



SKRIPSI

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENYEWAAN GEDUNG SERBAGUNA BERBASIS WEBSITE DI GEDUNG SOEROKROMO SIDOARJO MENGGUNAKAN METODE AGILE SCRUM

SYILVANA EFENDI

NPM 22082010133

DOSEN PEMBIMBING

Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENYEWAAN GEDUNG SERBAGUNA BERBASIS WEBSITE DI
GEDUNG SOEROKROMO SIDOARJO MENGGUNAKAN METODE
AGILE SCRUM**

Oleh :

SYILVANA EFENDI

NPM. 22082010133

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 29 Juni 2026.

Menyetujui

Reisa Permatasari, ST, M.Kom.
NIP. 19920514 202203 2007

.....
(Pembimbing I)

Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.
NIP. 199005162024061003

.....
(Pembimbing II)

Agung Brastama Putra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198511242021211003

.....
(Ketua Penguji)

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom., M.Kom., MBA.
NIP. 198607272018032001

.....
(Anggota Penguji I)

Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19920812 2018032 001

.....
(Anggota Penguji II)



Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
PENYEWAAN GEDUNG SERBAGUNA BERBASIS WEBSITE DI
GEDUNG SOEROKROMO SIDOARJO MENGGUNAKAN METODE
AGILE SCRUM**

Oleh :

SYILVANA EFENDI

NPM. 22082010133

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**



Siti Mukaromah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Syilvana Efendi
NPM : 22082010133
Program : Sarjana (S1)
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 29 Juni 2026

Yang Membuat Pernyataan,



Syilvana Efendi

NPM. 22082010133

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Syilvana Efendi / 22082010133

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen
Penyewaan Gedung Serbaguna Berbasis Website
di Gedung Soerokromo Sidoarjo Menggunakan
Metode Agile Scrum

Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
2. Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

Proses pengelolaan penyewaan pada Gedung Soerokromo Sidoarjo masih dilakukan secara manual, sehingga pencatatan data penyewaan, pengecekan ketersediaan jadwal, dan rekap pembayaran belum terintegrasi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efisien, data penyewaan sulit dipantau secara real time, serta meningkatkan risiko terjadinya kesalahan pencatatan dan benturan jadwal. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Manajemen Gedung berbasis website yang dapat membantu proses pengelolaan penyewaan secara lebih efektif dan terorganisir. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Agile Scrum yang terdiri dari tahapan *product backlog*, *sprint planning*, *daily scrum*, *sprint review*, dan *sprint retrospective*. Sistem yang dikembangkan mendukung pengelolaan data penyewaan, pemesanan fasilitas secara daring, pembayaran terintegrasi, membership, komunikasi pengguna, ulasan, serta pelaporan penyewaan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Black Box Testing* dengan pendekatan *Equivalence Partitioning* dan *User Acceptance Test (UAT)*. Hasil pengujian *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional yang dirancang. Selain itu, hasil UAT memperoleh tingkat penerimaan pengguna sebesar 92,95% yang termasuk dalam interpretasi Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat digunakan untuk mendukung proses pengelolaan penyewaan secara lebih efektif. Dengan demikian, penerapan metode Scrum berhasil menghasilkan sistem informasi berbasis website yang sesuai dengan kebutuhan pengelolaan penyewaan Gedung Soerokromo Sidoarjo.

Kata kunci: Sistem Informasi, Penyewaan Gedung, Agile Scrum, *Black Box Testing*, *Midtrans*.

ABSTRACT

Student Name / NPM : Syilvana Efendi / 22082010133

Thesis Title : Design and Implementation of a Web-Based Multipurpose Building Rental Management Information System at Soerokromo Sidoarjo Using the Agile Scrum Method

Dosen Pembimbing : 1. Reisa Permatasari, S.T., M.Kom.
2. Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom.

The manual rental management process at the Soerokromo Building in Sidoarjo creates operational challenges. This study aims to design and develop a website-based Building Management Information System to facilitate a more effective and organized rental management process. The research employs the Agile Scrum methodology, comprising the following stages: product backlog, sprint planning, daily scrum, sprint review, and sprint retrospective. The developed system supports rental data management, online facility booking, integrated payments, membership management, user communication, reviews, and rental reporting. System testing was conducted using the Black Box Testing method specifically the Equivalence Partitioning approach and User Acceptance Testing (UAT). Black Box Testing results indicate that all system functions operate in accordance with the designed functional requirements. Furthermore, the UAT yielded a user acceptance rate of 92.95%, falling into the "Very Good" category. These results demonstrate that the system meets user needs and can effectively support the rental management process. Thus, the application of the Scrum method successfully produced a website-based information system tailored to the rental management requirements of the Soerokromo Building in Sidoarjo.

Keywords: Management Information System, Multipurpose Building Rental, Agile Scrum, Black Box Testing, Midtrans.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menuntaskan penyusunan skripsi berjudul **"Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Penyewaan Gedung Serbaguna Berbasis Website di Gedung Soerokromo Sidoarjo Menggunakan Metode Agile Scrum"** ini hingga selesai. Skripsi ini merupakan salah satu syarat akademik yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Perjalanan panjang dalam menyusun skripsi ini telah mengajarkan penulis banyak hal, mulai dari ketekunan, kesabaran, hingga kemampuan untuk bangkit dari setiap kesulitan yang dihadapi. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keberhasilan ini bukan semata-mata hasil kerja keras pribadi, melainkan juga buah dari doa, dukungan, serta peran besar banyak pihak yang turut menyertai perjalanan ini. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT, atas segala pertolongan, kemudahan, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga penulis dapat melewati setiap tahapan penyusunan skripsi ini dengan baik.
2. Keluarga penulis, Bapak Yasrizal Efendi dan Ibu Yulmainis, selaku orang tua penulis yang menjadi sumber kekuatan utama melalui doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan penuh yang selalu hadir di setiap langkah perjalanan penulis. Lalu, kedua saudara dari penulis yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan juga masukan selama pengerjaan skripsi ini.
3. Ibu Reisa Permatasari, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan, koreksi, serta arahan yang sangat membantu penulis dalam mengarahkan jalannya penelitian ini.
4. Bapak Nambi Sembilu, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan masukan konstruktif dan dorongan yang turut menjadi bagian penting dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Seluruh dosen dan staf akademik Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN "Veteran" Jawa Timur, atas segala ilmu, pengalaman, dan pelayanan yang telah diberikan dengan sepenuh hati selama penulis menjalani masa perkuliahan.
6. Segenap pihak Gedung Soerokromo Sidoarjo dan juga Kepala Desa Semambung yang telah membuka pintu bagi penulis untuk melaksanakan penelitian, memberikan data yang dibutuhkan, serta menyambut penulis dengan baik selama proses penelitian berlangsung.
7. Seluruh teman-teman angkatan 2022 program studi informasi, sahabat-sahabat penulis selama perkuliahan, Kanaya Deva Cahyarani, Yuliani Purwitasari, Keysha Naila Chadijah, Rana Sausan Setyananda, Siti Fatimah Azzahra, serta sahabat lama penulis yang berasal dari daerah yang sama yang namanya tidak bisa dicantumkan satu persatu, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, saling menguatkan, dan menemani setiap momen perkuliahan hingga detik-detik akhir penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih menyimpan berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki. Oleh sebab itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi pihak-pihak yang memerlukan.

Surabaya, 22 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematikan Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Gedung Soerokromo Sidoarjo.....	7
2.1.2 Sistem Informasi	8
2.1.3 Sistem Informasi Manajemen	9
2.1.4 <i>Website</i>	9
2.1.5 Metode <i>Agile Scrum</i>	10
2.1.6 <i>Laravel</i>	13
2.1.7 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	14
2.1.8 <i>MYSQL</i>	14
2.1.9 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	15
2.1.10 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	15
2.1.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	16
2.1.12 <i>Payment Gateway</i>	20
2.1.13 <i>Black Box Testing</i>	21
2.1.14 <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	22
2.2 Penelitian Terdahulu	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Identifikasi Masalah	28
3.2 Pengumpulan Data	28
3.2.1 Studi Literatur	28

3.2.2 Wawancara	29
3.3 Analisis Kebutuhan	30
3.4 Perancangan Desain Sistem	30
3.5 Tahapan <i>Agile Scrum</i>	31
3.5.1 <i>Product Backlog</i>	32
3.5.2 <i>Sprint Planning</i>	32
3.5.3 <i>Daily Scrum dan Development</i>	33
3.5.4 <i>Sprint Review</i>	34
3.5.5 <i>Sprint Retrospective</i>	34
3.6 Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	35
3.7 Implementasi Sistem	35
3.8 Penarikan Kesimpulan dan Saran	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Wawancara	37
4.2 Analisis Kebutuhan	39
4.2.1 Alur Proses Bisnis	39
4.2.2 Kebutuhan Fungsional	44
4.2.3 Kebutuhan Non-Fungsional	45
4.3 Perancangan Desain Sistem	46
4.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	46
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	47
4.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	70
4.4.4 <i>Class Diagram</i>	91
4.4.5 <i>Conceptual Data Model (CDM)</i>	93
4.4.6 <i>Physical Data Model (PDM)</i>	95
4.4.7 <i>Wireframe</i>	97
4.4 Tahapan <i>Agile Scrum</i>	100
4.4.1 <i>Product Backlog</i>	101
4.4.2 <i>Sprint 1</i>	102
4.4.3 <i>Sprint 2</i>	122
4.4.4 <i>Sprint 3</i>	136
4.4.5 <i>Sprint 4</i>	150
4.5. <i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	160

4.6 Implementasi Sistem	165
BAB V PENUTUP	167
5.1 Kesimpulan	167
5.2 Saran.....	168
DAFTAR PUSTAKA.....	169
LAMPIRAN.....	175

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gedung Soerokromo Sidoarjo	7
Gambar 2. 2 Metode Scrum (Scrum.org, 2020)	11
Gambar 3. 1 Metodologi Penelitian	27
Gambar 4. 1 Alur Proses Bisnis Penyewaan Lapangan Badminton Saat Ini	40
Gambar 4. 2 Alur Proses Bisnis Penyewaan Aula Acara Saat Ini	41
Gambar 4. 3 Alur Proses Bisnis Usulan Penyewaan Gedung Soerokromo	44
Gambar 4. 4 Use Case Diagram Penyewaan Gedung Soerokromo Sidoarjo	47
Gambar 4. 5 Activity Diagram Login	48
Gambar 4. 6 Activity Diagram Register	49
Gambar 4. 7 Activity Diagram Kelola Data Aula dan Lapangan	50
Gambar 4. 8 Activity Diagram Kelola Data Jadwal Tersedia	51
Gambar 4. 9 Activity Diagram Melihat Jadwal Aula Acara dan Lapangan	52
Gambar 4. 10 Activity Diagram Melakukan Pemesanan	53
Gambar 4. 11 Activity Diagram Melakukan Pembayaran dan Invoice	54
Gambar 4. 12 Activity Diagram Pembatalan Pesanan	55
Gambar 4. 13 Activity Diagram Booking Manual Admin	57
Gambar 4. 14 Activity Diagram Kelola Data Transaksi	58
Gambar 4. 15 Activity Diagram Kelola Data Penyewa	59
Gambar 4. 16 Activity Diagram Mengelola Profil Pribadi	60
Gambar 4. 17 Activity Diagram Melihat Riwayat Pesanan	61
Gambar 4. 18 Activity Diagram Kelola Laporan Transaksi dan Cetak	62
Gambar 4. 19 Activity Diagram Membership	63
Gambar 4. 20 Activity Diagram Memberikan Ulasan	65
Gambar 4. 21 Activity Diagram Kelola Ulasan Pengguna	66
Gambar 4. 22 Activity Diagram Mengirim Pesan ke Admin	67
Gambar 4. 23 Activity Diagram Melihat Statistik Penyewaan	68
Gambar 4. 24 Activity Diagram Melihat Laporan Keuangan dan Cetak	69
Gambar 4. 25 Activity Diagram Mengola akun admin	70
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Login	71
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Register	72
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Kelola Data Aula dan Lapangan	73
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Kelola Data Jadwal	74

Gambar 4. 30 Sequence Diagram Melihat Jadwal Aula dan Lapangan.....	75
Gambar 4. 31 Sequence Diagram Melakukan Pemesanan.....	76
Gambar 4. 32 Sequence Diagram Melakukan Pembayaran dan Invoice	77
Gambar 4. 33 Sequence Diagram Pembatalan Pemesanan	78
Gambar 4. 34 Sequence Diagram Booking Manual Admin	79
Gambar 4. 35 Sequence Diagram Kelola Data Transaksi.....	80
Gambar 4. 36 Sequence Diagram Kelola Data Penyewa	81
Gambar 4. 37 Sequence Diagram Mengelola Profil Pribadi.....	82
Gambar 4. 38 Sequence Diagram Melihat Riwayat Pesanan.....	83
Gambar 4. 39 Sequence Diagram Kelola Laporan Transaksi dan Cetak.....	84
Gambar 4. 40 Sequence Diagram Membership	85
Gambar 4. 41 Sequence Diagram Memberikan Ulasan	86
Gambar 4. 42 Sequence Diagram Kelola Ulasan Pengguna	87
Gambar 4. 43 Sequence Diagram Mengirim Pesan ke Admin	88
Gambar 4. 44 Melihat Statistik Penyewaan	89
Gambar 4. 45 Melihat Laporan Keuangan dan Cetak.....	90
Gambar 4. 46 Sequence Diagram Mengelola Akun Admin	91
Gambar 4. 47 Class Diagram	92
Gambar 4. 48 Conceptual Data Model (CDM).....	94
Gambar 4. 49 Physical Data Model (PDM).....	96
Gambar 4. 50 Wireframe Halaman Tampilan Beranda Penyewa	97
Gambar 4. 51 Wireframe Halaman Booking Lapangan.....	98
Gambar 4. 52 <i>Wireframe</i> Halaman Booking Aula.....	99
Gambar 4. 53 <i>Wireframe</i> Membership Penyewa	99
Gambar 4. 54 Wireframe Kelola data Booking Admin	100
Gambar 4. 55 Dokumentasi Daily Scrum Sprint 1	104
Gambar 4. 56 Tampilan halaman registrasi	105
Gambar 4. 57 Potongan Kode Register.....	105
Gambar 4. 58 Tampilan Halaman Login.....	106
Gambar 4. 59 Potongan Kode Login	106
Gambar 4. 60 Tampilan Data Gedung	107
Gambar 4. 61 Potongan Kode Tampilan Data Gedung.....	107
Gambar 4. 62 Tampilan Tambah Data Gedung	108

Gambar 4. 63 Potongan Kode Tambah Data Gedung.....	108
Gambar 4. 64 Tampilan Edit Data Gedung.....	109
Gambar 4. 65 Potongan Kode Edit Data Gedung	109
Gambar 4. 66 Potongan Kode Hapus Data Gedung.....	110
Gambar 4. 67 Tampilan Data Jadwal.....	110
Gambar 4. 68 Tampilan Tambah Jadwal Baru.....	111
Gambar 4. 69 Potongan Kode Tambah Data Jadwal	111
Gambar 4. 70 Tampilan Edit Data Jadwal	112
Gambar 4. 71 Potongan Kode Edit Data Jadwal.....	112
Gambar 4. 72 Potongan Kode Hapus Data Jadwal	113
Gambar 4. 73 Tampilan Halaman Hari Tutup	113
Gambar 4. 74 Tampilan Tambah Hari Tutup.....	114
Gambar 4. 75 Tampilan Lihat Jadwal Lapangan	115
Gambar 4. 76 Potongan Kode Lihat Jadwal Lapangan.....	115
Gambar 4. 77 Tampilan Lihat Jadwal Aula	116
Gambar 4. 78 Potongan Kode Lihat Jadwal Aula.....	116
Gambar 4. 79 Tampilan Detail Informasi Gedung.....	116
Gambar 4. 80 Potongan Kode Detail Informasi Gedung	117
Gambar 4. 81 Dokumentasi Daily Scrum Sprint 2	124
Gambar 4. 82 Tampilan Melakukan Pesanan Lapangan.....	125
Gambar 4. 83 Potongan Kode Tampilan Melakukan Pesanan.....	126
Gambar 4. 84 Tampilan Melakukan Pemesanan Aula.....	126
Gambar 4. 85 Tampilan Melakukan Pembayaran Via Midtrans.....	127
Gambar 4. 86 Tampilan Mencetak Invoice.....	127
Gambar 4. 87 Tampilan Invoice	128
Gambar 4. 88 Potongan Kode Pembayaran	128
Gambar 4. 89 Tampilan Membatalkan Pemesanan.....	129
Gambar 4. 90 Potongan Kode Pembatalan Pesanan	129
Gambar 4. 91 Tampilan Booking Manual oleh Admin.....	130
Gambar 4. 92 Potongan Kode Booking Manual oleh Admin	131
Gambar 4. 93 Tampilan Kelola Data Transaksi.....	131
Gambar 4. 94 Potongan Kode Data Transaksi	132
Gambar 4. 95 Tampilan Detail Data Transaksi.....	132

Gambar 4. 96 Dokumentasi Daily Scrum	138
Gambar 4. 97 Tampilan Kelola Data Penyewa	139
Gambar 4. 98 Potongan Kode Tampilan Data Penyewa.....	139
Gambar 4. 99 Tampilan Detail Data Penyewa	140
Gambar 4. 100 Potongan Kode Detail Data Penyewa	140
Gambar 4. 101 Tampilan Profil Pengguna.....	141
Gambar 4. 102 Potongan Kode mengelola profil pengguna	141
Gambar 4. 103 Tampilan Melihat Riwayat Transaksi	142
Gambar 4. 104 Potongan Kode riwayat pesanan penyewa	143
Gambar 4. 105 Tampilan Kelola Laporan Transaksi	143
Gambar 4. 106 Tampilan Cetak Laporan PDF.....	144
Gambar 4. 107 Tampilan Membership Bulanan Penyewa.....	144
Gambar 4. 108 Tampilan Riwayat Membership Bulanan.....	145
Gambar 4. 109 Potongan Kode Membership	145
Gambar 4. 110 Daily Scrum Sprint 4.....	151
Gambar 4. 111 Tampilan memberikan ulasan	152
Gambar 4. 112 Potongan Kode Memberikan Ulasan.....	153
Gambar 4. 113 Tampilan Mengelola Ulasan Penyewa.....	153
Gambar 4. 114 Potongan Kode Mengelola Ulasan Penyewa	154
Gambar 4. 115 Tampilan Pesan Penyewa.....	154
Gambar 4. 116 Potongan Kode Mengirim Pesan.....	155
Gambar 4. 117 Tampilan Statistik Penyewaan	155
Gambar 4. 118 Tampilan Laporan Keuangan dan Cetak.....	156
Gambar 4. 119 Tampilan Mengelola Akun Admin	156

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram	17
Tabel 2. 2 Simbol Sequence Diagram	17
Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram	18
Tabel 2. 4 Simbol Class Diagram	19
Tabel 2. 5 Interpretasi Skor	23
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	38
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional	44
Tabel 4. 3 Kebutuhan Non-Fungsional	45
Tabel 4. 4 Product Backlog	101
Tabel 4. 5 Sprint Backlog 1	102
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Sprint 1 dengan Blackbox Testing	118
Tabel 4. 7 Hasil Sprint Review Sprint 1	120
Tabel 4. 8 Dokumentasi Sprint Retrospective Sprint 1	121
Tabel 4. 9 Sprint Backlog Sprint 2	123
Tabel 4. 10 Hasil Pengujian Sprint 2 dengan Blackbox Testing	133
Tabel 4. 11 Dokumentasi Sprint Retrospective Sprint 2	135
Tabel 4. 12 Sprint Backlog	137
Tabel 4. 13 Hasil Pengujian Sprint 3 dengan Blackbox Testing	146
Tabel 4. 14 Review Sprint 3	148
Tabel 4. 15 Dokumentasi Sprint Retrospective Sprint 3	149
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Sprint 4 dengan Blackbox Testing	157
Tabel 4. 17 Review Sprint 4	158
Tabel 4. 18 Sprint Retrospective Sprint 4	159
Tabel 4. 19 Pernyataan Kuesioner UAT	160
Tabel 4. 20 Hasil UAT Pengelola	162
Tabel 4. 21 Persentase UAT Pengelola	162
Tabel 4. 22 Hasil UAT Admin	163
Tabel 4. 23 Persentase UAT Admin	163
Tabel 4. 24 Hasil UAT Penyewa	163
Tabel 4. 25 Persentase UAT Penyewa	163
Tabel 4. 26 Hasil UAT Guest	164

Tabel 4. 27 Persentase UAT Guest	164
Tabel 4. 28 Rekapitulasi Hasil UAT	164

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian.....	175
Lampiran 2. Surat Balasan Persetujuan Penelitian	176
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Pengguna Sistem.....	177
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara dan Perizinan	183
Lampiran 5. Dokumentasi Pencatatan.....	184
Lampiran 6. Dokumentasi Lapangan dan Gedung.....	185
Lampiran 7 Pengujian ke Pihak Gedung.....	186
Lampiran 8 Kuesioner UAT.....	187