

**SISTEM INFORMASI INDEKOS
BERBASIS WEB DENGAN LAYANAN SMS BROADCASTING
MENGUNAKAN METODE UNIFIED PROCESS**



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
pada Jurusan Ilmu Komputer / Informatika**

**Disusun oleh:
Isna Chilyati
24010310141045**

**JURUSAN ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA
UNIVERSITAS DIPONEGORO**

2014

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isna Chilyati

NIM : 24010310141045

Judul : Sistem Informasi Indekos berbasis Web dengan layanan SMS *Broadcasting* menggunakan Metode *Unified Process*

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tugas akhir/skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Semarang, 16 Desember 2014



Isna Chilyati

24010310141045

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Sistem Informasi Indekos berbasis Web dengan layanan SMS *Broadcasting*
menggunakan Metode *Unified Process*

Nama : Isna Chilyati

NIM : 24010310141045

Telah diujikan pada sidang tugas akhir pada tanggal 25 November 2014 dan dinyatakan lulus
pada tanggal 15 Desember 2014.

Semarang, Desember 2014

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Komputer/Informatika

FSM UNDIP



Panitia Penguji Tugas Akhir

Ketua,



Ragil Saputra, S.Si, M.Cs

NIP. 19801021 200501 1 003

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Sistem Informasi Indekos berbasis Web dengan layanan SMS *Broadcasting*
menggunakan Metode *Unified Process*

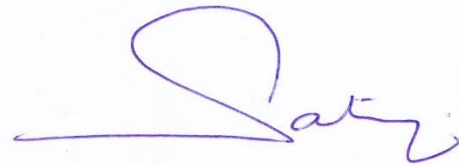
Nama : Isna Chilyati

NIM : 24010310141045

Telah diujikan pada sidang tugas akhir pada tanggal 25 November 2014.

Semarang, Desember 2014

Pembimbing



Satriyo Adhy, S.Si, MT

NIP. 19830203 200604 1 002

ABSTRAK

Perkembangan teknologi internet dan seluler mengalami kemajuan, serta akses terhadap informasi luas tanpa batas sehingga dapat di akses setiap waktu dan dimana saja. Salah satu dari perkembangan teknologi seluler yang paling mudah digunakan untuk mendapat informasi adalah SMS (*Short Message Service*). Bagi individu, teknologi internet dan seluler merupakan teknologi yang selalu digunakan setiap saat untuk mendapatkan informasi, khususnya para pencari indekos dalam mencari indekos serta pemilik indekos dalam memasarkan indekos yang dimiliki. Kebutuhan akan indekos sangatlah penting, mengingat para pencari indekos berada di lokasi baru sehingga tidak tahu daerah sekitar, atau belum memiliki teman di daerah tersebut dan segera membutuhkan tempat tinggal di lokasi tersebut sehingga menjadi masalah dalam mencari indekos yang sesuai. Sistem Informasi Indekos berbasis Web dengan layanan SMS *Broadcasting* menggunakan Metode *Unified Process* (I-KOST) merupakan situs web yang diciptakan untuk memberikan informasi *up to date* kepada pencari indekos mengenai informasi indekos, dan membantu pemilik indekos untuk memasarkan indekos yang dimiliki. I-KOST diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP, untuk *database* menggunakan MySQL, dan berbasis web. Metode yang digunakan dalam perancangan I-KOST adalah *Unified Process*. Hasil dari sistem ini berupa informasi indekos, artikel, iklan dan SMS berisi informasi indekos terbaru yang dikirimkan kepada pencari indekos yang berlangganan SMS. Adanya I-KOST mampu memudahkan pemilik dan pencari indekos dalam memasarkan atau mendapatkan informasi indekos.

Kata Kunci: Web, I-KOST, *Short Message Service*, PHP, MySQL, *Unified Process*.

ABSTRACT

The development of Internet and mobile technology was progressed, as well as accessed for information is indefinitely so it can be accessed anytime and anywhere. SMS (Short Message Service) is the one of development mobile technology that used to obtain information for individuals, especially the boarding seekers in finding the boarding house and boarding house owner in a boarding house owned market. The need for boarding house is very important, considering boarding seekers are in a new location so it does not know the area, or do not have friends in the area and in immediate need of a place to stay at that location so as to make the problem of finding an appropriate boarding house. Web based Boarding House Information Systems with SMS service Broadcasting using Unified Process Method. (I-KOST) is a website providing up to date information to the information seekers boarding on boardinghouse, and help owners to market their boarding house owned. I-KOST implemented using PHP programming languages, for a database using MySQL, and web-based. The method used in the design of the I-KOST is Unified Process .The result of this system in the form of a text message containing the latest information that was sent to boarding seekers who subscribe to SMS .The presence of I-KOST expected to facilitate the boarding house owners and seekers in marketing or information boarding house.

Keywords: Web, I-KOST, Short Message Service, PHP, MySQL, Unified Process.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT atas karunia-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Indekos berbasis Web dengan layanan SMS *Broadcasting* menggunakan Metode *Unified Process*”.

Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada jurusan Ilmu Komputer/Informatika FSM UNDIP. Laporan ini juga digunakan sebagai bahan dokumentasi dalam panduan pengembangan I-KOST lebih lanjut.

Kesulitan dan hambatan yang ditemui dalam penyusunan laporan ini dapat teratasi berkat doa, dukungan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Nur, DEA selaku Dekan FSM UNDIP.
2. Bapak Nurdin Bahtiar, S.Si., M.T selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer/Informatika FSM UNDIP yang membantu dalam proses perizinan tugas akhir.
3. Bapak Indra Waspada, ST, MTI selaku koordinator tugas akhir yang telah membantu dalam proses perizinan tugas akhir.
4. Bapak Satriyo Adhy, S.Si., M.T selaku dosen pembimbing yang telah membantu meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta memberikan banyak masukan dan nasihat dalam penyelesaian tugas akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer/Informatika FSM UNDIP.
6. Semua staff Ilmu Komputer/Informatika yang secara tidak langsung turut membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu, menemani, dan memotivasi dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi materi maupun struktur penulisan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan sangat bermanfaat bagi penulis.

Semarang, 19 November 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4. Ruang Lingkup	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Sistem Informasi.....	5
2.2. <i>SMS Broadcast</i>	5
2.3. <i>Web-Based Application</i>	6
2.4. <i>Object Oriented Analysis and Design (OOAD)</i>	7
2.5. Model Process	7
2.4.1. <i>Inception</i>	9
2.4.2. <i>Elaboration</i>	9
2.4.3. <i>Construction</i>	10
2.4.4. <i>Transistion</i>	10
2.6. UML (<i>Unified Model Language</i>)	10
2.5.1. <i>Diagram Use Case</i>	12
2.5.2. <i>Diagram Sekuensial</i>	14
2.5.3. <i>Diagram Kelas</i>	14

2.5.4. <i>Entity, Control, Boundary</i> (ECB)	15
2.7. PHP	15
2.8. CodeIgniter	16
2.9. Indekos	16
2.10. Survey	17
2.8.1. Jenis Kuesioner	17
2.8.2. Penentuan Sampel	17
2.8.3. Uji Statistik	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1. Kebutuhan Sistem	19
3.1.1. Kebutuhan Sistem Fase <i>Inception</i>	19
3.1.2. Kebutuhan Sistem Fase <i>Elaboration</i>	23
3.1.3. Kebutuhan Sistem Fase <i>Construction</i>	34
3.2. Analisis	35
3.2.1. Proses Analisis Fase <i>Inception</i>	35
3.2.2. Analisis Kelas Fase <i>Elaboration</i>	36
3.2.3. Analisis Kelas Fase <i>Construction</i>	51
3.3. Desain	52
3.3.1. Desain Fase <i>Inception</i>	52
3.3.2. Desain Fase <i>Elaboration</i>	54
3.3.3. Desain Fase <i>Construction</i>	58
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	64
4.1. Implementasi	64
4.1.1. Implementasi Pada Fase <i>Inception</i>	64
4.1.2. Implementasi Pada Fase <i>Elaboration</i>	64
4.1.3. Implementasi Pada Fase <i>Construction</i>	65
4.1.4. Implementasi Pada Fase <i>Transition</i>	77
4.2. Pengujian	77
4.2.1. Pengujian Pada Fase <i>Inception</i>	78
4.2.2. Pengujian Pada Fase <i>Elaboration</i>	78
4.2.3. Pengujian Pada Fase <i>Construction</i>	79

4.2.4. Pengujian Fase <i>Transition</i>	81
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.1	Cara kerja GampSMS API Pro (Yuana, 2013) 6
Gambar 2.2	Hubungan Antara Objek dan Kelas 7
Gambar 2.3	Tahapan Proses UP 8
Gambar 2.4	Diagram UML..... 11
Gambar 2.5	Diagram <i>Use Case</i> 12
Gambar 2.6	Diagram Sekuensial 14
Gambar 3.1	Perspektif I-KOST. 21
Gambar 3.2	<i>Use Case</i> Fase <i>Inception</i> 23
Gambar 3.3	<i>Use Case</i> Fase <i>Elaboration</i> 23
Gambar 3.4	<i>Use Case</i> Fase <i>Construction</i> 34
Gambar 3.5	Kelas Diagram Fase <i>Inception</i> 36
Gambar 3.6	ECB <i>pattern</i> Registrasi 37
Gambar 3.7	ECB <i>pattern</i> Cari Kos 37
Gambar 3.8	Diagram Kelas Analisis Edit Profil..... 38
Gambar 3.9	ECB <i>pattern</i> Otentikasi Pengguna 38
Gambar 3.10	ECB <i>pattern</i> Komentar Kos 38
Gambar 3.11	ECB <i>pattern</i> Tambah Kos..... 39
Gambar 3.12	ECB <i>pattern</i> Mengelola Kos..... 39
Gambar 3.13	ECB <i>pattern</i> Permintaan SMS 40
Gambar 3.14	ECB <i>pattern</i> Mengelola Data Master 40
Gambar 3.15	ECB <i>pattern</i> Mengelola Iklan 41
Gambar 3.16	ECB <i>pattern</i> Mengelola Artikel 41
Gambar 3.17	ECB <i>pattern</i> Menghapus Komentar Kos 42
Gambar 3.18	ECB <i>pattern</i> preferensi kos..... 42
Gambar 3.19	ECB <i>pattern</i> melihat Iklan 42
Gambar 3.20	ECB <i>pattern</i> melihat Artikel 43
Gambar 3.21	ECB <i>pattern</i> Komentar Artikel 43
Gambar 3.22	<i>Sequence diagram</i> registrasi 44

Gambar 3.23	<i>Sequence diagram</i> cari kos	44
Gambar 3.24	<i>Sequence diagram</i> edit profil	45
Gambar 3.25	<i>Sequence diagram</i> otentikasi pengguna.....	45
Gambar 3.26	<i>Sequence diagram</i> komentar kos	45
Gambar 3.27	<i>Sequence diagram</i> tambah kos	46
Gambar 3.28	<i>Sequence diagram</i> Mengelola Kos	46
Gambar 3.29	<i>Sequence diagram</i> permintaan SMS.....	47
Gambar 3.30	<i>Sequence diagram</i> mengelola data master.....	47
Gambar 3.31	<i>Sequence diagram</i> mengelola iklan	48
Gambar 3.32	<i>Sequence diagram</i> mengelola artikel.....	48
Gambar 3.33	<i>Sequence diagram</i> menghapus komentar kos	49
Gambar 3.34	<i>Sequence diagram</i> preferensi kos	49
Gambar 3.35	<i>Sequence diagram</i> melihat iklan.....	49
Gambar 3.36	<i>Sequence diagram</i> melihat artikel.....	50
Gambar 3.37	<i>Sequence diagram</i> komentar artikel	50
Gambar 3.38	<i>ECB pattern</i> Menghapus Komentar Artikel	51
Gambar 3.39	<i>Sequence diagram</i> menghapus komentar artikel	51
Gambar 3.40	Antarmuka form Registrasi.....	52
Gambar 3.41	Antarmuka form tambah kos	53
Gambar 3.42	Antarmuka form Preferensi Kos	53
Gambar 3.43	<i>Persistence Class</i> I-KOST.....	54
Gambar 3.44	<i>Data Mapping</i> I-KOST	55
Gambar 3.45	Desain Basis Data I-KOST	55
Gambar 3.46	Desain Halaman Awal I-KOST	56
Gambar 3.47	Desain form login	56
Gambar 3.48	Desain Antarmuka Dashboard	57
Gambar 3.49	Desain Antarmuka Cari Kos	57
Gambar 3.50	Desain Antarmuka Detail Kos	57
Gambar 3.51	Desain antarmuka edit profil.....	58
Gambar 3.52	Desain antarmuka Daftar Kos.....	58
Gambar 3.53	Desain antarmuka form edit kos	59

Gambar 3.54	Desain antarmuka permintaan SMS	59
Gambar 3.55	Desain antarmuka mengelola data master.....	60
Gambar 3.56	Desain antarmuka mengelola iklan.....	60
Gambar 3.57	Desain antarmuka tambah iklan.....	60
Gambar 3.58	Desain antarmuka lihat iklan	61
Gambar 3.59	Desain antarmuka edit iklan	61
Gambar 3.60	Desain antarmuka mengelola artikel.....	62
Gambar 3.61	Desain antarmuka tambah artikel.....	62
Gambar 3.62	Desain antarmuka lihat artikel	63
Gambar 3.63	Antarmuka kelola komentar.....	63
Gambar 4.1	Tampilan halaman awal I-KOST.....	64
Gambar 4.2	Halaman Login	65
Gambar 4.3	Tampilan form_registrasi	65
Gambar 4.4	Implementasi kelas ion_auth_model	66
Gambar 4.5	Implementasi kelas umum	67
Gambar 4.6	Tampilan preferensi_kos	67
Gambar 4.7	Implementasi kelas pencari	68
Gambar 4.8	Implementasi kelas provinsi_model	69
Gambar 4.9	Implementasi kelas kab_kota_model	69
Gambar 4.10	Implementasi kelas harga_model	69
Gambar 4.11	Implementasi kelas preferensi_kos_model	69
Gambar 4.12	Implementasi kelas pengguna_model.....	70
Gambar 4.13	Tampilan daftar_pengguna	70
Gambar 4.14	Implementasi kelas pengguna	71
Gambar 4.15	Tampilan	72
Gambar 4.16	Implementasi kelas kos_model	72
Gambar 4.17	Implementasi kelas pemilik	73
Gambar 4.18	Tampilan detailkos	74
Gambar 4.19	Implementasi kelas komentar_kos_model	74
Gambar 4.20	Tampilan form_tambah_iklan	74
Gambar 4.21	Tampilan form_edit_iklan	75

Gambar 4.22	Implementasi kelas iklan	75
Gambar 4.23	Implementasi kelas iklan_model	76
Gambar 4.24	Tampilan form_tambah_artikel	76
Gambar 4.25	Tampilan form_edit_artikel	76
Gambar 4.26	Implementasi kelas artikel_model	76
Gambar 4.27	Implementasi kelas artikel	77

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1	Hubungan Antar <i>Use Case</i> 13
Tabel 2.2	Simbol Diagram Kelas 14
Tabel 2.3	Notasi ECB 15
Tabel 3.1	Daftar Aktor 22
Tabel 3.2	<i>Use Case</i> Registrasi 24
Tabel 3.3	<i>Use Case</i> Cari Kos 25
Tabel 3.4	<i>Use Case</i> Edit Profil 26
Tabel 3.5	<i>Use Case</i> Otentikasi Pengguna 26
Tabel 3.6	<i>Use Case</i> Komentar Kos 27
Tabel 3.7	<i>Use Case</i> Tambah Kos 28
Tabel 3.8	<i>Use Case</i> Mengelola Kos 28
Tabel 3.9	<i>Use Case</i> Permintaan SMS 29
Tabel 3.10	<i>Use Case</i> Mengelola Data Master 29
Tabel 3.11	<i>Use Case</i> Mengelola Iklan 30
Tabel 3.12	<i>Use Case</i> Mengelola Artikel 31
Tabel 3.13	<i>Use Case</i> Mengelola Komentar Kos 31
Tabel 3.14	<i>Use Case</i> Mengelola Preferensi Kos 32
Tabel 3.15	<i>Use Case</i> Melihat Iklan 33
Tabel 3.16	<i>Use Case</i> Melihat Artikel 33
Tabel 3.17	<i>Use Case</i> Komentar Artikel 33
Tabel 3.18	<i>Use Case</i> Menghapus Komentar Artikel 35

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan ruang lingkup penelitian tugas akhir mengenai Sistem Informasi Indekos berbasis Web dengan layanan SMS *Broadcasting* menggunakan Metode *Unified Process* (I-KOST).

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Teknologi Informasi adalah sub-sistem atau sistem bagian dari sistem informasi (Jogiyanto, 2003). Teknologi Informasi dapat berupa teknologi apapun yang dapat menghasilkan informasi, termasuk teknologi komputer dan teknologi telekomunikasi (Jogiyanto, 2003). Teknologi Informasi dapat mengurangi kesalahan yang diakibatkan oleh *human error*. Proses yang lebih cepat tentu saja dapat meningkatkan efisiensi dari pengolahan data itu sendiri.

Perkembangan teknologi internet dari hari ke hari mengalami kemajuan yang pesat dan akses terhadap informasi luas tanpa batas sehingga dapat di akses setiap waktu dan dimana saja. Hal ini tentu tidak lepas dari peranan *website* sebagai sumber informasi di internet. Perkembangan teknologi seluler yang juga semakin berkembang dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan sehari-hari. Salah satunya yang paling mudah digunakan adalah *text messaging* atau yang biasa disebut SMS (*Short Message Service*). Kemudahan yang diberikan dari teknologi SMS ini dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan. Apapun informasi yang dicari bisa didapat melalui internet, termasuk informasi tentang indekos. Banyak mahasiswa maupun karyawan yang mengalami masalah mencari indekos secara langsung di daerah sekitar. Menghabiskan biaya transport hanya untuk mencari indekos, khususnya mahasiswa/karyawan dari luar kota yang masih asing dengan wilayah sekitar.

Mengingat bahwa indekos adalah hal yang penting bagi masyarakat, khususnya mahasiswa dan karyawan yang jauh dari tempat tinggal. Oleh karena itu, sistem informasi berbasis *web* dengan layanan SMS *Broadcast* memiliki potensi untuk memberikan informasi yang *up to date* kepada pencari indekos. Informasi yang dikirimkan berupa nama pemilik, nama indekos, kontak pemilik, alamat indekos, jenis indekos, dan link alamat detail kos tersebut. Informasi yang tersedia di web adalah

mengenai adanya kamar yang kosong, biaya-biaya sewa, kontak pemilik, alamat, gambar kamar, dan fasilitas yang disediakan di indeks tersebut. Sistem tersebut dapat diintegrasikan dengan sebuah *database* yang akan menyimpan data yang dibutuhkan, dan dapat mengirimkan informasi yang ada dalam *database* melalui SMS setiap ada informasi baru yang masuk.

Pembangunan sistem membutuhkan metode Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Metode RPL dengan pendekatan berorientasi objek (OO) menjadi pilihan. Hal ini dikarenakan teknologi objek dapat digunakan kembali (*reusable*), dan penggunaan kembali dapat membawa kepada pengembangan perangkat lunak yang lebih cepat dan program yang berkualitas lebih tinggi (Pressman, 2001).

Unified Process merupakan salah satu *software development process* yang menerapkan konsep berorientasi objek yang dikembangkan oleh Ivar Jacobson, Grady Booch, dan James Rumbaugh. *Unified Process* secara konsisten mencoba beradaptasi dengan semakin besar dan semakin kompleksnya sistem-sistem/perangkat lunak-perangkat lunak yang dikembangkan oleh para vendor di seluruh dunia (Jacobson I., Booch G., Rumbaugh J., 1999). Berdasarkan pertimbangan keunggulan yang dimiliki *Unified Process*, maka *Unified Process* akan digunakan dalam proses pembangunan I-KOST sehingga diharapkan dapat menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas tinggi, *reusable*, dan mudah untuk di-*maintenance*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi yaitu

1. Bagaimana tanggapan masyarakat dengan adanya I-KOST yang akan dibuat.
2. Bagaimana menganalisa kebutuhan sistem dengan penyebaran kuesioner.
3. Bagaimana membuat I-KOST yang membantu masyarakat, khususnya mahasiswa ataupun karyawan dari luar kota, dalam mencari indeks dengan mudah.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tugas akhir ini adalah menghasilkan I-KOST yang dapat memudahkan dalam melakukan pencarian dan penyebaran informasi indeks.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian tugas akhir ini adalah membantu pemilik indekos mendapatkan keuntungan dari informasi yang telah dibagikan melalui *web*, sehingga keuntungan yang di dapat dapat maksimal karena peluang untuk menerima pencari indekos besar dan lebih luas. Serta, membantu pencari indekos mendapatkan informasi melalui *web* dan atau SMS guna mendapatkan informasi indekos didaerah yang diinginkan.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada implementasi I-KOST adalah sebagai berikut:

1. Sistem dibuat untuk masyarakat yang ingin mencari atau memasarkan indekos.
2. Sistem ini dibuat berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan basis data MySQL.
3. Sistem ini akan dikembangkan dengan Metode *Unified Process*.
4. Sistem ini berlangganan ke provider SMS *Broadcast*.
5. Pengiriman SMS dibatasi 50 SMS untuk masing-masing pemilik indekos.
6. Pengiriman SMS dilakukan ketika ada penambahan data/pengubahan data indekos yang dilakukan oleh pemilik indekos, dan ketika pencari indekos melakukan aksi permintaan SMS.
7. Sistem ini menghapus/me-non-aktifkan sementara akun pengguna secara manual oleh admin. Dalam masa promo ini, akun pengguna memiliki masa aktif selama 30 hari.
8. Iklan dan artikel diisi oleh admin dan memiliki durasi penerbitannya.
9. Pengujian sistem dilakukan dengan metode uji *black Box*.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penulisan tugas akhir, ruang lingkup masalah dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi kumpulan studi pustaka yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas proses pengembangan perangkat lunak pada core workflow definisi kebutuhan, analisis dan perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas proses pengembangan perangkat lunak pada core workflow implementasi dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dikembangkan dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.