <i>Web Server</i> Permintaan	75

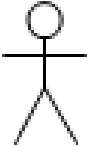








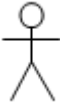




DAFTAR TABEL


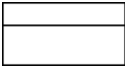

	Halaman
Tabel 2.1 Versi Android.....	13
Tabel 2.2 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	26
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram Register</i>	27
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman Utama	27
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Daftar Kontrakan	28
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Riwayat <i>Booking</i>	29
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	29
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	30
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram Register</i>	31
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Halaman Utama	32
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Isi Data Iklan.....	32
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Permintaan	33
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	34
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pengujian <i>Blackbox</i>	76
Tabel 4.14 Kuisisioner.....	79
Tabel 4.15 Skala Penilaian.....	80
Tabel 4.16 Hasil Kuisisioner	80
Tabel 4.17 Karakteristik Kepuasan.....	81



DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna</p> <p>Aplikasi</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan <i>use case</i></p>
	<p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktivitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktivitas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan kontrol antara <i>state</i></p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>

Sequence Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut <i>user</i></p>
	<p>Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu <i>object</i> mengirim data masuk</p>
	<p>Garis Hidup</p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu <i>object</i></p>
	<p>Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan <i>object</i> dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan di dalamnya.</p>
	<p>Keluaran</p> <p>Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa Tahapan</p>

<i>Class Diagram</i>	
	<p>Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu <i>object</i> mengirim data masuk</p>
	<p>Class</p> <p>Merupakan kumpulan dari objek-objek yang memiliki atribut serta operasi yang sama.</p>
	<p>Association</p> <p>Merupakan apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>

