

# **LAPORAN**

## **TUGAS BESAR PEMROGRAMAN WEB LANJUT**

dibuat untuk memenuhi tugas besar mata kuliah pemrograman web lanjut



### **Dosen Pengampu :**

Muhammad Habib Algifari, S.Kom., M.T.I.

### **Disusun Oleh :**

Ahmad Syafarudin	(119140044)
Aldo Setiawan	(119140099)
Aly Mujiono	(119140107)
Cahya Andy Mareza	(119140007)
M Rizki Ramadhan	(14117117)

**SEMESTER GANJIL TH. 2022/2023**  
**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO, INFORMATIKA DAN SISTEM FISIS**  
**INSTITUT TEKNOLOGI SUMATERA**  
**2022**

**Rancang Bangun Website KostHunt dengan Metode  
Waterfall**

**SOFTWARE REQUIREMENTS  
SPECIFICATION**

Version: <1.0>

# DAFTAR ISI

<b>SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATION</b>	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>3</b>
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN</b>	<b>5</b>
1. Latar belakang	5
2. Rumusan masalah	5
3. Tujuan	6
4. Metodologi	6
<b>BAB II</b>	
<b>LANDASAN TEORI</b>	<b>7</b>
1. Website	7
2. Waterfall	7
3. Figma	8
4. Mysql	8
5. Database	8
6. PHP	9
7. CSS	9
8. Laravel	9
9. Black Box Testing	10
<b>BAB III</b>	
<b>METODE PENELITIAN</b>	<b>11</b>
1. WATERFALL	11
a. Requirements	12
b. Design	12
d. Testing	13
e. Deployment	13
f. Maintenance	13
2. Gambaran Umum Sistem/ Aplikasi/ Prototype (Arsitektur Sistem)	13
3. Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional	14
4. Use Case diagram	14
5. Diagram Activity	15
7. Tabel User Stories	16
8. Detail Dokumentasi API	17
a) Register Response	17
b) Login Response	18
c) Read Data Kost	19
d) Create Data Kost	19

e) Update Data Kost	20
f) Delete Data Kost	20
<b>BAB IV</b>	
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>21</b>
1. Halaman Login	21
2. Halaman Beranda	21
3. Halaman Daftar Produk	22
4. Pop-up Produk	23
5. Create Produk	24
6. Edit Produk	24
7. Manage Produk	25
<b>BAB V</b>	
<b>KESIMPULAN</b>	<b>27</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>28</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar belakang**

Sewa kosan atau tempat tinggal merupakan salah satu kebutuhan utama bagi kebanyakan orang, terutama bagi mereka yang tinggal di kota besar atau di tempat yang tidak memiliki rumah sendiri. Namun, mencari tempat tinggal yang sesuai dengan kebutuhan dan budget seringkali menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, banyak orang yang memanfaatkan layanan pencarian tempat tinggal secara online melalui website pencari kosan.

Website pencari kosan merupakan platform yang memudahkan pencarian tempat tinggal dengan menyediakan informasi mengenai berbagai jenis tempat tinggal yang tersedia di suatu lokasi, seperti kosan, apartemen, rumah, atau rumah kontrakan. Pengguna website pencari kosan dapat mencari tempat tinggal sesuai dengan lokasi, harga, dan fasilitas yang diinginkan. Selain itu, website pencari kosan juga menyediakan fitur-fitur yang memudahkan pengguna untuk menghubungi pemilik tempat tinggal atau agen properti yang bersangkutan.

Latar belakang munculnya website pencari kosan adalah untuk memenuhi kebutuhan akan layanan pencarian tempat tinggal yang mudah dan cepat bagi penggunanya. Dengan adanya website pencari kosan, pengguna dapat menemukan tempat tinggal yang sesuai dengan kebutuhan dan budget dengan cepat dan mudah, tanpa perlu keluar rumah atau menghabiskan banyak waktu untuk mencari informasi. Selain itu, website pencari kosan juga menyediakan layanan yang lebih terpercaya dan aman dibandingkan dengan mencari tempat tinggal secara langsung, karena pengguna dapat melihat foto dan informasi yang jelas tentang tempat tinggal yang tersedia sebelum memutuskan untuk menyewanya.

### **2. Rumusan masalah**

Rumusan masalah yang dapat kita ambil dari latar belakang diatas adalah:

1. Bagaimana cara membuat website pencari kosan?
2. Bagaimana website dapat memuat detail terkait informasi kosan?
3. Dimana dapat mencari kosan sesuai dengan keinginan?

### **3. Tujuan**

Tujuan dalam pembuatan proyek ini adalah untuk membuat website yang dapat digunakan mencari kosan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### **4. Metodologi**

Metode yang digunakan pada pembuatan website KostHunt ini adalah metode *Waterfall* . Metode Ini digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak berdasarkan kepada penekanan proses pengerjaan dan sekuensial (berurutan) dan sistematis. Selain itu, metode *Waterfall* juga termasuk kedalam bagian *Software Development Life Cycle* (SDLC).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **1. Website**

Website adalah sekumpulan halaman web yang terhubung dan dapat diakses melalui internet. Setiap halaman web pada sebuah website biasanya terdiri dari teks, gambar, video, dan tautan ke halaman web lainnya.[1] Website dapat dibuat untuk berbagai tujuan, seperti memberikan informasi, menjual produk atau layanan, atau bahkan hanya sebagai platform untuk berkomunikasi dengan orang lain. Biasanya, website terdiri dari sebuah domain yang merupakan alamat unik yang dapat diakses melalui web browser seperti Google Chrome atau Mozilla Firefox.

#### **2. Waterfall**

Metode Waterfall adalah salah satu metode pengelolaan proyek yang mengikuti tahapan-tahapan proses secara berurutan dan terpisah. Metode ini mengikuti pendekatan "top-down", yang artinya bahwa setiap tahap proses harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum memulai tahap selanjutnya. Metode Waterfall cocok digunakan untuk proyek yang memiliki spesifikasi yang jelas dan tidak terlalu banyak perubahan selama proses pengembangan. Metode Waterfall terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- Analisis kebutuhan: Tahap ini melibatkan penentuan spesifikasi dan kebutuhan proyek.
- Desain: Tahap ini melibatkan desain arsitektur sistem dan rancangan user interface.
- Implementasi: Tahap ini melibatkan pengembangan kode dan pembuatan sistem sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.
- Uji coba: Tahap ini melibatkan pengujian sistem untuk memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.
- Deployment: Tahap ini melibatkan penerapan sistem ke lingkungan produksi dan penyediaan dukungan untuk sistem yang telah diimplementasikan.
- Maintenance: Tahap ini melibatkan pemeliharaan sistem untuk memastikan bahwa sistem terus berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.[2]

Metode Waterfall sering digunakan untuk proyek-proyek yang memiliki jangka waktu yang panjang dan membutuhkan perencanaan yang teliti. Namun, metode ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti sulit untuk mengakomodasi perubahan yang terjadi selama proses pengembangan, tidak fleksibel, dan tidak memberikan ruang bagi revisi dan improvisasi.

### **3. Figma**

Figma adalah sebuah perangkat lunak desain yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit file desain grafis, seperti mockup atau prototype website atau aplikasi. Figma merupakan perangkat lunak desain yang berbasis web, sehingga pengguna dapat mengaksesnya melalui browser internet di komputer atau perangkat lain dengan koneksi internet. Pengguna dapat bekerja secara bersama-sama dalam satu file secara real-time, membuatnya menjadi pilihan yang populer bagi tim desain yang bekerja dari jarak jauh atau yang membutuhkan kolaborasi efektif. Figma juga menyediakan berbagai fitur desain, seperti alat pembuat garis, warna, dan teks, serta berbagai elemen visual yang dapat ditambahkan ke dalam file desain.[3]

### **4. Mysql**

Menurut Abdul Kadir (2013 : 15) Mysql adalah nama database server. Database server adalah server yang berfungsi untuk menangani database. Database adalah suatu pengorganisasian data dengan tujuan memudahkan penyimpanan dan pengaksesan data. Dengan menggunakan Mysql, kita bisa menyimpan data dan kemudian data bisa diakses dengan cara yang mudah dan cepat[4].

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasi yang bersifat terbuka atau open source. Sistem manajemen basis data ini adalah hasil pemikiran dari Michael “Monty” Widenius, David Axmark, dan Allan Larson pada tahun 1995. Tujuan awal ditulisnya program MySQL adalah untuk mengembangkan aplikasi web. MySQL menggunakan bahasa standar SQL (Structure Query Language) sebagai bahasa interaktif dalam mengelola data. Perintah SQL sering juga disebut Query[5].

MySQL menawarkan berbagai keunggulan dibandingkan database server lain. Berikut ini adalah beberapa keunggulan MySQL:

- 1) Mampu menangani jutaan user dalam waktu yang bersamaan.
- 2) Mampu menampung lebih dari 50.000.000 record.
- 3) Sangat cepat mengeksekusi perintah.

### **5. Database**

Database merupakan sekumpulan informasi yang saling berkaitan pada suatu subjek tertentu serta pada tujuan tertentu pula. Database dapat juga diartikan sebagai susunan record data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir



dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu dalam komputer sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna[6].

## **6. PHP**

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat website dinamis maupun aplikasi web. Berbeda dengan HTML yang hanya bisa menampilkan konten statis, PHP bisa berinteraksi dengan database, file dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah website[7].

## **7. CSS**

CSS adalah singkatan dari Cascading Style Sheets, yang berfungsi untuk mengontrol tampilan dari sebuah halaman website[7].

## **8. Laravel**

Laravel adalah salah satu framework PHP terbaik yang dikembangkan oleh Taylor Otwell, proyek Laravel dimulai pada April 2011 (Yudhanto & Prasetyo, 2018). Awal mula Laravel dibuat, karena Otwell sendiri tidak menemukan framework yang up to date dengan versi PHP (Yudhanto & Prasetyo, 2018). Laravel adalah sebuah framework PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dibangun dengan konsep MVC (model view controller) (Yudhanto & Prasetyo, 2018). Yang menarik dari Laravel adalah sintaksnya yang ekspresif, elegan, serta dirancang khusus untuk memudahkan dan mempercepat proses web development (Yudhanto & Prasetyo, 2018).

Laravel merupakan framework yang fokus pada alur pembelajaran yang mudah, sehingga memangkas waktu dari pembuatan aplikasi hingga penerbitan aplikasi (Stauffer, 2017). Semua pekerjaan dasar yang dilakukan oleh sebuah aplikasi web dapat disederhanakan melalui komponen-komponen yang telah disediakan oleh Laravel (Stauffer, 2017). Komponen yang terdapat pada Laravel yang sederhana salah satunya adalah template engine Blade. Blade merupakan template engine yang mudah, dan cepat dari Laravel (Monteiro, 2018). Blade tidak membutuhkan pengetahuan PHP pada kode views (Monteiro, 2018). Blade yang telah dibuat akan dijalankan oleh framework dan akan

disimpan sampai kembali dimodifikasi (Monteiro, 2018). Selain itu terdapat fitur Eloquent ORM yang merupakan manajemen basis data dengan metode active record. Eloquent ini dapat memudahkan pengguna Laravel dalam membuat bagian create, retrieve, update, dan delete pada bagian model tanpa perlu mendeklarasikan bagian itu sendiri-sendiri (Sinha, 2017)[8].

## **9. Black Box Testing**

Menurut Pressman (2012 : 597) dalam buku terjemahan yang berjudul Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi, black box testing (pengujian kotak hitam) juga disebut pengujian perilaku, berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Artinya, teknik pengujian kotak hitam memungkinkan untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program[9]. Pengujian kotak hitam berupaya untuk menemukan kesalahan dalam kategori berikut :

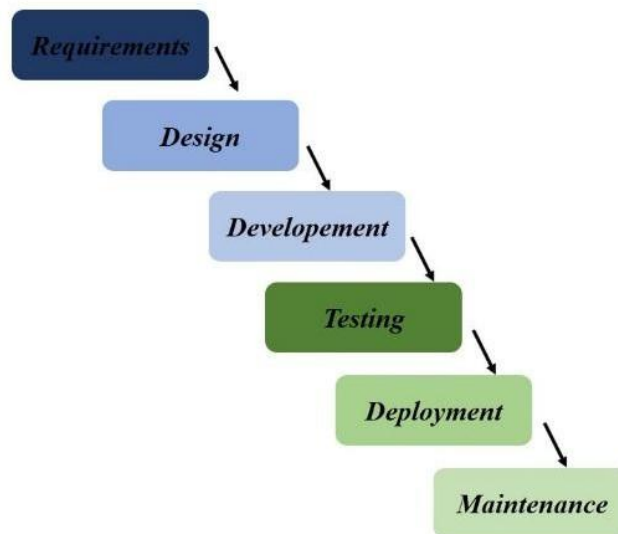
1. Fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan antar muka
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal
4. Kesalahan perilaku atau kinerja
5. Kesalahan inisialisasi

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 1. *WATERFALL*

Metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) pada sistem yang dikembangkan menggunakan metode *waterfall*. Metode ini menggambarkan pendekatan alur hidup sebuah perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan (sekuensial) dengan enam fase seperti pada Gambar dibawah :



Gambar 3.1 Tahapan Metode *Waterfall*

Metodologi merupakan cara untuk mengumpulkan data, guna mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh pengguna/*client* untuk menyelesaikan rumusan masalah dan memberikan solusi. Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menyelesaikan permasalahan tersebut menggunakan metodologi *waterfall*. Metode tersebut tidak hanya berpaku pada tampilan saja, namun juga kegunaan sistem. Selain itu, metode *Waterfall* menjadi metode yang mana dalam penerapannya, suatu desain tidak dapat diubah ketika telah memasuki tahap development, *client* harus menunggu sampai

selesai proses development untuk dapat melakukan revisi. Adapun tahapan dari metode tersebut yakni :

#### a. Requirements

Pada tahap awal, akan dilakukan diskusi antara tim pengembang dengan *client*. Dimana diskusi tersebut akan membahas tentang spesifikasi kebutuhan aplikasi. Dalam diskusi tersebut, sistem *requirements* akan menjadi standar baku dalam proses pengembangannya. Sistem *requirements* akan menjadi titik acuan proyek dari tahap perencanaan hingga proyek selesai . Pada tahap ini *project manager* memberikan gambaran mengenai kebutuhan sistem yang diperlukan. Setelah mengetahui informasi awal tersebut, penulis selanjutnya mulai mencari referensi studi literatur yang sesuai dengan kebutuhan proyek tersebut. Dengan membaca sebanyak mungkin studi literatur, akan mempermudah penulis dalam mengerjakan proses pengembangan proyek sebab sudah memahami langkah apa saja yang harus dilakukan.

#### b. Design

Pada tahap ini penulis mulai membangun suatu desain sebagai bentuk solusi dari produk yang sedang dianalisis. Mulai dari *high fidelity* yang digunakan untuk membuat ide-ide menjadi terlihat dan memfasilitasi komunikasi yang efisien dengan pengguna. Hal ini berguna untuk mencegah kemungkinan biaya pengerjaan yang tinggi akibat pengerjaan ulang produk pada langkah berikutnya. Ketika solusi desain disajikan kepada pengguna, mereka diperbolehkan untuk melaksanakan tugasnya. Umpan balik pengguna yang dikumpulkan harus dimasukkan dalam perbaikan solusi desain.

#### c. Development

Proses ini akan membuat sebuah desain perangkat lunak yang di dalamnya terdapat desain struktur data, arsitektur perangkat lunak, interface representation, dan rancangan proses pembuatan source code.

#### d. Testing

Pada pengujian ini, penulis melakukan testing dengan mencoba semua fitur yang ada pada sistem dengan menyesuaikan lingkup kerja penulis pada pengembangan perangkat lunak tersebut. Hasil dari testing ini akan menunjukkan nilai kesesuaian rancangan dengan perangkat lunak berdasarkan lingkup kerja penulis. Pada proses pengujian, konsep yang diterapkan adalah black box, di mana pada proses ini nantinya akan berfokus pada nilai fungsionalitas dari perangkat lunak yang telah dikembangkan.

#### e. Deployment

Proses transisi dari desain ke dalam bentuk *source code* program perangkat lunak. Ketika aplikasi telah di selesai testing maka akan ada proses pemasangan *hosting* dan *domain*. Agar website dapat mendapatkan ip public yang kemudian bisa digunakan oleh semua pengguna.

#### f. Maintenance

Fokus pada percobaan perangkat lunak pada segi logika, fungsional, dan non-fungsional untuk memastikan bahwa sistem berjalan dengan baik. Maka dari itu proses maintenance untuk menjaga kestabilan fungsi dari suatu sistem aplikasi. Pada proses kali ini, proses maintenance belum dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu praktik kuliah lapangan.

## 2. Gambaran Umum Sistem/ Aplikasi/ Prototype (Arsitektur Sistem)

Pada proyek kali ini, tim kami membuat aplikasi berbasis website yaitu KostHunt. Dimana aplikasi ini adalah mengenai dengan pencarian kos-kosan. Di Dalam aplikasi ini, pengguna dapat memilih dan mencari kosan sesuai dengan keinginan masing-masing. Terdapat fitur search bagi pengguna yang ingin mencari kosan. Bagi pemilik kosan ada menu CRUD yang terdapat pada website ini.

### 3. Kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional

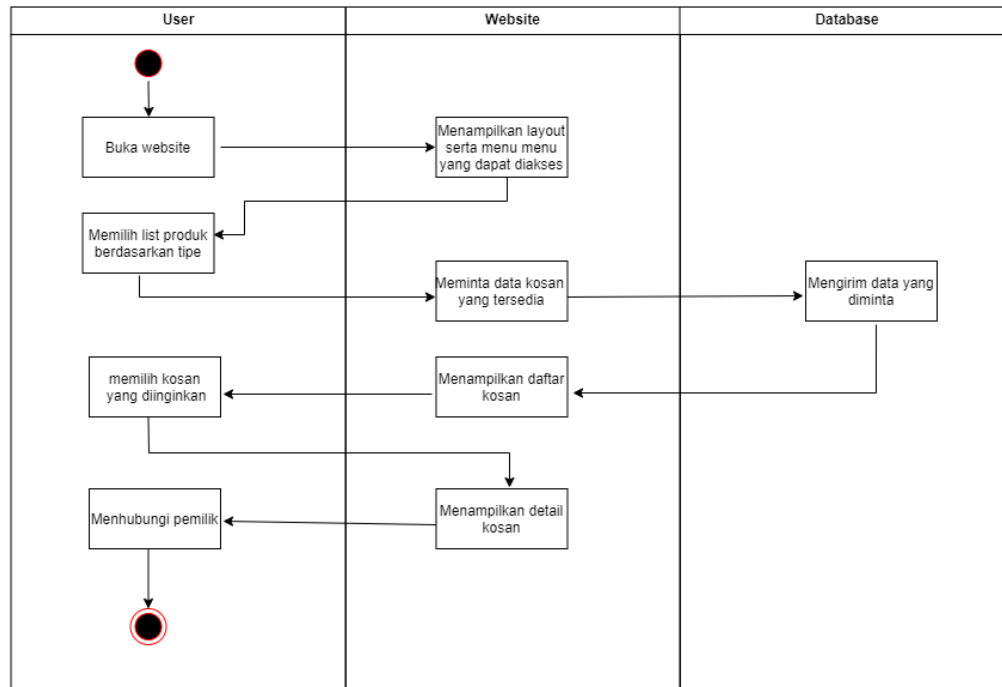
No	Kebutuhan Fungsional
1	Sistem dapat melakukan login
2	Sistem dapat menampilkan detail informasi kosan
3	Sistem dapat mencari produk sesuai dengan lokasi
4	Sistem dapat menampilkan produk terkini
5	Sistem dapat menambahkan serta mengedit produk

No	Kebutuhan Non Fungsional
1	Sistem dapat diakses 24 jam sehari dan 7 hari dalam satu minggu
2	Sistem dapat diakses melalui web browser chrome
3	Sistem memiliki tampilan antarmuka yang mudah dipahami

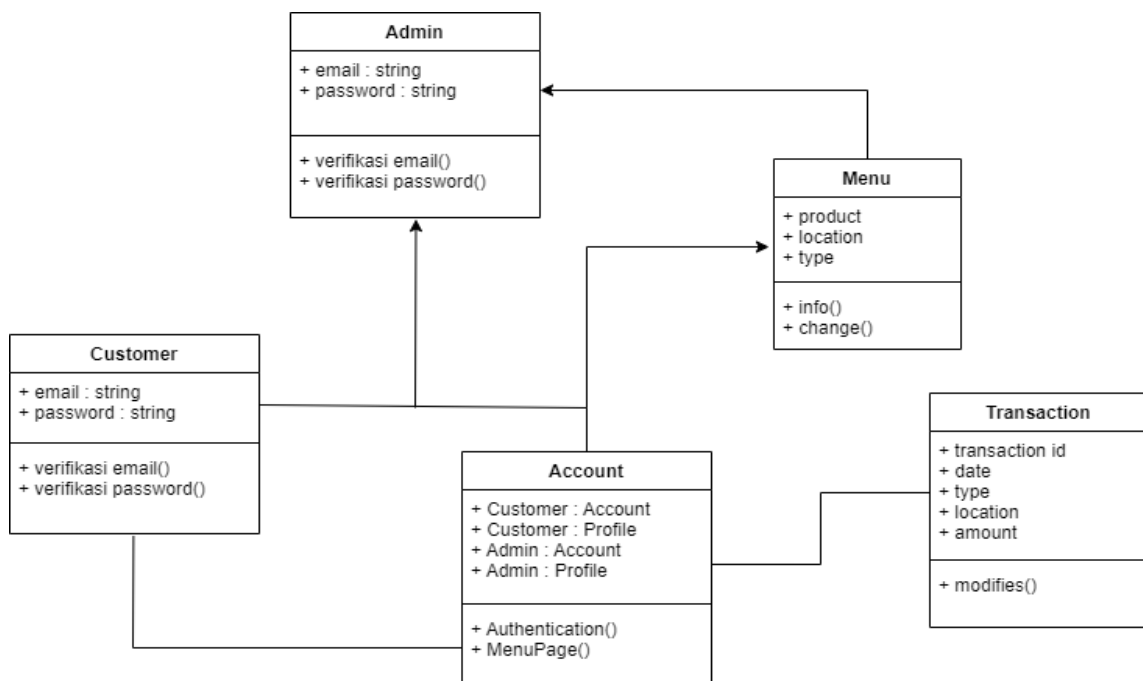
### 4. Use Case diagram



## 5. Diagram Activity



## 6. Diagram Class



## 7. Tabel User Stories

as a	Create Account	so
User	ingin memasukkan username baru	Saya bisa mengisi username baru
User	ingin memasukkan email	Saya bisa mengisi email
User	ingin memasukkan password baru	Saya bisa mengisi password baru
User	menekan tombol login	saya bisa login tanpa membuat akun baru
User	ingin menekan tombol sign up	akun saya terdaftar dan otomatis login ke aplikasi

as a	Login	so
User	saya ingin memasukkan email	Saya bisa mengisi email
User	saya ingin memasukkan password	Saya bisa mengisi password
User	saya bisa menekan forgot password	saya bisa mereset password saat saya lupa password yang sudah saya buat
User	saya bisa menekan tombol sign up	saya bisa membuat akun jika saya belum mempunyai akun yang terdaftar
User	saya ingin menekan tombol login	saya bisa masuk ke aplikasi dengan akun yang sudah saya buat



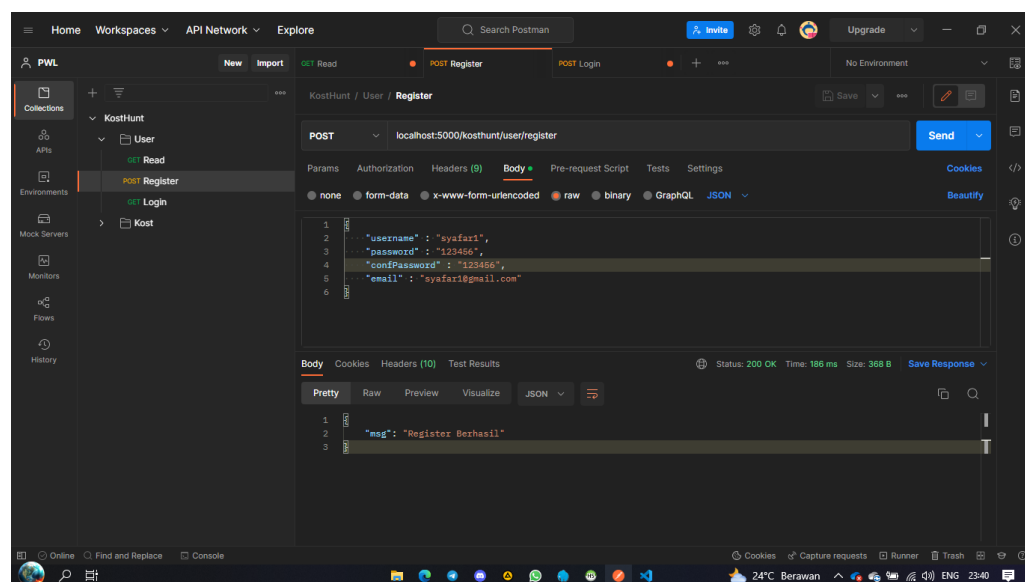
As a	Search Kos-kosan	Website
User	Saya ingin mencari kosan berdasarkan tipe	Saya bisa menampilkan kosan berdasarkan tipe
User	Saya ingin melihat detail kos-kosan	Saya bisa menampilkan detail kos-kosan
User	Saya ingin menanyakan kosan ke pemilik	Saya bisa mengarahkan pesan ke pemilik

As a	Create,edit,delete kos-kosan	Website
Pemilik	Saya ingin menambahkan kosan	Saya bisa melakukan penambahan kosan
Pemilik	Saya ingin mengedit kosan	Saya bisa mengedit kosan
Pemilik	Saya ingin menghapus kosan	Saya bisa menghapus kosan

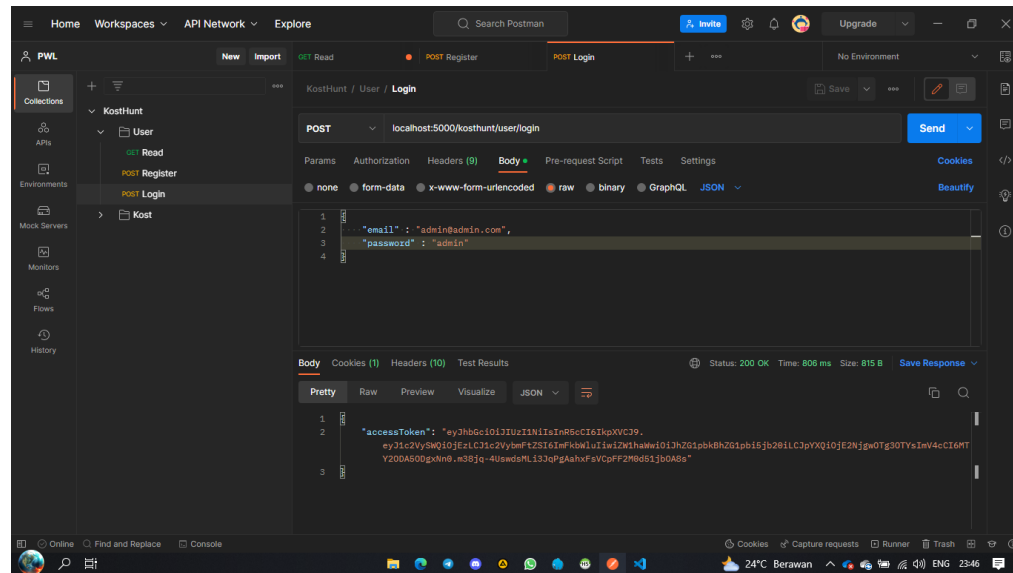
## 8. Detail Dokumentasi API

Backend side menggunakan Express JS dengan autentikasi login user menggunakan metode JSON Web Token (JWT). API Express JS dijalankan pada localhost dengan port 5000. Uji coba setiap endpoint dilakukan menggunakan aplikasi POSTMAN dengan parameter data berupa object JSON. Hasil pengujian endpoint dapat dilihat sebagai berikut.

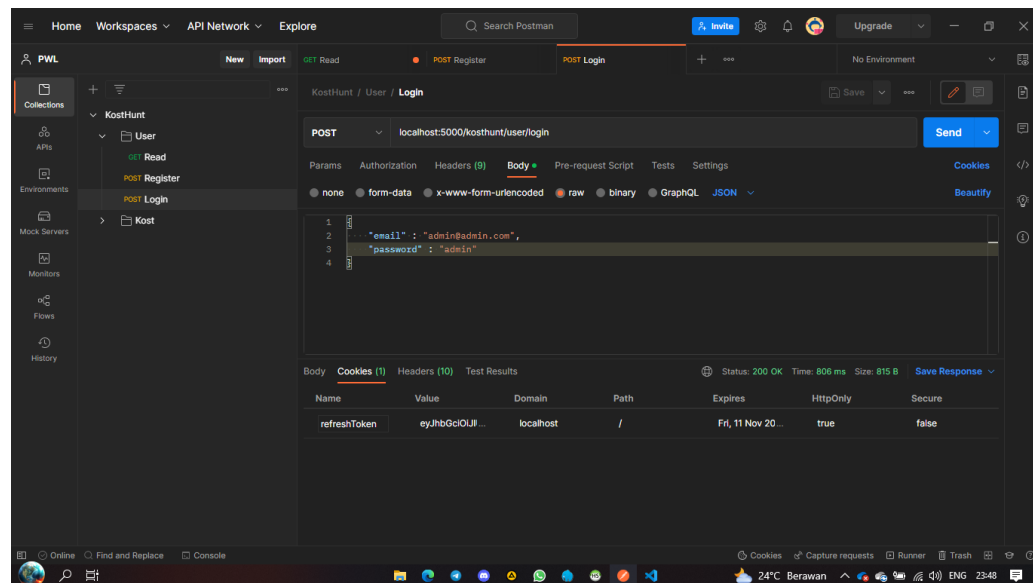
### a) Register Response



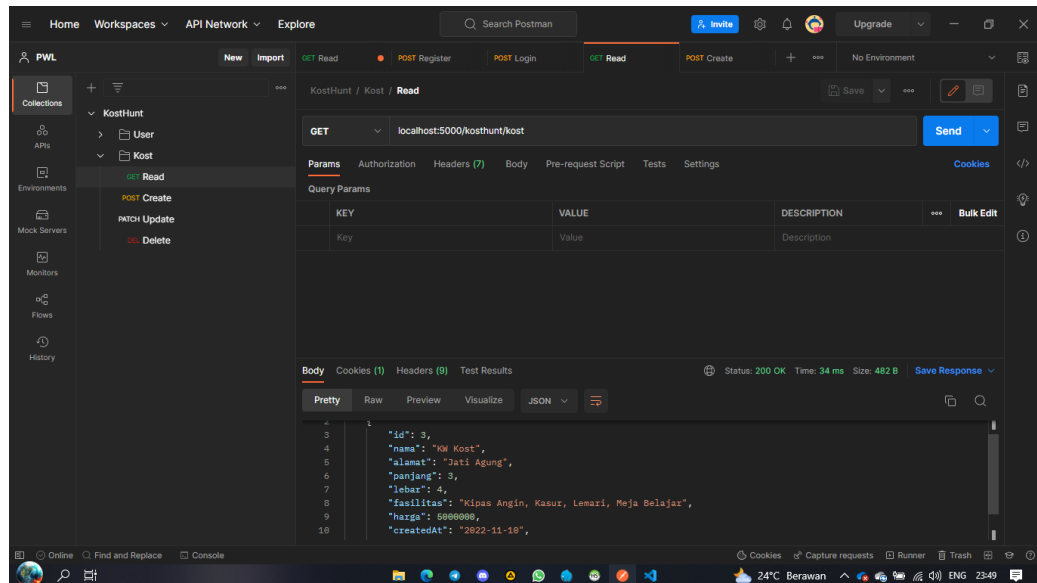
### b) Login Response



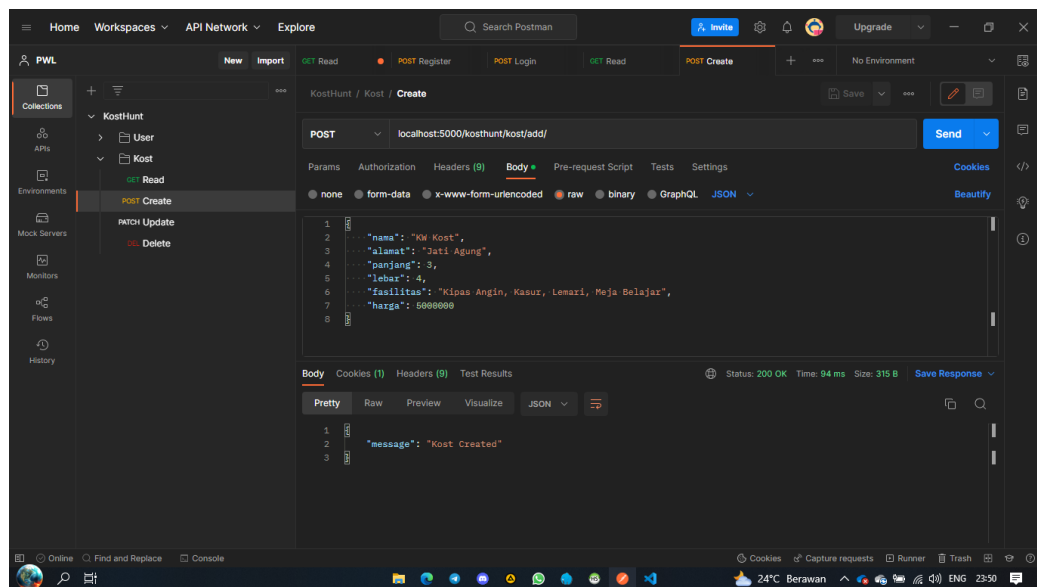
Ketika login berhasil maka cookie token autentikasi akan diberikan dan berlaku selama 1x24jam



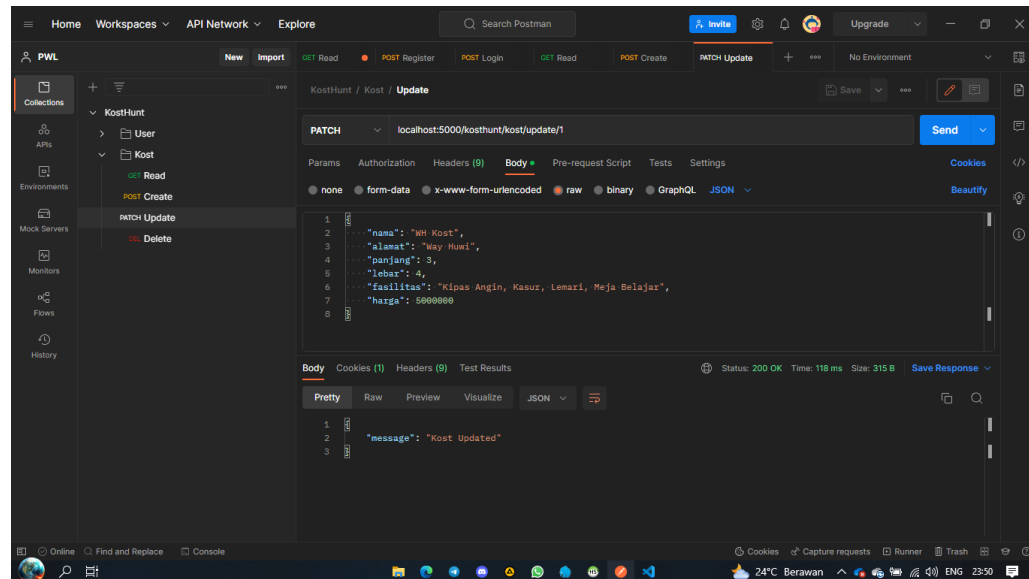
### c) Read Data Kost



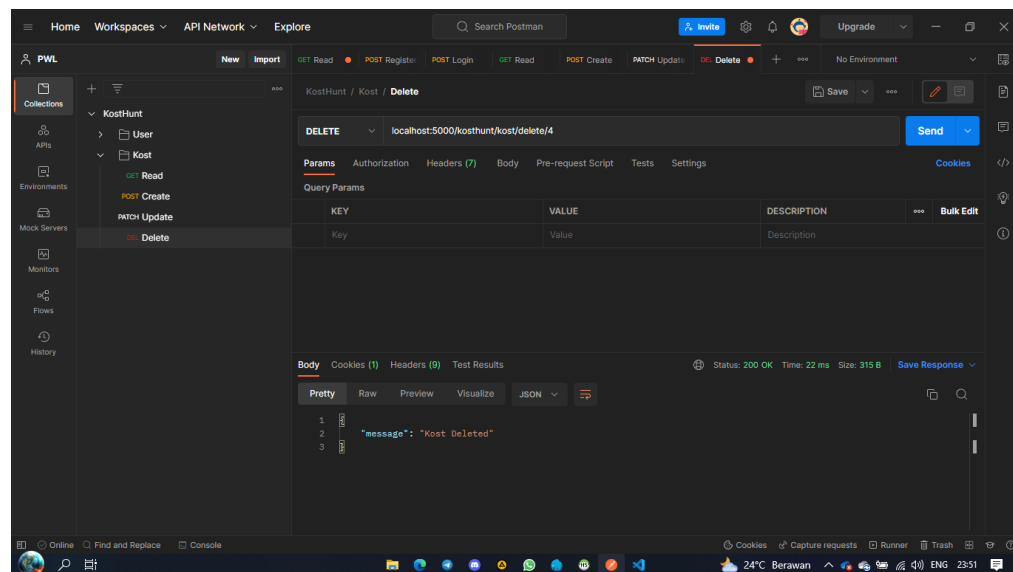
### d) Create Data Kost



## e) Update Data Kost



## f) Delete Data Kost

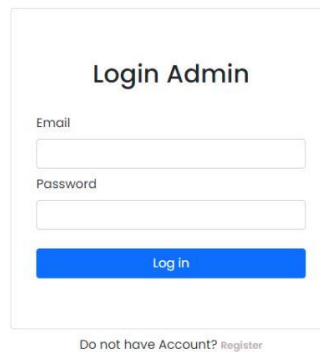


## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### 1. Halaman Login

---



Login Admin

Email

Password

Log in

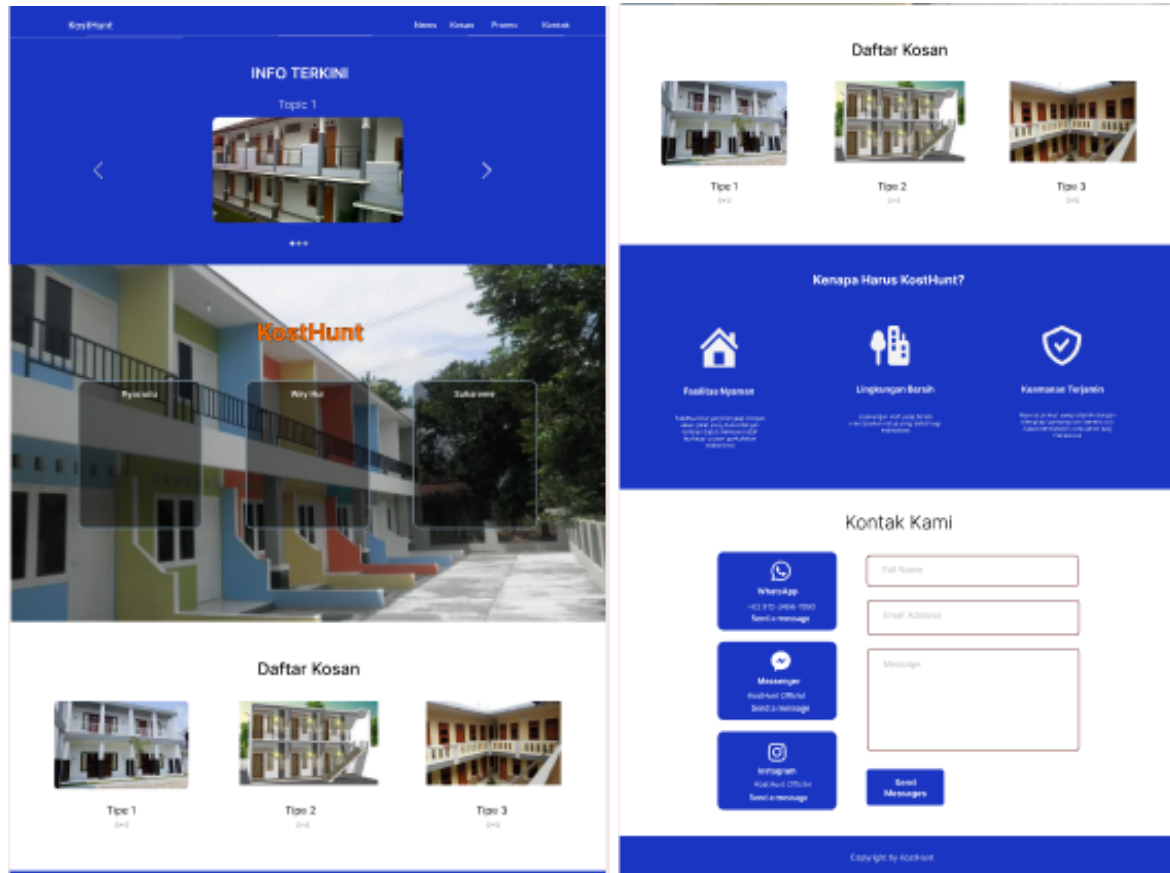
Do not have Account? [Register](#)

---

Gambar diatas adalah gambar halaman login, dimana pada halaman ini pengguna akan diminta untuk memasukan alamat email dan password untuk login. Bagi pengguna yang belum memiliki akun bisa melakukan create terlebih dahulu.

#### 2. Halaman Beranda

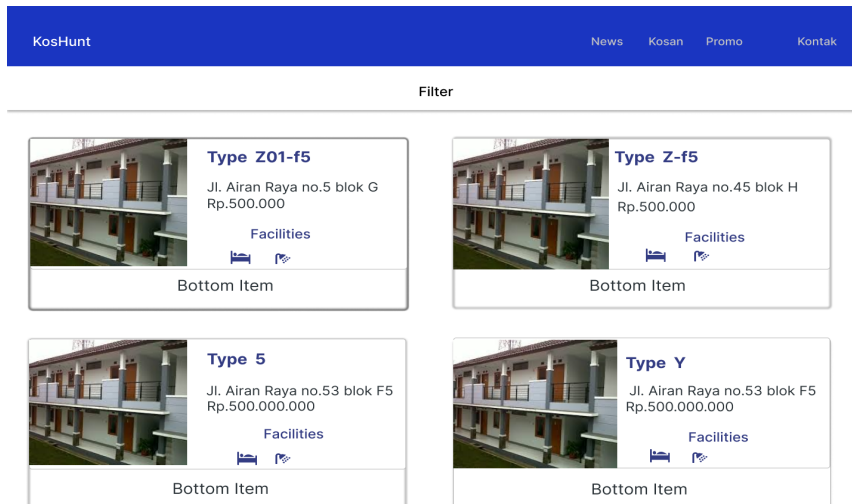
Pada halaman ini menampilkan beranda pada website KostHunt. Untuk tampilannya adalah sebagai berikut :



Pada tampilan diatas bisa dilihat, memuat tentang deskripsi terkait apa itu KostHunt, selanjutnya terdapat gambaran dari tipe kosan rekomendasi.

### 3. Halaman Daftar Produk

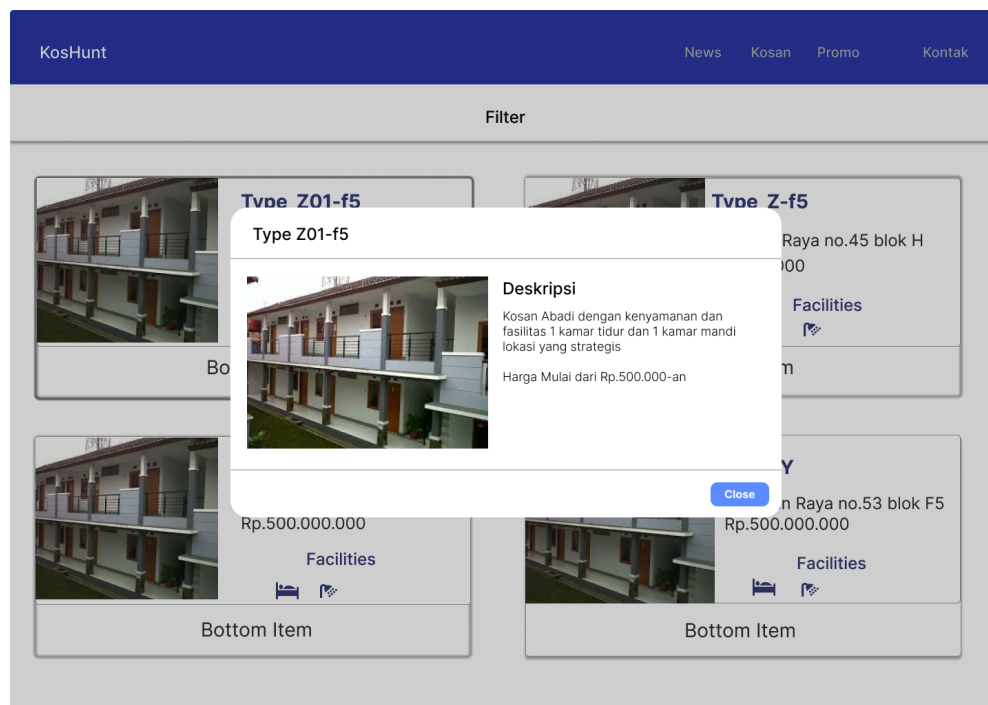
Pada halaman ini memuat daftar kosan yang terdapat pada website KostHunt. Untuk tampilan dari halaman nya adalah sebagai berikut:



Halaman ini akan menampilkan daftar kosan yang tersedia pada website dengan spesifikasi yang berbeda-beda di setiap tempatnya. Spesifikasi yang ditampilkan berupa nama kosan, alamat, harga dan fasilitas.

#### 4. Pop-up Produk

Pada halaman ini akan menampilkan jendela pop-up produk. Untuk tampilan dari halamannya adalah sebagai berikut :



Halaman ini akan tampil jika pada halaman daftar produk sebelumnya user menekan tombol bottom item, setelah itu akan muncul pop-up yang berisi deskripsi secara lengkap mengenai produk yang ingin dilihat.

## 5. Create Produk

Pada halaman ini akan menampilkan halaman create produk yang ada di website kosthunt. Untuk tampilannya adalah sebagai berikut :



The screenshot shows a mobile application interface for adding a room. At the top is a blue header bar with a 'Back' button on the left and a 'Tambah Kosan' button on the right. Below the header, there are six text input fields, each preceded by a label: 'Nama:', 'Alamat:', 'Harga:', 'Kamar:', 'Toilet:', and 'Luas:'. At the bottom of the form is a grey button labeled 'Create'.

Pada halaman create produk ini akan digunakan untuk menambahkan produk berupa nama kosan yang ingin dimasukkan kedalam list kosan yang ada pada website. Pada halaman ini akan diminta mengisi form berupa informasi mengenai kosan yang ingin dimasukkan.

## 6. Edit Produk

Pada halaman ini akan menampilkan halaman edit produk yang ada di website kosthunt. Untuk tampilannya adalah sebagai berikut :



Back

Edit Kosan

Nama:

Type Z-02

Alamat:

Jl. Kapas no.53

Harga:

450.000

Kamar:

1

Toilet:

1

Luas:

5m x 4m

Update

Halaman edit produk digunakan untuk mengedit informasi mengenai kosan yang telah diinputkan sebelumnya. Halaman ini digunakan jika pemilik kosan ingin mengupdate informasi mengenai kosannya.

## 7. Manage Produk

Pada halaman ini akan menampilkan halaman manage produk. Untuk tampilannya adalah sebagai berikut :

Back

Create

ADMIN MENU

Property List

#	Nama	Alamat	Harga	Kamar	Toilet	Luas	Aksi
12	Type Z-02	Jl naruto no.53	450.000	1	1	4m x 4m	Edit <div>Delete</div>
13	Type E 5032	Jl sasuke no.23	700.000.	2	1	7m x 5m	Edit <div>Delete</div>
14	Type Z-04	Jl sakura no.43	500.000	1	1	5m x 4m	Edit <div>Delete</div>
15	Type Z-10	Jl Kakashi no.5	600.000	1	1	5m x 5m	Edit <div>Delete</div>
16	Type Z-021	Jl Kiba no.53	550.000	1	1	5m x 5m	Edit <div>Delete</div>
17	Type E-50	Jl Tsunade	900.000	2	1	7m x 5m	Edit <div>Delete</div>

Halaman manage produk digunakan untuk mengatur produk yang telah dibuat sebelumnya. Pada halaman ini terdapat beberapa fungsi berupa create produk, edit, delete dan list dari produk yang telah dibuat.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan tujuan pembuatan proyek ini, dapat disimpulkan bahwa website yang telah dibuat mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam mencari kosan sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya website ini, pengguna dapat dengan mudah menemukan kosan yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, sehingga dapat mempermudah proses pencarian kosan bagi pengguna. Selain itu, website ini juga memiliki fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi tentang kosan, seperti harga, fasilitas, dan lokasi kosan. Website untuk mencari dan menyewa kost berbasis web pada KostHunt dirancang dengan menggunakan metode Waterfall yang alur untuk penyelesaian dimulai dari requirements, design, development, testing, deployment dan maintenance. Kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode black box testing untuk menguji kebutuhan sistem. Berdasarkan laporan yang telah kami kerjakan, dapat kami simpulkan bahwa adanya sistem informasi berbasis website pada KostHunt sangat membantu dan memudahkan untuk mencari kost bagi orang-orang yang belum terlalu mengetahui daerah sekitar ITERA. Website KostHunt juga membantu para pemilik kost untuk memasarkan kostnya. Dengan demikian, website ini dapat dijadikan sebagai solusi bagi pengguna yang ingin mencari kosan dengan cepat dan mudah.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Harminingtyas, “ANALISIS LAYANAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI, MEDIA TRANSAKSI DAN MEDIA INFORMASI DAN PENGARUHNYA TERHADAP BRAND IMAGE PERUSAHAAN PADA HOTEL CIPUTRA DI KOTA SEMARANG,” vol. 42, no. 03, pp. 41–50, 2014.
- [2] A. Nurseptaji, “Implementasi Metode Waterfall Pada Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan,” *J. Dialekt. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 49–57, 2021, doi: 10.24176/detika.v1i2.6101.
- [3] P. Hidayatullah, K. Jauhari, *Pemrograman Web*, Bandung, Informatika Bandung, 2015
- [4] K. Kyeremeh, "Overview Of System Development Life Cycle Models," *J. Manag. Sci.*, vol. 11, no. 1, pp. 12-22, 2021.
- [5] Aditya Rahmatullah Pratama. 2016. Belajar UML – Use Case Diagram. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-diagram-use-case>. 43 [Accessed 20 April 2022]. AppPerfectCorporation. (n.d.). WEB SERVICES FUNCTIONAL TESTING. Online]. Available:<http://www.appperfect.com/services/web-testing/web-servicesfunctional-testing.php>[Accessed 20 April.
- [6] Anthony, A. R. Tanaamah, and A. F. Wijaya, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berdasarkan Stok Gudang Berbasis Client Server (Studi Kasus Toko Grosir ‘Restu Anda’),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 2, p. 136, 2017.
- [7] A. Susanto, “Pengertian Sistem Informasi Akuntansi,” *Sist. Inf. Akunt.*, 2017.
- [8] A. Kadir, “Pengertian Sistem Informasi Menurut Abdul Kadir,” in *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*, 2014.
- [9] P. Hidayatullah, K. Jauhari, *Pemrograman Web*, Bandung, Informatika Bandung, 2015