

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Tujuan Penelitian	3
I.4 Batasan Penelitian	3
I.5 Manfaat Penelitian	3
I.6 Sistematika Laporan	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
II.1 Sistem Manajemen Ruangan	5
II.2 Aplikasi <i>Web, Mobile, Desktop</i>	6
II.2.1 Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	6
II.2.2 Aplikasi Berbasis <i>Mobile</i>	7
II.2.3 Aplikasi Berbasis Desktop	7
II.2.4 Perbandingan Aplikasi Berbasis <i>Web, Desktop, Mobile</i>	9
II.3 TTLock <i>Smart Lock</i>	11
II.4 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12
II.5 Pengujian Perangkat Lunak	13
II.6 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	16
II.6.1 <i>Waterfall</i>	16
II.6.2 <i>Scrum</i>	18
II.6.3 <i>Iterative Incremental Development Model</i>	19
II.6.4 Perbandingan Metode	20

II.7 Penelitian Terdahulu	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
III.1 Model Konseptual	26
III.2 Sistematika Penelitian	28
III.2.1 Tahap Pengembangan	29
III.3 Alasan Pemilihan Metode	30
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
IV.1 Tahap Komunikasi	32
IV.2 Tahap Analisis.....	32
IV.2.1 Proses Bisnis Eksisting.....	33
IV.2.2 <i>GAP Analysis</i>	34
IV.3 Tahap Perancangan	35
IV.3.1 Proses Bisnis Usulan	35
IV.3.2 Diagram Arsitektur Sistem	37
IV.3.3 Use Case Diagram	38
IV.3.4 Diagram Aktifitas	43
IV.3.5 Data Flow Diagram	50
IV.3.6 Component Diagram.....	51
IV.3.7 Sequence Diagram.....	54
IV.3.8 Entity Relationship Diagram	61
BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	64
V.1 Implementasi	64
V.1.1 <i>Pseudocode</i>	64
V.1.2 Implementasi Sistem.....	69
V.2 Tahap Pengujian	74
V.2.1 Pengujian Fungsionalitas	74
BAB VI KESIMPULAN dan SARAN	77
VI.1 Kesimpulan	77
VI.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	82