

BAB VI

PENUTUP

6.1 KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian dan penjelasan yang telah dipaparkan di dalam bab-bab sebelumnya, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi *E-Marketing Property* telah berhasil dibangun dan berjalan sesuai *Model E-Marketing Value Creation Framework*.
2. Implementasi *E-Marketing Property* mampu mengurangi biaya beban iklan.
3. Sistem *E-Marketing Property* telah diposting di Internet dan dapat diakses seluruh khalayat umum.
4. Hasil uji coba aplikasi *E-Marketing Property* oleh pengguna PT. Inti Cipta Propertindo dapat diketahui kelebihan dan kekurangan sistem.

Kelebihan adalah :

1. Tata letak dan pemilihan warna secara keseluruhan menarik.
2. Menggunakan komponen animasi dan slide show gambar sebagai media promosi dalam bentuk visualisasi.
3. Kelengkapan data dan informasi yang dibutuhkan sudah memadai.

Kekurangan adalah :

1. Posisi menu pada halaman home, kecenderungan tidak bisa dibaca karena tidak dominan.
2. Bagian halaman home masih banyak ruang kosong.

3. Akses web tidak terlalu cepat.

6.2 SARAN

Beberapa saran yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi *E-Marketing Property*, antara lain :

1. Memberikan testimonial berisikan pengalaman, otoritas dan rasa hormat seseorang dan menggunakannya untuk mempromosikan sebuah produk property.
2. Pembangunan aplikasi *E-Marketing Property* ini masih ditingkatkan lagi dalam hal keamanan sistem dan data.
3. Dikarenakan perkembangan teknologi yang bergerak secara cepat, maka diharapkan langkah ke depannya aplikasi *E-Marketing Property* ini dapat mengikuti perkembangan teknologi dengan menerapkan fitur-fitur yang terbaru sehingga dapat meningkatkan pemasaran pada web.
4. *Back-up* data secara berkala agar data dapat *recovery* jika terjadi kerusakan data.
5. Lebih memaksimalakan database *marketing* yang berisi informasi mengenai pelanggan sehingga PT. Inti Cipta Propertindo dapat memahami *behavior* dari pelanggannya.

9. Daftar Pusaka

- Chaffey, Dave; Richard Mayer; Kevin Johnston; Fiona Ellis-Chadwick, 2000, *Internet Marketing: Strategy, Implementattion And Practice*, Pearson Education Limited, London, England.
- Dvorski, Dalibor, 2007, *Installing, Configuring, and Developing with XAMPP*, Ontario, Penerbit : Skills Canada.
- El-Gohary, Hatem, 2010, *E-Marketing - A literature Review from a Small Businesses perspective*, International Journal of Business and Social Science, Vol. 1 No. 1.
- Hartanto, Steven, 2010, *Pembangunan Sistem Informasi Berbasis Dekstop dan web Multimedia dengan Framework Codeigniter*, Skripsi, Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Haque, Ahasanul; Ali Khatibi; Shameem Al Mahmud, 2009, *Factors Determinate Customer Shopping Behaviour Through Internet : the Malaysian Case*, Australian Journal of Basic and Applied Sciences, Vol. 3 No.4.
- Ho, Don; Adrien Sales; Matt Sicking; Georg Dembowski, *The Notepad++ (Doc) Book*, United State.
- Hoffman, Krol, E.E, *FYI on What is the Internet? Network Working Group Request for Comments 1462 ± FYI 20*. (URL: <gopher://ds1.internic.net/00/fyi/fyi20.txt>) (1993).
- Huizingh, Eelko K.R.E., 1999, *The content and Design of Web Sites: An Empirical Study*, Journal of Information & Management, No. 37 pp 123-134 hal.

- Iliachenko, Elena, 2005, *Internet Marketing Value Creation Framework: A Conceptual View*, Journal of International Industrial Marketing & EC, Vol. 1 No.1.
- Jayan, 2009, *Flash CS 4 untuk Orang Awan*, Palembang, Penerbit : Maxikom.
- Kalla, Neelam; Vandana Gupta, 2010, *Online Marketing : A Strategic Approach*, Lachoo Management Journal, Vol. 1, No. 1.
- Kotler, Philip; Gary Amstrong, 2004, *Principles of Marketing*, Upper Saddle River, New Jersey, Penerbit : Pearson Education Inc.
- Krishnamurthy, Sandeep, 2006, *Introducing E-Markplan: A Practical Methodology to Plan E-Marketing Activities*, International Journal of Business Horizons, Vol. 49 No. 1 pp 51-60 hal.
- Lieu, Dennis K, 1999, *Using Interactive Multimedia Computer Tutorials for Engineering Graphics Education*, Journal for Geometry and Graphics, Vol 3 No. 1 pp 85-91 hal.
- Margaretha, Eliza; Eka Aditya; Ade Azurat; Maruli Manurung; Aniati Murni, 2009, *Penerapan Basis Data Citra pada Sistem Pencarian Citra Berbasis Isi : Menggunakan Fasilitas Java Object Serialization dan Menggunakan Fasilitas MySQL*, Jurnal Sistem Informasi, Vol. 4, No. 1.
- Meyliana, 2010, *Analisa Strategi E-Marketing dan Implementasinya (Studi Kasus : Perusahaan Retail Garment)*, Jurnal Sistem Informasi, Vol.1 No.1.

- Najjar, Lawrence J., 1996, *Multimedia Information and Learning*, Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, Vol.5 No.2 pp 129-150 hal.
- Nano, Karno, 2005, *Adobe Photoshop 7.0*, Jakarta, Penerbit : Departemen Pendidikan Nasional.
- Pratomo , Ilham Aji; Dadan Hardianto, 2008, *Sistem Interaksi Yang Mempengaruhi Efektivitas Iklan Online*, Jurnal Sistem Informasi MTI-UI, Vol. 4 No. 1.
- Rita, Paulo; Luís Filipe Lages; Carmen Lages, 2003, *The Relationship Between E-Marketing Strategy and E-Performance : A Conceptual Framework*, International Journal of Information System, Vol 1 No.1.
- Ross, George.H; Andrew James McLean, 2005, *Trump Strategies for Real Estate*, Amerika Serikat : Penerbit John Wiley & Song, Inc.
- Rudy, 2008, *Perancangan E-Marketing bagi Perusahaan Jasa Konsultasi Arsitektur : Studi Kasus PT. Naw*, Jurnal Sistem Informasi, Vol. 11, No. 1 pp 55-58 hal.
- Saladino, Mary P, 2008, *The Proliferation of Product Placement as A Means of Advertising Communication*, Journal of International Business Ethics, Vol.1 No.1.
- Saputra, Agus, 2011, *Trik Kolaborasi Codeignitier & JQuery*, Yogyakarta : Penerbit Lokopedia.
- Simamora, Bilson, 2003, *Aura Merek*, Jakarta, Penerbit : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Solichin, Achmad, 2010, *MySQL 5 dari Pemula Hingga Mahir*, Jakarta : Universitas Budi Luhur.

Strauss, Judy; Raymond Frost, 2009, *E-Marketing*, New Jersey, Penerbit : Prentice-Hall Inc.

Sutejo, Bertha Silvia, 2006, *Internet Marketing : Konsep dan Persoalan Baru Dunia Pemasaran*, Jurnal Manajemen, Vol. 6, No. 1.

Suyanto, Asep Herman, 2004, *Basis Data dan DBMS*, Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.

Tsotra, Danai; Marius Janson; Dubravka Cecez-Kecmanovic, 2004, *Marketing on the Internet: A Semiotic Analysis*, Journal of International Marketing on the Internet, Vol.1 No.1.



SURAT KETERANGAN

NO. : 024/ICP-SK/IX/2012

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : **Aditya Kurniawan Sasongko**

NIM : 08 07 05580

Program Studi : Teknik Informatika

Sekolah : Universitas Atmajaya Yogyakarta
Jl. Babarsari No.43 Yogyakarta – 55281

Pada bulan April 2012 sampai September 2012 telah menyelesaikan Tugas Akhir di Div.
Planning & Marketing.

Surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Solo Baru, 7 September 2012


Daniel Tee
Direktur PT. Inti Cipta Propertindo

Kuisiener E-Marketing Property

NO	KRITERIA PENILAIAN	JAWABAN				
		SKB	KB	CB	B	SB
1	KECEPATAN (SPEED)					
	1.1 Membuka awal Website					
	1.2 Membuka konten website					
2	HOME PAGE					
	2.1 Struktur menu dan tampilan					
	2.2 Fungsi website					
3	ISI (CONTENTS)					
	3.1 Kualitas website					
	3.2 Relevan Website					
4	PENGOLAHAN DATA					
	4.1 Data produk property					
	4.2 Data berita dan kegiatan perusahaan					
5	FUNGSI PENGOPERASIAN					
	5.1 Penambahan data					
	5.2 Pengantian data					
6	KEMUDAHAN DIBACA (READBILITY)					
	6.1 Mudah dibaca, dipahami (Informasi yang ada)					
	6.2 Warna dan tata letak teks					
7	MOBILITAS DATA					
	7.1 Data akurat					
	7.2 Proses yang akurat					
8	PENGGUNAAN PLATFORM					
	8.1 Dukungan browser					
	8.2 Dukungan sistem operasi					
9	DUKUNGAN LAINNYA					
	9.1 Kotak pesan					
	9.2 Terdapat media Facebook					
	9.3 Terdapat akun Yahoo Messenger					

SKOR	1	2	3	4	5
KETERANGAN	SKB	KB	CB	B	SB
	Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pengembangan Aplikasi E-Marketing Property
Berbasis Web (E-Property)

Untuk :


PT. Inti Cipta Propertindo

Dipersiapkan oleh:

Aditya Kurniawan Sasongko / 080705580

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-E-Property		1/27


DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1	Pendahuluan	7
1.1	Tujuan	7
1.2	Lingkup Masalah	7
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	8
1.4	Referensi	8
1.5	Deskripsi umum (Overview)	9
2	Deskripsi Kebutuhan	9
2.1	Perspektif Produk	9
2.2	Antar Muka Sistem	11
2.2.1	Antarmuka Pemakai	11
2.2.2	Antarmuka Perangkat Keras	11
2.2.3	Antarmuka Perangkat Lunak	12
2.2.4	Antarmuka komunikasi	12
2.2.5	Batasan Memori	12
2.2.6	Operasi	12
2.3	Fungsi Produk	13
2.3.1	Pengelolaan data oleh Admin	13
2.3.2	Peninjauan data oleh Pengguna	16
2.4	Karakteristik Program	16
2.5	Batasan masalah	17
2.6	Asumsi dan ketergantungan	17
3	Kebutuhan Khusus	17
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal	17
3.1.1	Antarmuka Pemakai	17
3.1.2	Antarmuka Perangkat Keras	18
3.1.3	Antarmuka Perangkat Lunak	18
3.1.4	Antarmuka Komunikasi	18
3.2	Kebutuhan fungsionalitas	19
3.2.1	Use Case Diagram	19
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	20
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas	20
4.1.1	Use case Spesification : Login	20
4.1.2	Use case Spesification : Pengelolaan Data Pesan	21
4.1.3	Use case Spesification : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan	22
4.1.4	Use case Spesification : Pengelolaan Produk Properti Perusahaan	24
4.1.5	Use case Spesification : Pengelolaan Data Administrator	25
5	Entity Relationship Diagram - ERD	27

Daftar Gambar

Gambar 1	Arsitektur Aplikasi E-Marketing Property	10
Gambar 2	Usecase Aplikasi E-Marketing Property	19
Gambar 3	ERD Customer dengan Aplikasi E-Marketing Property.....	27



TABEL

Tabel 1 Definisi Akronim dan Singkatan 1



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak *E-Marketing Property* untuk mengembangkan aplikasi informasi produk Properti yang dibutuhkan PT. Inti Cipta Propertindo terhadap konsumen.

Mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara aplikasi dengan aplikasi lain perangkat lunak dan perangkat keras, dan pengguna) performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, tempat penyimpanan yang dibutuhkan, serta keakuratan), dan atribut (*feature-feature* tambahan yang dimiliki aplikasi), serta mendefinisikan fungsi perangkat lunak. SKPL-E-Property ini juga mendefinisikan batasan perancangan perangkat lunak.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak E-Property dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani proses bisnis yang didukung oleh *E-Marketing Property*.
2. Menangani konsumen akan kurangnya dan mampu memberikan gambaran secara luas untuk memperoleh informasi tentang produk Properti melalui aplikasi *E-Marketing Property*.
3. Menangani ketidaktahuan informasi mengenai pelayanan konsumen untuk meningkatkan kreabilitas perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	7 / 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.
DataBase	Kumpulan data yang terkait yang diorganisasikan dalam struktur tertentu dan dapat diakses dengan cepat.
Hak Akses	Hak yang dimiliki oleh user untuk menggunakan sistem. Hak akses sepenuhnya berada di Admin.
User Interface Information	Informasi mengenai antarmuka pemakai dengan menggunakan sistem.
SKPL	Dokumen yang berisi tentang spesifikasi kebutuhan pengembangan perangkat lunak.
E-Marketing	Sistem marketing berbasis Internet.
Properti	Kepemilikan atas suatu hak eksklusif.
DBMS	<i>DataBase Management System</i> atau pengelola manajemen data base.

Table 1 Definisi Akronim dan Singkatan

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Bennet Simon, Mcrobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.

3. Deitel, *C# How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
4. MSDN Library-October 2005, Microsoft, 2005.
5. Agus Saputra, *Trik Kolaborasi Codeigniter & JQuery*, Lokomedia, 2011.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Salah satu modul fungsional yang akan dikembangkan dalam perangkat lunak aplikasi *E-Marketing Property* adalah *User Interface Information*. *User Interface Information* adalah suatu aplikasi yang menangani informasi antarmuka pemakai dalam *software* berbasis website *E-Marketing Property*. Modul ini meliputi pengembangan proses bisnis aplikasi *E-Marketing Property*, cakupan pengguna aplikasi, fungsionalitas aplikasi *E-Marketing Property* yang dibutuhkan. *User Interface Information* ini berfungsi memudahkan pengguna dalam mengoperasikan *software* aplikasi *E-Marketing Property*.

Secara global, aplikasi *E-Marketing Property* memiliki fungsionalitas untuk membantu pengenalan produk Properti yang diperkenalkan perusahaan untuk konsumen.

2 Deskripsi Kebutuhan

2.1 Perspektif Produk

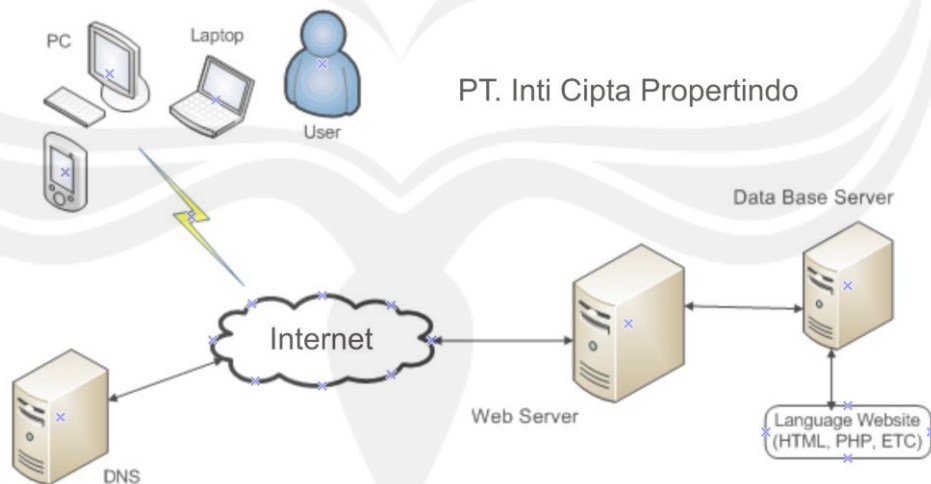
Implementasi dari Perangkat Lunak *E-Marketing Property* yaitu merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk menjelaskan data produk properti, pemesanan produk properti, interaksi konsumen dengan perusahaan serta memberikan pelayanan jaringan terhadap konsumen.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	9/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

Aplikasi *E-Property* ini berjalan pada platform Microsoft Windows (Win7, Vista, dll), Linux OS untuk Personal Computer, dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, PHP, JQuery, MySQL, Java Script, dan Action Script (Adobe Flash). Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Notepad ++.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Pada aplikasi ini, seperti terlihat pada gambar 1, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa *client server*, di mana semua data disimpan di server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara online dengan memanggil web service pada website yang tersedia di web server.

Inputan data yang dimasukkan akan disimpan dalam database server, sehingga jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server yang selanjutnya dikirimkan ke client yang meminta melalui web server.



Gambar 1 Arsitektur Aplikasi *E-Marketing Property*

2.2 Antar Muka Sistem

Antarmuka Sistem yang disediakan :

Pengguna berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam layar pc, laptop maupun media yang lain dengan pilihan fungsi dan form untuk pengisian data dan tampilan informasi yang telah disediakan.

- a. Konsumen akan berinteraksi dengan aplikasi melalui antarmuka GUI (*Graphical User Interface*). Pada sistem ini, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa *client server*, dimana semua data disimpan di server.
- b. Input data berupa email yang sudah terisi akan disimpan dalam database server. Jika ada pencarian data, maka data yang diinginkan akan dicari ke database server dan selanjutnya Admin akan mengirimnya dengan email dengan provider lainnya.

2.2.1 Antarmuka Pemakai

Karakteristik antarmuka pemakai yaitu :

Interaksi sistem dilakukan pada monitor, lcd, maupun media antarmuka lain.

2.2.2 Antarmuka Perangkat Keras

Piranti antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak aplikasi ini adalah

1. Personal Computer.
2. Laptop.

2.2.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengoperasikan perangkat lunak Aplikasi E-Property adalah sebagai berikut :

1. All products Windows (Win7, Vista, dll) dari Microsoft.
2. MAC OS dari Apple
3. Linux OS
4. OS yang mendukung aplikasi berbasis website.

2.2.4 Antarmuka komunikasi

Antarmuka komunikasi suatu protokol komunikasi yang digunakan dalam mengoperasikan perangkat lunak aplikasi *E-Marketing Property* yaitu protokol jaringan TCP/IP.

2.2.5 Batasan Memori

Tanpa ada batasan memori terutama bisa mengakses berbasis website.

2.2.6 Operasi

Variasi mode operasi yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak Aplikasi adalah :

Mode Interaktif, yaitu pengguna (konsumen) dapat berinteraksi langsung dengan Admin (PT.Inti Cipta Propertindo), termasuk memperoleh informasi data tentang Property dan titik pelayanan yang telah disediakan.

2.3 Fungsi Produk

2.3.1 Pengelolaan data oleh Admin

Fungsi produk perangkat lunak E-Property adalah sebagai berikut:

1. Login Admin (SKPL-E-Property-001)

Merupakan fungsi yang digunakan oleh Admin untuk dapat masuk dalam sistem yang akan digunakan.

2. Fungsi Pengelolaan Data Administrator (SKPL-E-Property-002)

Merupakan konten yang berfungsi untuk mengelola data Admin berdampak dengan pengelolaan penggunaan sistem.

a. Fungsi Input Data Admin. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data Admin terbaru pengelolaan aplikasi *E-Marketing Property* untuk Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo. (SKPL-E-Property-002-01)

b. Fungsi Update Data Admin. Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data Admin terbaru pengelolaan aplikasi *E-Marketing Property*. (SKPL-E-Property-002-02)

c. Fungsi Delete Data Admin. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data Admin terbaru pengelolaan aplikasi *E-Marketing Property*. (SKPL-E-Property-002-03)

d. Fungsi Display Data Admin. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data Admin terbaru pengelolaan aplikasi *E-Marketing Property*. (SKPL-E-Property-002-04)

3. Fungsi Pengelolaan Data Pesan Konsumen (SKPL-E-Property-003)

Merupakan konten yang berfungsi untuk salah satu media pengiriman pesan dari konsumen untuk perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo.

a. Fungsi Display Data Pesan Konsumen. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pesan dari konsumen. (SKPL-E-Property-003-02)

b. Fungsi Delete Data Pesan yang diterima. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus pesan yang sudah diterima. (SKPL-E-Property-003-03)

4. Fungsi Pengelolaan Data Berita atau Kegiatan (SKPL-E-Property-004)

Merupakan konten yang berfungsi untuk memberikan beberapa informasi dan kegiatan Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo.

a. Fungsi Input Data Berita dan Kegiatan. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan berita dan kegiatan terbaru Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo. (SKPL-E-Property-004-01)

b. Fungsi Update Data Berita dan Kegiatan. Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah berita dan kegiatan terbaru. (SKPL-E-Property-004-02)

c. Fungsi Delete Data Berita dan Kegiatan. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus berita dan kegiatan terbaru. (SKPL-E-Property-004-03)

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	14/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

d. Fungsi Display Data Berita dan Kegiatan. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data berita dan kegiatan terbaru. (SKPL-E-Property-004-04)

5. Fungsi Pengelolaan Data Produk Properti (SKPL-E-Property-005)

Merupakan konten yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai tiap produk properti Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo dengan spesifikasinya, serta mengarahkan konsumen agar dapat berinteraksi dengan perusahaan sesuai kebutuhannya.

a. Fungsi Input Data Produk Properti. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan produk properti. (SKPL-E-Property-005-01)

b. Fungsi Update Data Produk Properti. Merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah produk properti. (SKPL-E-Property-005-02)

c. Fungsi Delete Data Produk Properti. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus produk properti. (SKPL-E-Property-005-03)

d. Fungsi Display Data Produk Properti. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan produk properti. (SKPL-E-Property-005-04)

2.3.2 Peninjauan data oleh Pengguna

Fungsi produk perangkat lunak E-Property adalah sebagai berikut:

1. Peninjauan antarmuka Website aplikasi *E-Marketing Property* (SKPL-E-Property-006)

Merupakan konten yang berfungsi untuk meninjau antarmuka website aplikasi *E-Marketing Property*, serta fungsional konten lainnya yang disesuaikan kebutuhan konsumen yang ada di perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo.

2. Fungsi Pengiriman Pesan Konsumen (SKPL-E-Property-007)

Merupakan konten yang berfungsi untuk mengirimkan pesan konsumen untuk Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo.

- a. Fungsi Input Data Pesan Konsumen. Merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan pesan konsumen untuk Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo. (SKPL-E-Property-007-01)

2.4 Karakteristik Program

Karakteristik pengguna yang menggunakan perangkat lunak aplikasi *E-Marketing Property* yaitu :

1. Admin :
 - a. Mengerti pengoperasian komputer.
 - b. Memiliki pengalaman dan keahlian teknis tertentu.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	16/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

2.5 Batasan masalah

Batasan dalam pengembangan perangkat lunak aplikasi yaitu :

1. Kebijakan umum

Mengacu pada tujuan pembuatan perangkat lunak aplikasi *E-Marketing Property* mempunyai 1 admin untuk pengelolaan data dan tampilan konten serta fungsionalitas yang dibutuhkan.

2.6 Asumsi dan ketergantungan

Asumsi yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak Aplikasi E-Marketing Property.yaitu :

- a. Tersedia perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan untuk mengoperasikan produk perangkat lunak aplikasi website properti.
- b. Tersedia komputer PC dengan spesifikasi prosesor AMD Phenom II X2 555 3.2 GHz, memori DDR3 2048 Mb, ruang kosong yang tersimpan dalam media penyimpanan sekunder yaitu SATA 500 GB, dan modem eksternal.

3. Kebutuhan Khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

3.1.1 Antarmuka pemakai

Kebutuhan antarmuka pemakai yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak aplikasi *E-Marketing Property* ialah :

- a. Kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat lunak, antarmuka komunikasi.
- b. pengan berinteraksi dengan antarmuka yang ditampilkan dalam bentuk form.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	17/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.1.2 Antarmuka perangkat keras

Kebutuhan antarmuka perangkat keras yang dikembangkan aplikasi *E-Marketing Property* berkenaan dengan antarmuka perangkat keras pada bagian 2.1 perspektif produk ialah :

1. Mouse, digunakan mengenali input data yang dilakukan pengguna berkaitan dengan event click, drag and drop dan on focus.
2. Keyboard, digunakan untuk melakukan input data berupa karakter atau text atau menu pull down yang harus diinputkan oleh pengguna.
3. Modem atau LAN Card, digunakan sebagai alat komunikasi data yang dikirimkan pengguna dan sekaligus untuk menerima informasi yang diberikan system berkaitan dengan interaksi sistem dengan pengguna.

3.1.3 Antarmuka Perangkat Lunak

Antarmuka perangkat lunak server-side mengacu pada bagian 2 Perspektif produk, sedangkan untuk perangkat lunak Client-Side digunakan perangkat lunak pendukung sebagai berikut :

1. Nama : Microsoft Windows Xp Sp 3
Sumber : Microsoft Sebagai system Operasi pada computer client dan Server.
2. Nama : semua
Sumber : -
Sebagai internet browser pada *computer client*.

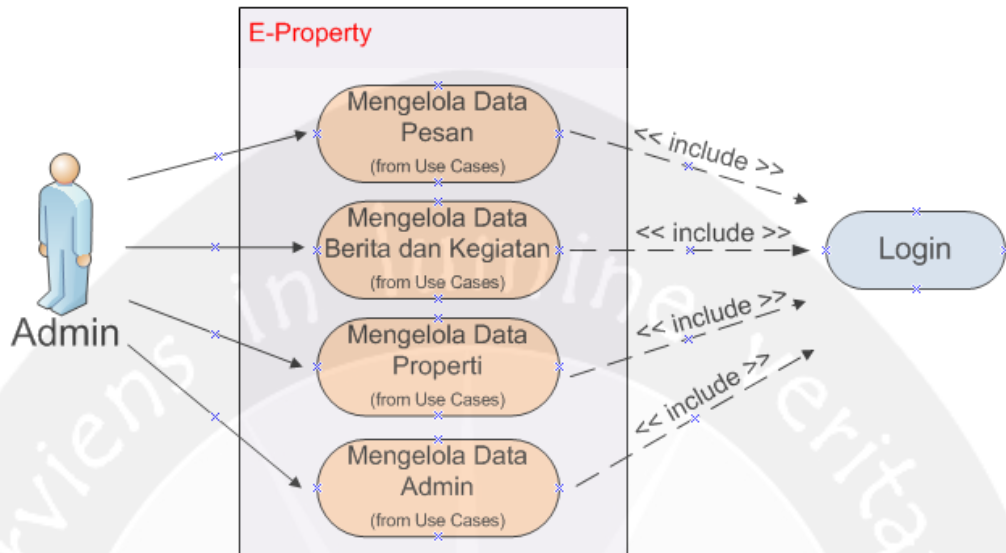
3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak Aplikasi Printronix ini menggunakan Database Server.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	18/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3.2 Kebutuhan fungsionalitas

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2 Usecase Aplikasi *E-Marketing Property*

4. Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Spesification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah id unik yaitu email dari *username* dan *password* yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Actor

1. Admin.

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan *username* dan *password*.
4. Sistem memeriksa *username* dan *password* yang diinputkan aktor.
E-1 *Username* dan *password* tidak sesuai
5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

none

6. Error Flow

E-1 Password atau nama user tidak sesuai

1. Sistem menampilkan peringatan bahwa *username* atau *password* tidak sesuai.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

7. PreConditions

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	20/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.2 Use case Spesification : Pengelolaan Data Pesan Konsumen.

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola pesan dari konsumen. Termasuk didalamnya menampilkan data pesan, dan menghapus data pesan.

2. Primary Actor

1. Admin.

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan data pengelolaan pesan konsumen.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan mencari pesan, menampilkan pesan yang diterima, atau menghapus pesan yang diterima.
3. Aktor memilih untuk melihat pesan yang diterima
A-1 Aktor Memilih untuk menghapus pesan yang diterima.
4. Sistem menampilkan pesan yang diterima.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk menghapus pesan yang diterima
1. Sistem menampilkan pesan yang diterima.
 2. Aktor memilih pesan yang diterima yang akan dihapus.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	21/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Aktor meminta sistem untuk menghapus pesan yang diterima yang sudah dipilih.
4. Sistem menghapus pesan yang diterima yang dipilih oleh aktor.
5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 5.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki sistem.

8. PostConditions

1. Data pesan di database telah terupdate.

4.1.3 Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh Aktor untuk mengelola berita dan kegiatan Perusahaan PT.Inti Cipta Propertindo. Termasuk didalamnya memasukkan data, mengubah data, dan menghapus data berita dan kegiatan perusahaan.

2. Primary Actor

1. Admin.

3. Supporting Actor

None.

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan pengelolaan data berita dan kegiatan perusahaan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan data, mengubah data, dan menghapus data berita dan kegiatan perusahaan.
3. Aktor memilih untuk memasukkan data berita dan kegiatan perusahaan

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	22/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data berita dan kegiatan perusahaan.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data berita dan kegiatan perusahaan.

4. Aktor memasukkan judul berita data berita dan kegiatan perusahaan.

5. Aktor memilih menyimpan data.

6. Sistem mengverifikasi masukan aktor.

7. Data berita berhasil disimpan ke data base.

8. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data berita dan kegiatan perusahaan

1. Aktor mengubah data berita dan kegiatan perusahaan yang akan diposting.

2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data berita dan kegiatan perusahaan yang sudah diinputkan ke database.

3. Sistem menyimpan data berita dan kegiatan perusahaan yang diinputkan ke database.

4. Flow berlanjut ke Basic Flow langkah ke 6.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data berita dan kegiatan perusahaan

1. Aktor memilih data berita dan kegiatan perusahaan mana yang di hapus.

2. Aktor unutk memilih menghapus berita dan kegiatan perusahaan.

3. Data berhasil dihapus.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan.

2. Aktor telah memasuki system.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	23/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

8. PostConditions

Data berita dan kegiatan perusahaan di database telah terupdate.

4.1.4 Use case Spesification : Pengelolaan Produk Properti Perusahaan

1. Brief Description

Use Case ini memungkinkan user untuk melakukan pengelolaan produk perusahaan, termasuk didalamnya menambah data produk perusahaan, mengubah data produk perusahaan, dan menghapus data produk perusahaan.

2. Primary Actor

1. Admin

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan pengelolaan data produk perusahaan.
2. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan data, mengubah data, dan menghapus data produk perusahaan.
3. Aktor memilih untuk memasukkan data produk perusahaan
 - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data produk perusahaan.
 - A-2 Aktor memilih untuk menghapus data produk perusahaan.
4. Aktor memasukkan judul produk perusahaan.
5. Aktor memilih menyimpan data.
6. Sistem mengverifikasi masukan aktor.
7. Data berita berhasil disimpan ke data base.
8. Use case selesai.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	24/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data produk perusahaan.

1. Aktor mengubah data produk perusahaan yang akan diposting.
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data produk perusahaan yang sudah diinputkan ke database.
3. Sistem menyimpan data produk perusahaan yang diinputkan ke database.
4. Flow berlanjut ke Basic Flow langkah ke 6.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data produk perusahaan

1. Aktor memilih data produk perusahaan yang dihapus.
2. Aktor untuk memilih menghapus produk perusahaan.
 - a. Data berhasil dihapus.

6. Error Flow

None.

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system

8. PostConditions

1. Data produk perusahaan terupdate

4.1.5 Pengelolaan Data Administrator

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh Aktor untuk mengelola penggunaan sistem. Termasuk didalamnya memasukkan data, mengubah data, dan menghapus data Admin.

2. Primary Actor

1. Admin

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	25/ 27
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Supporting Actor

none

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor melakukan pengelolaan data Admin.
2. Sistem memberikan pilihan untuk memasukkan data, mengubah data, dan menghapus data Admin.
3. Aktor memilih untuk memasukkan data Admin
 - A-1 Aktor memilih untuk mengubah data Admin.
 - A-2 Aktor memilih untuk menghapus data Admin.
4. Aktor memasukkan username data Admin.
5. Aktor memilih menyimpan data.
6. Sistem mengverifikasi masukan aktor.
7. Data Admin berhasil disimpan ke data base.
8. Use case selesai.

5. Alternative Flow

A-1 Aktor memilih untuk mengubah data Admin

1. Aktor mengubah username dan password Admin yang akan disimpan.
2. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data Admin yang sudah diinputkan ke database.
3. Sistem menyimpan data Admin yang diinputkan ke database.
4. Flow berlanjut ke Basic Flow langkah ke 6.

A-2 Aktor memilih untuk menghapus data Admin

1. Aktor memilih data Admin mana yang di hapus.
2. Aktor unutk memilih menghapus Admin.
3. Data berhasil dihapus.

6. Error Flow

None

7. PreConditions

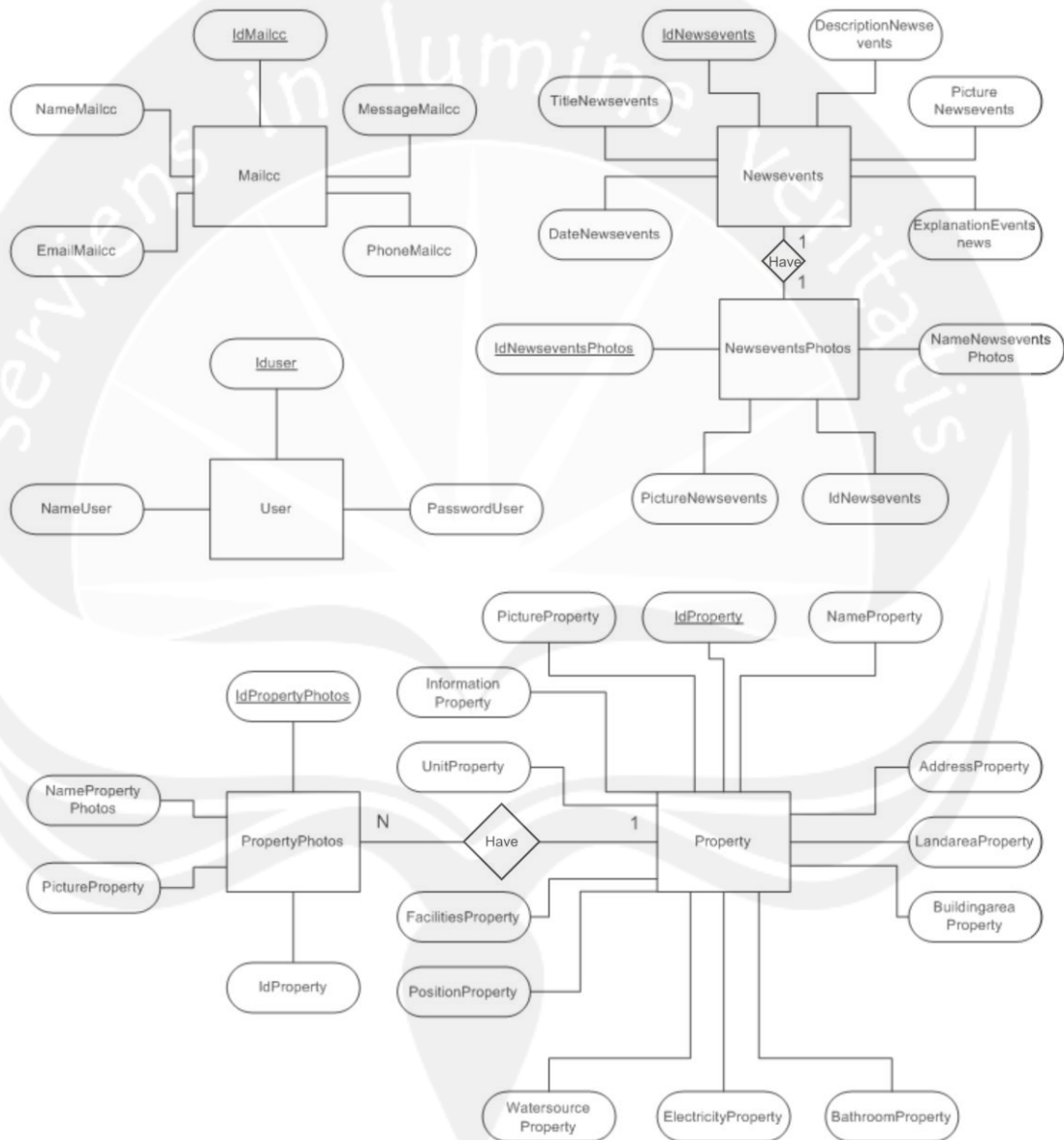
1. Use Case Login sudah dilakukan.
2. Aktor telah memasuki system.

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – E - Property	26/ 27
----------------------------------	---------------------	--------

8. PostConditions

Data Admin di database telah terupdate

5. Entity Relationship Diagram - ERD



Gambar 3 ERD Customer dengan Aplikasi *E-Marketing Property*

DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pengembangan Aplikasi E-Marketing Property
Berbasis Web (E-Property)

Untuk :


PT. Inti Cipta Propertindo

Dipersiapkan oleh:

Aditya Kurniawan Sasongko / 080705580

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen	Halaman
		DPPL-E-Property	1/46


DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperik sa oleh								
Disetuj ui oleh								

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi



Daftar Isi

1	Pendahuluan	8
1.1	Tujuan	8
1.2	Lingkup Masalah	8
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan	8
1.4	Referensi	9
2	Deskripsi Dekomposisi	9
2.1	Dekomposisi Data	9
2.1.1	Deskripsi Entitas Data Mailcc	9
2.1.2	Deskripsi Entitas Data Newsevents	10
2.1.3	Deskripsi Entitas Data Photos NewsEvents	10
2.1.4	Deskripsi Entitas Data Property	11
2.1.5	Deskripsi Entitas Data Photos Property	12
2.1.6	Deskripsi Entitas Data User	12
2.2	Conceptual Data Model	13
3	Arsitektur Data E-Property	14
4	Deskripsi Dekomposisi	15
4.1	Sequence Diagram	15
4.1.1	Login	15
4.1.2	Pengelolaan Data Administrator	15
4.1.2.1	Insert Data Administrator	15
4.1.2.2	Update Data Administrator	16
4.1.2.3	Delete Data Administrator	16
4.1.2.4	Display Data Administrator	17
4.1.3	Pengelolaan Data Pesan Konsumen	17
4.1.3.1	Delete Data Pesan Konsumen	17
4.1.3.2	Display Pesan Konsumen	18
4.1.4	Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan	18
4.1.4.1	Insert Data Berita dan Kegiatan	18
4.1.4.2	Update Data Berita dan Kegiatan	19
4.1.4.3	Delete Data Berita dan Kegiatan	19
4.1.4.4	Display Data Berita dan Kegiatan	20
4.1.5	Pengelolaan Data Produk Properti	20
4.1.5.1	Insert Data Produk Properti	20
4.1.5.2	Update Data Produk Properti	21
4.1.5.3	Delete Data Produk Properti	21
4.1.5.4	Display Data Produk Properti	22
4.2	Class Diagram	23
4.3	Class Diagram Specific Descriptions	24
4.3.1	Specific Design Class Login UI	24
4.3.2	Specific Design Class Administrator UI	24
4.3.3	Specific Design Class PropertyUI	25
4.3.4	Specific Design Class MessageUI	25
4.3.5	Specific Design Class CustomerMailccUI	26
4.3.6	Specific Design Class NewsandEventsUI	26
4.3.7	Specific Design Class UserManager	27
4.3.8	Specific Design Class PropertyManager	28
4.3.9	Specific Design Class MailccManager	29
4.3.10	Specific Design Class NewseventsManager	30
4.3.11	Specific Design Class User	30
4.3.12	Specific Design Class Property	31

4.3.13	Specific Design Class Mailcc	33
4.3.14	Specific Design Class Newsevents	34
4.4	Perancangan Antarmuka	36
4.4.1	Antarmuka Index	36
4.4.2	Antarmuka Profil Perusahaan	37
4.4.3	Antarmuka Proyek Properti	38
4.4.4	Antarmuka Spefikasi Produk Properti	38
4.4.5	Antarmuka Informasi Lokasi dan Map Perusahaan	39
4.4.6	Antarmuka Kontak Pesan	40
4.4.7	Antarmuka Tampilan Berita dan Kegiatan Perusahaan	40
4.4.8	Antarmuka Login User	41
4.4.9	Antarmuka Official Data	42
4.4.10	Antarmuka Pengelolaan Data	42
4.4.11	Antarmuka Penambahan Data	43
4.4.12	Antarmuka Penggantian Data	44
4.4.13	Antarmuka Memasukkan Data Foto	44
4.4.14	Antarmuka Profil Data	45
4.4.15	Antarmuka Proses Data	46

Daftar Gambar

Gambar 1	Conceptual Data Model	13
Gambar 2	Arsitektur Data E-Property	14
Gambar 3	Sequence Diagram : Login	15
Gambar 4	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Administrator - Insert Data Administrator.....	15
Gambar 5	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Administrator - Update Data Administrator.....	16
Gambar 6	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Administrator - Update Data Administrator.....	16
Gambar 7	Sequence Diagram : Pencarian Produk Properti - Display Data Administrator.....	17
Gambar 8	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Pesan - Delete Data Pesan Konsumen.....	17
Gambar 9	Sequence Diagram : Pengelolaan Mail - Display Pesan Konsumen.....	18
Gambar 10	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Insert Data Berita dan Kegiatan	18
Gambar 11	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Update Data Berita dan Kegiatan	19
Gambar 12	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Delete Data Berita dan Kegiatan	19
Gambar 13	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Display Data Berita dan Kegiatan ...	20
Gambar 14	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk Properti - Insert Data Produk Properti	20
Gambar 15	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk Properti - Update Data Produk Properti	21
Gambar 16	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk Properti - Delete Data Produk Properti	21
Gambar 17	Sequence Diagram : Pengelolaan Data Produk Properti - Display Data Produk Properti	22
Gambar 18	Class Diagram E-Marketing Property	23
Gambar 19	Perancangan Antarmuka Halaman Utama	36
Gambar 20	Perancangan Antarmuka Profil Perusahaan	37
Gambar 21	Perancangan Antarmuka Proyek Properti	38
Gambar 22	Perancangan Antarmuka Spesifikasi Produk Properti	38
Gambar 23	Perancangan Antarmuka Informasi Lokasi dan Map Perusahaan	39
Gambar 24	Perancangan Antarmuka Kontak Pesan	40
Gambar 25	Perancangan Antarmuka Tampilan Berita dan Kegiatan Perusahaan	40
Gambar 26	Perancangan Antarmuka Login User	41
Gambar 27	Perancangan Antarmuka Official Data	42
Gambar 28	Perancangan Antarmuka Pengelolaan Data	42
Gambar 29	Perancangan Antarmuka Penambahan Data	43
Gambar 30	Perancangan Antarmuka Penggantian Data	44
Gambar 31	Perancangan Antarmuka Memasukkan Data Foto	44
Gambar 32	Perancangan Antarmuka Profil Data	45
Gambar 33	Perancangan Antarmuka Proses Data	46

TABEL

Tabel 1	Definisi Akronim dan Singkatan	8
Tabel 2	Deskripsi Entitas Data Mailcc	9
Tabel 3	Deskripsi Entitas Data Newsevents	10
Tabel 4	Deskripsi Entitas Data Photos NewsEvents	11
Tabel 5	Deskripsi Entitas Data Property	12
Tabel 6	Deskripsi Entitas Data Photos Property	12
Tabel 7	Deskripsi Entitas Data User	12



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL tersebut digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak E-Property dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani proses bisnis yang didukung oleh *E-Marketing Property*.
2. Menangani konsumen akan kurangnya dan mampu memberikan gambaran secara luas untuk memperoleh informasi tentang produk properti melalui aplikasi *E-Marketing Property*.
3. Menangani ketidaktahuan informasi mengenai pelayanan konsumen untuk meningkatkan kreabilitas perusahaan PT. Inti Cipta Persada.

Dan berjalan pada lingkungan dengan platform berbasis website.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan produk/perangkat lunak yang akan

	dikembangkan.
E-Property	Perangkat lunak pengelolaan <i>E-Property Printronix</i> .

Tabel 1 Definisi Akronim dan Singkatan

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Bennet Simon, McRobb Steve, Farmer Ray, *Object-Oriented System Analysis and Design Using UML*, McGraw-Hill Companies, 2002.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.
3. Deitel, *C# How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
4. MSDN Library-October 2005, Microsoft, 2005.
5. Agus Saputra, *Trik Kolaborasi Codeigniter & JQuery*, Lokomedia, 2011.

2 Deskripsi Dekomposisi

2.1 Dekomposisi Data

2.1.1 Deskripsi Entitas Data Mailcc

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Idmailcc	Integer	5	ID Mail konsumen, Primary Key
Namemailcc	Character	25	Nama konsumen
Emailmailcc	Character	50	Email konsumen
Phonemailcc	Character	20	Nomer telepon konsumen

Subjectmailcc	Character	100	Judul pesan konsumen
Messagemailcc	Character	888	Pesan konsumen

Tabel 2 Deskripsi Entitas Data Mailcc

2.1.2 Deskripsi Entitas Data Newsevents

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Idnewsevents	Integer	5	ID berita dan kegiatan, Primary Key
Titlenewsevents	Character	160	Judul berita dan kegiatan
Datnewsevents	Date	-	Tanggal berita dan kegiatan
Description Newsevents	Character	888	Deskripsi berita dan kegiatan
Explanation Newsevents	Character	900	Menjelaskan berita dan kegiatan
Picture Newsevents	Text	-	Path letak gambar

Tabel 3 Deskripsi Entitas Data Newsevents

2.1.3 Deskripsi Entitas Data Photos NewsEvents

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Idnewseventsphotos	Integer	5	ID gambar berita dan kegiatan, Primary Key
Namenewsevents	Character	100	Nama gambar

photos			berita dan kegiatan
Picturenews events	Text	-	Gambar berita dan kegiatan
Idnews events	Integer	5	ID berita dan kegiatan, Foreign Key

Tabel 4 Deskripsi Entitas Data Photos NewsEvents

2.1.4 Deskripsi Entitas Data Property

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Idproperty	Integer	5	ID properti, Primary Key
Nameproperty	Character	160	Nama properti
Addressproperty	Character	200	Alamat properti
Landproperty	Decimal	5,2	Luas tanah
Building property	Decimal	5,2	Luas bangunan
Bathroom property	Integer	2	Jumlah kamar mandi
Electricity property	Integer	5	Kapasitas listrik
Watersource Property	Integer	13	Air menggunakan PAM atau air sumur
Positionproperty	Character	13	Posisi properti

Facilities property	Character	160	Fasilitas property
Unitproperty	Integer	3	Unit properti
Information property	Character	300	Informasi mengenai property
Pictureproperty	Text	-	Upload gambar 1

Tabel 5 Deskripsi Entitas Data Property

2.1.5 Deskripsi Entitas Data Photos Property

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Idpropertyphotos	Integer	5	ID gambar property, Primary Key
Namepropertyphotos	Character	100	Nama gambar property
Pictureproperty	Text	-	Gambar property
Idproperty	Integer	5	Id property, foreign key

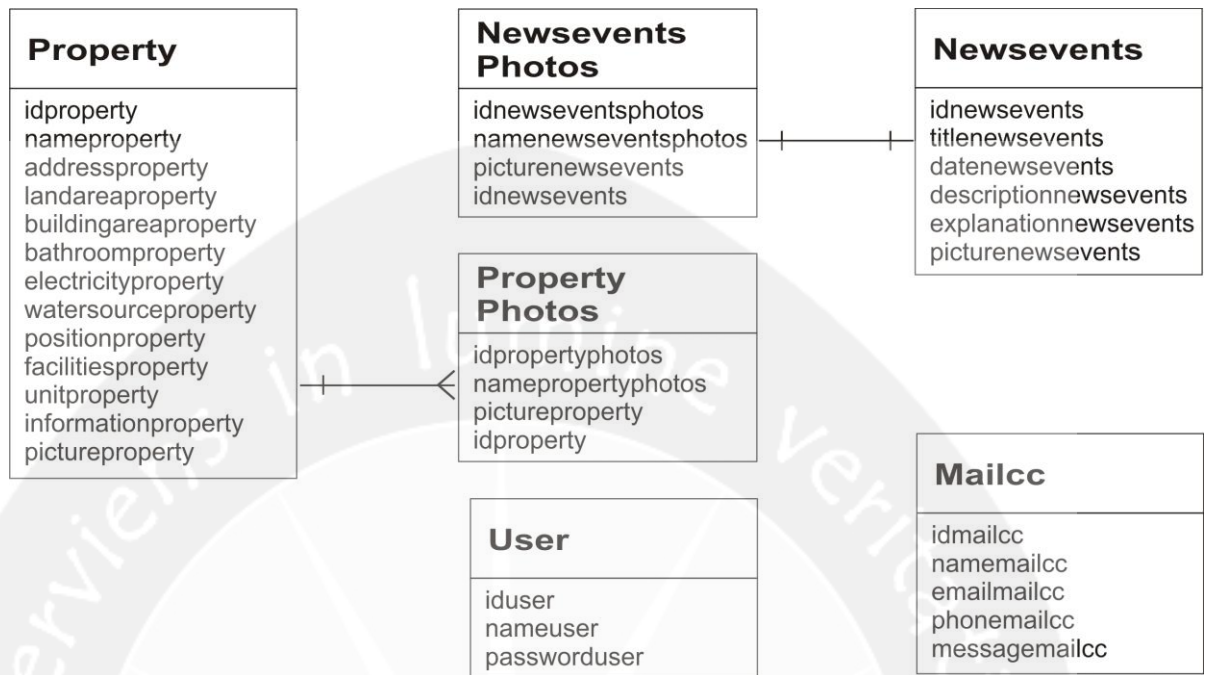
Tabel 6 Deskripsi Entitas Data Photos Property

2.1.6 Deskripsi Entitas Data User

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
Iduser	Integer	5	ID pemilik, Primary Key
Nameuser	Character	20	Nama pemilik
Passworduser	Character	10	Password pemilik

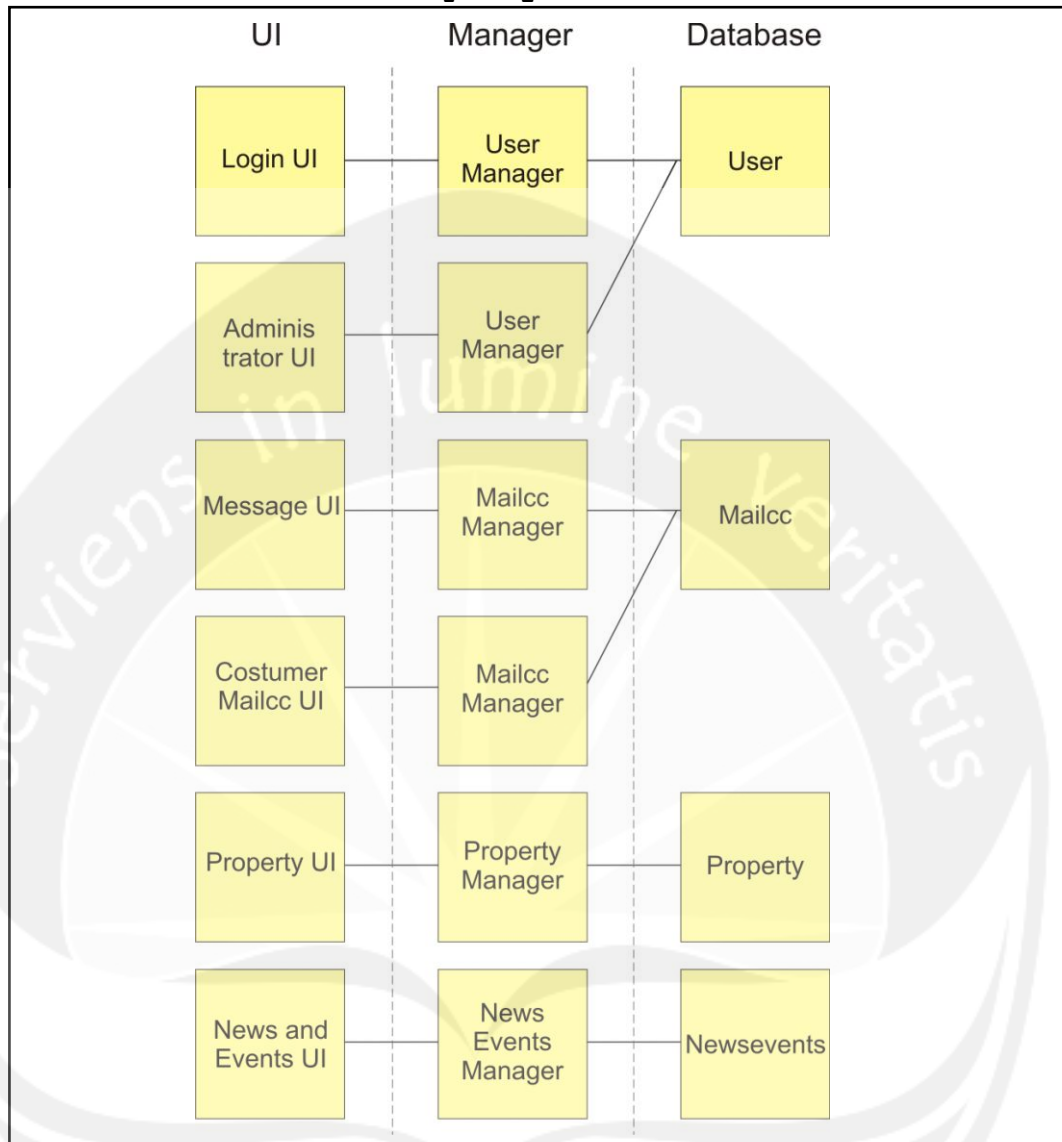
Tabel 7 Deskripsi Entitas Data User

2.2 Conceptual Data Model



Gambar 1 *Conceptual Data Model*

3 Arsitektur Data E-Property

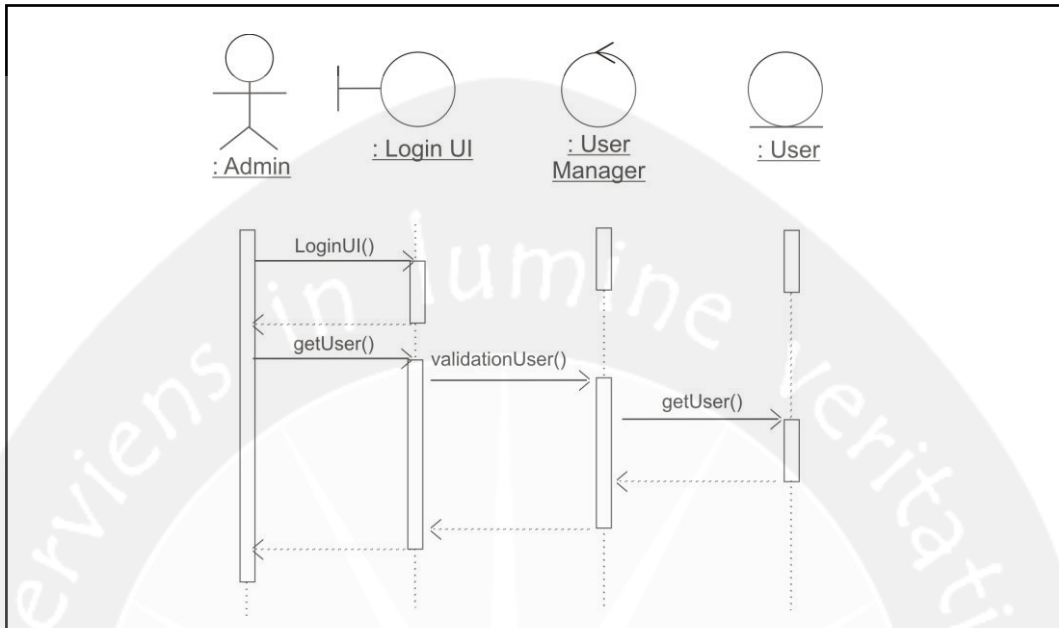


Gambar 2 Arsitektur Data E-Property

4 Design Model

4.1 Sequence Diagram

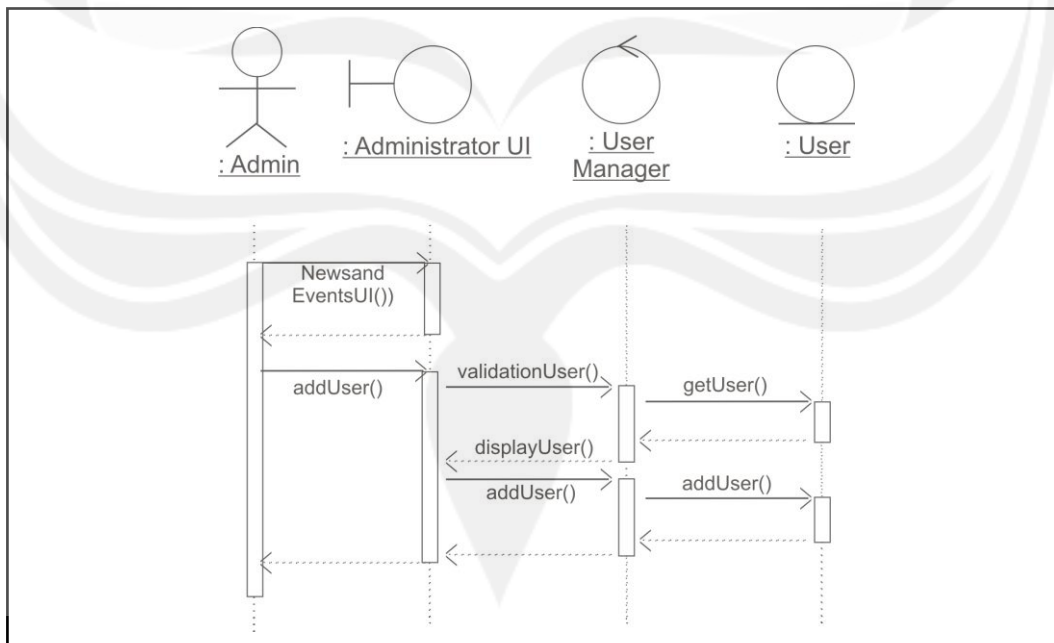
4.1.1 Login



Gambar 3 *Sequence Diagram* : Login

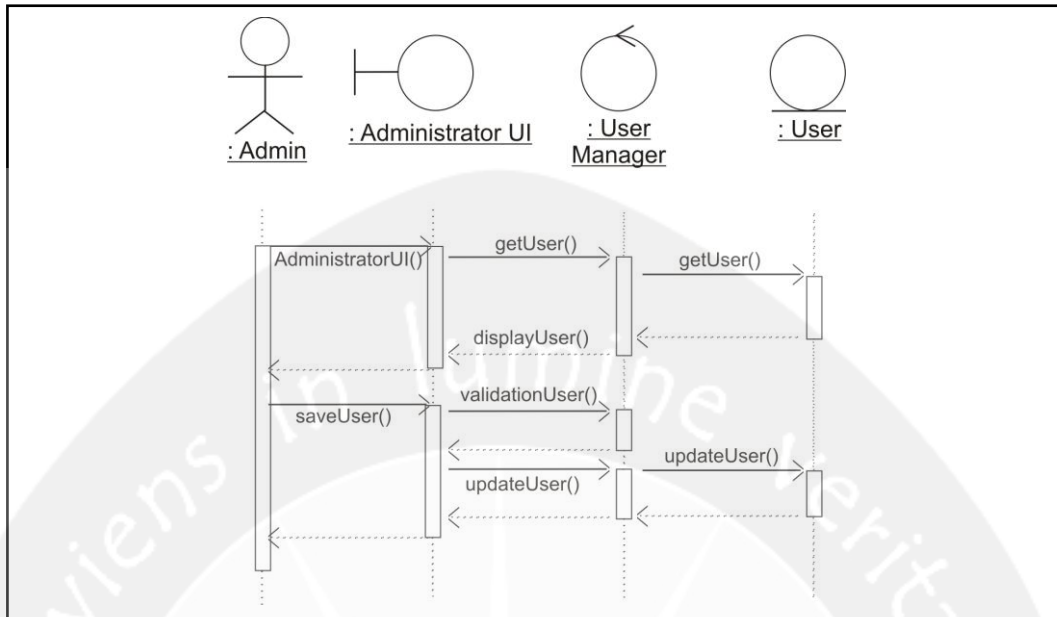
4.1.2 Pengelolaan Data Administrator

4.1.2.1 Insert Data Administrator



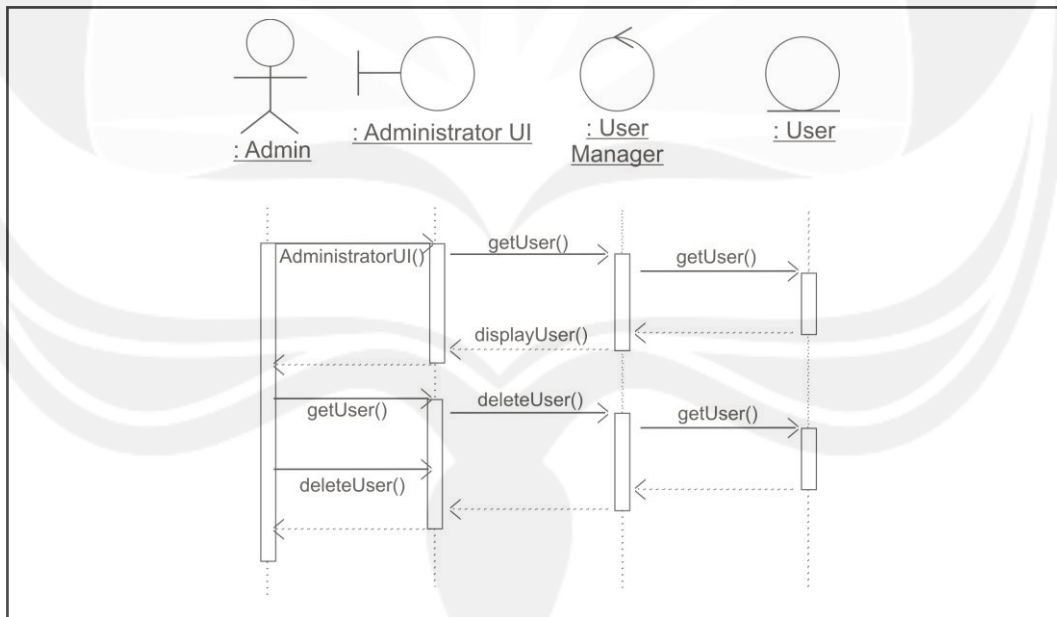
Gambar 4 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Administrator -
Insert Data Administrator

4.1.2.2 Update Data Administrator



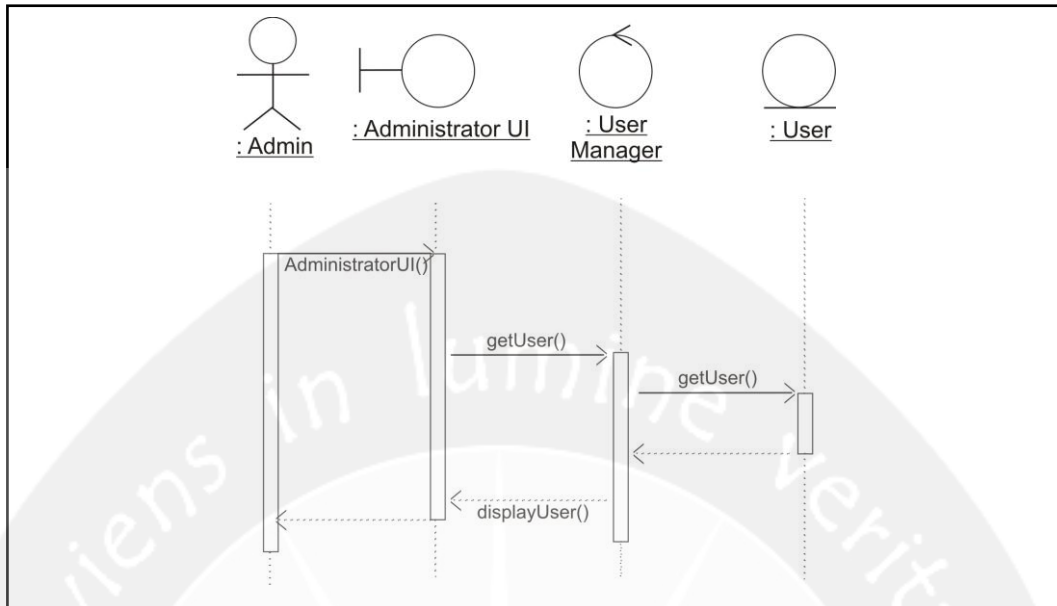
Gambar 5 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Administrator - Update Data Administrator

4.1.2.3 Delete Data Administrator



Gambar 6 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Administrator - Update Data Administrator

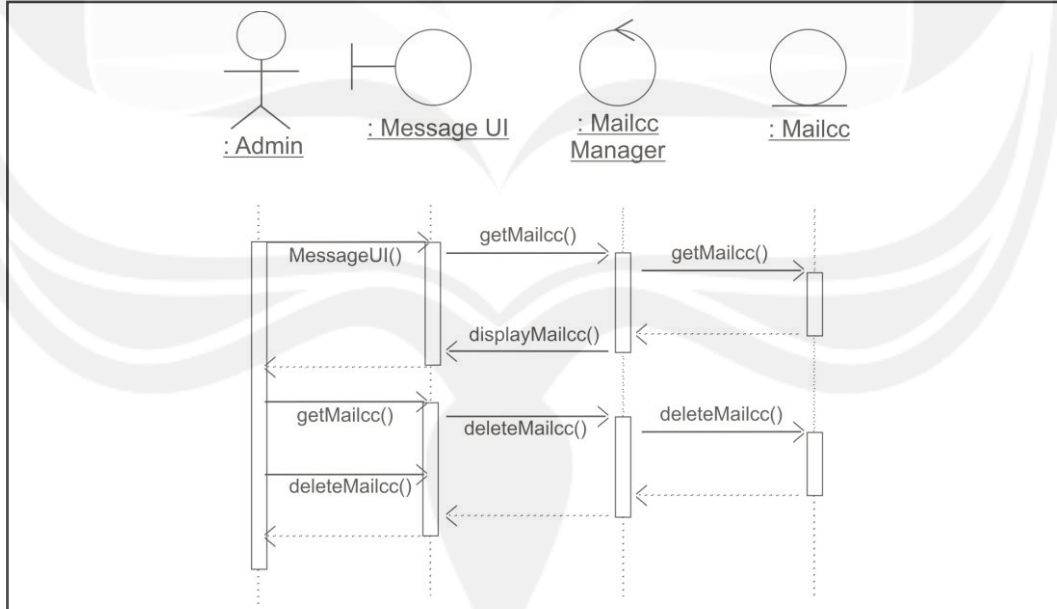
4.1.2.4 Display Data Administrator



Gambar 7 *Sequence Diagram* : Pencarian Produk Properti - Display Data Administrator

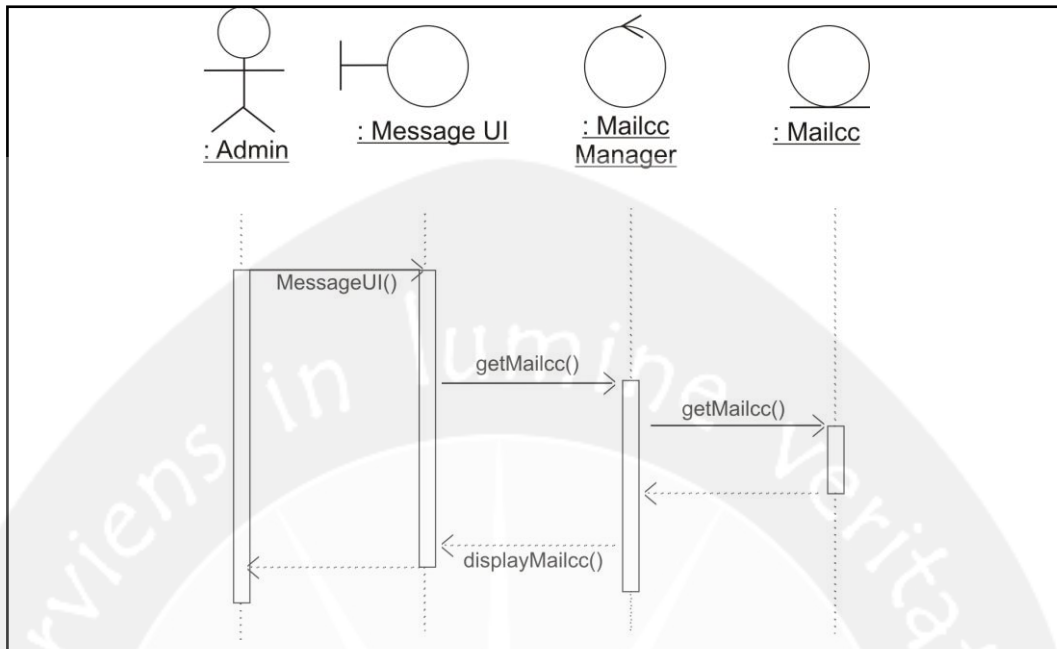
4.1.3 Pengelolaan Data Pesan Konsumen

4.1.3.1 Delete Data Pesan Konsumen



Gambar 8 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Pesan - Delete Data Pesan Konsumen

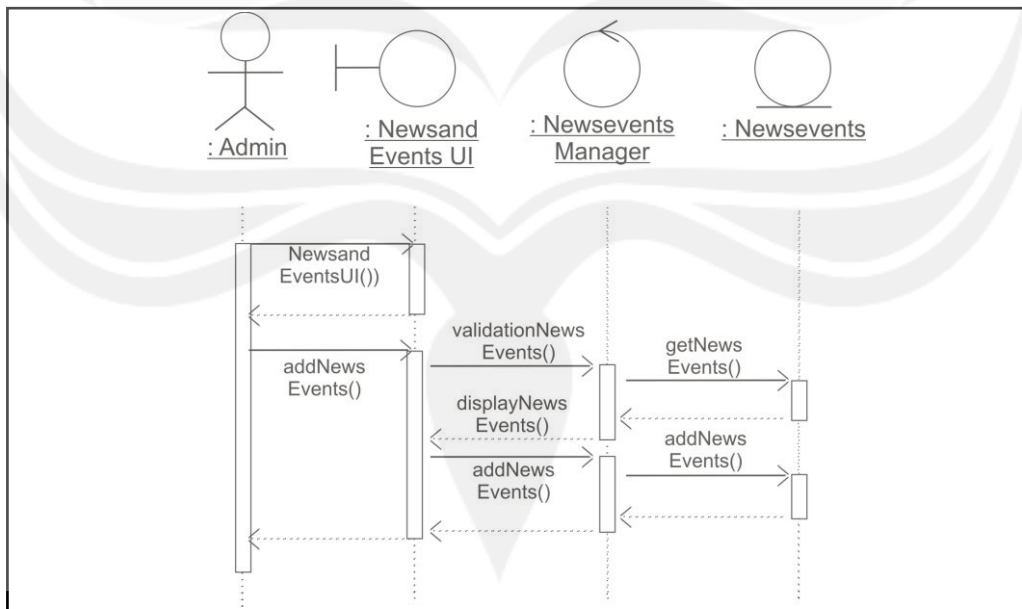
4.1.3.2 Display Pesan Konsumen



Gambar 9 Sequence Diagram : Pengelolaan Mail - Display Pesan Konsumen

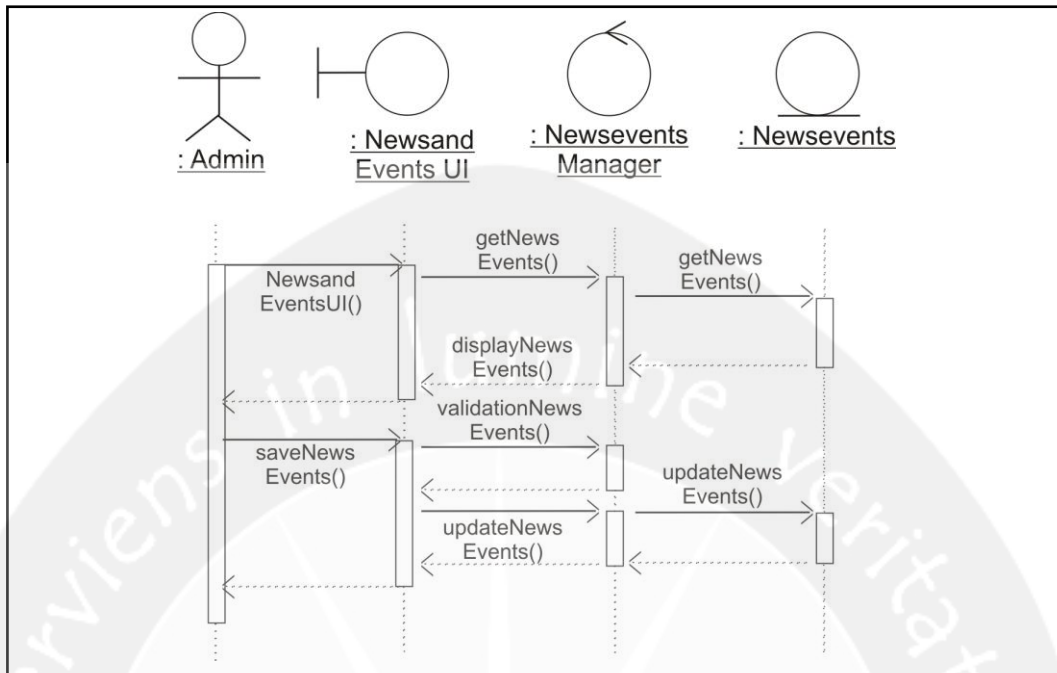
4.1.4 Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan

4.1.4.1 Insert Data Berita dan Kegiatan



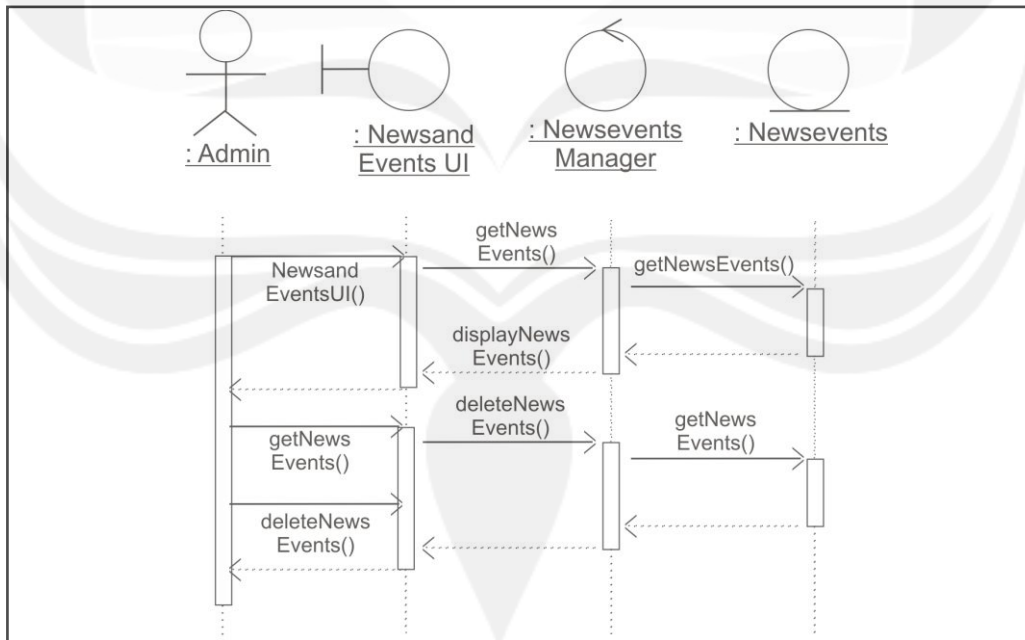
Gambar 10 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Insert Data Berita dan Kegiatan

4.1.4.2 Update Data Berita dan Kegiatan



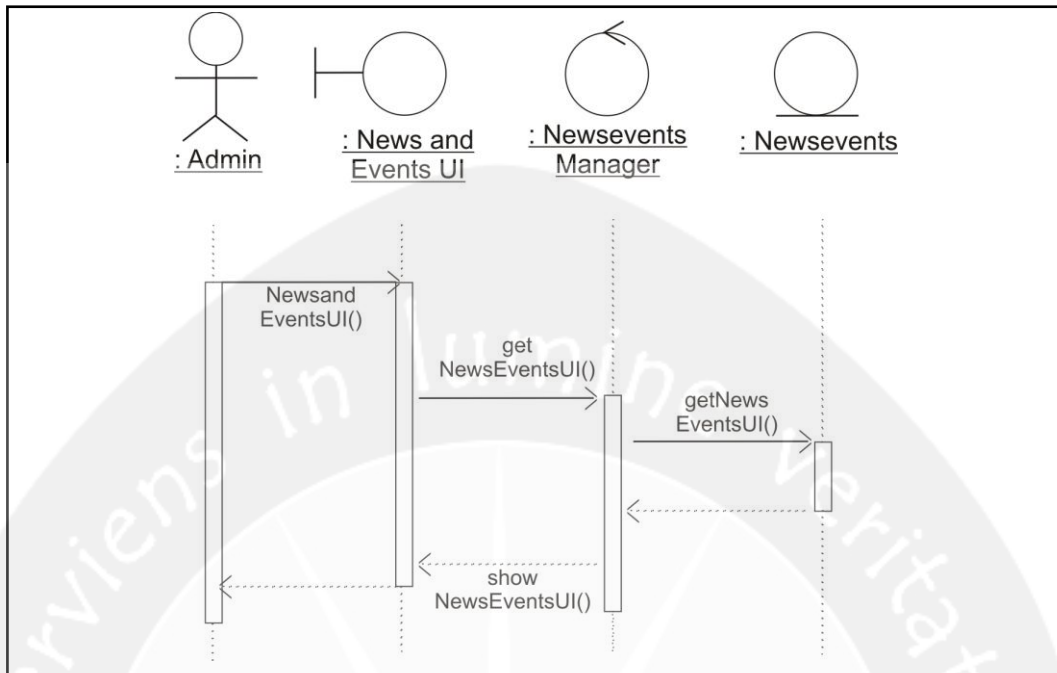
Gambar 11 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Update Data Berita dan Kegiatan

4.1.4.3 Delete Data Berita dan Kegiatan



Gambar 12 Sequence Diagram : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - Delete Data Berita dan Kegiatan

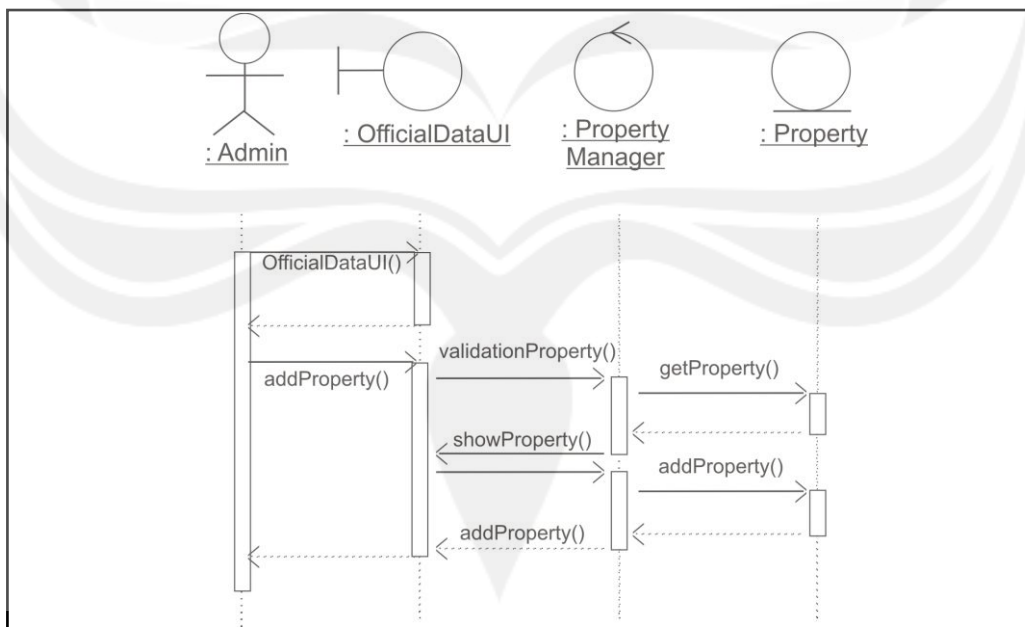
4.1.4.4 Display Data Berita dan Kegiatan



Gambar 13 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Berita dan Kegiatan - *Display Data Berita dan Kegiatan*

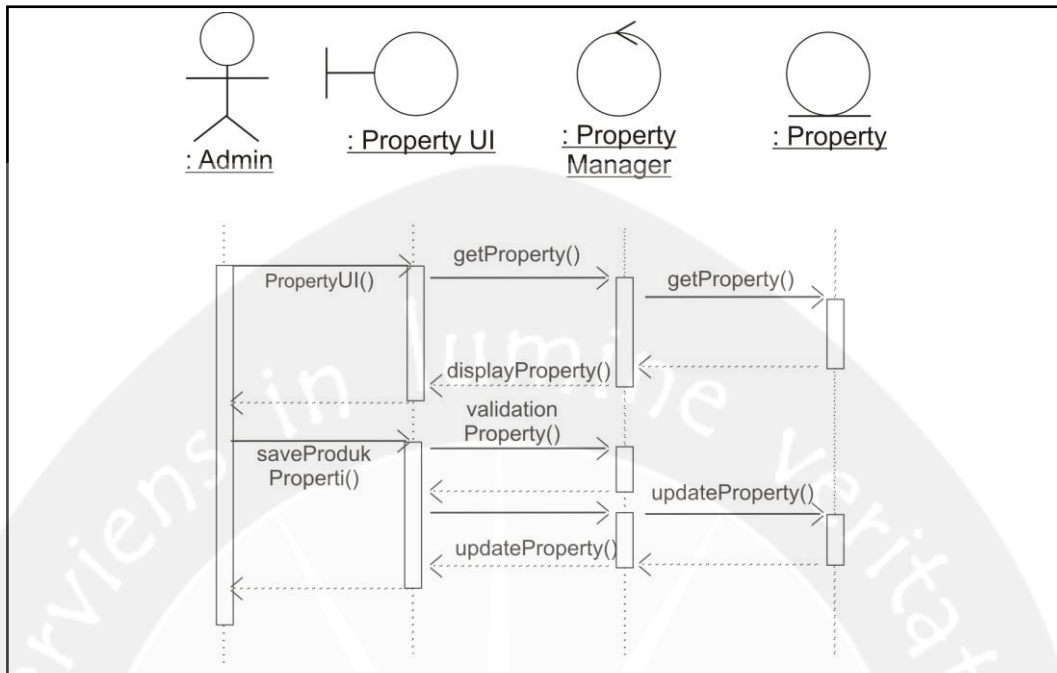
4.1.5 Pengelolaan Data Produk Properti

4.1.5.1 Insert Data Produk Properti



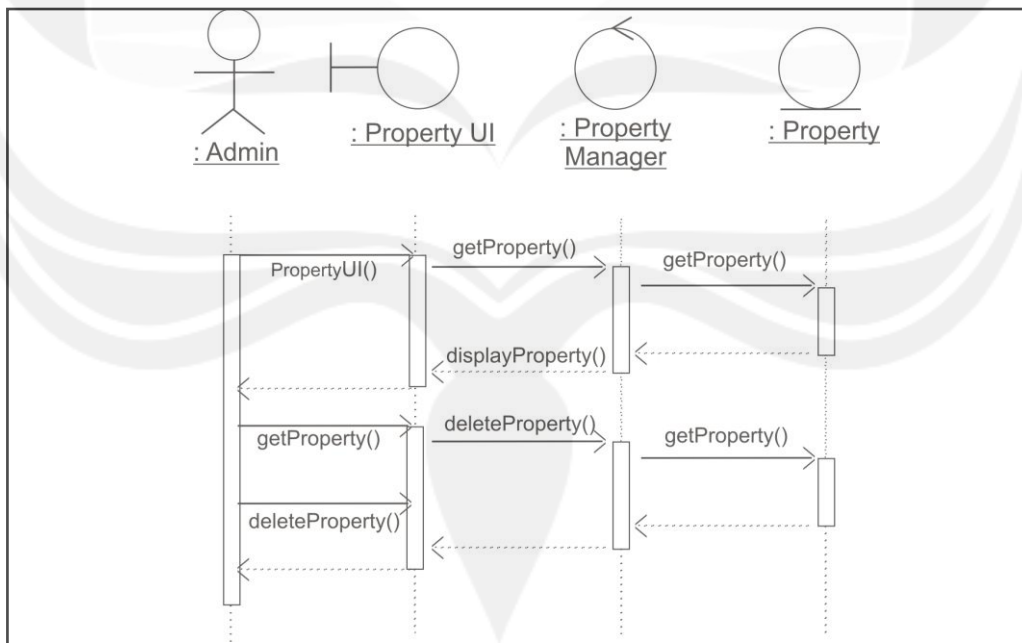
Gambar 14 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Produk Properti - *Insert Data Produk Properti*

4.1.5.2 Update Data Produk Properti



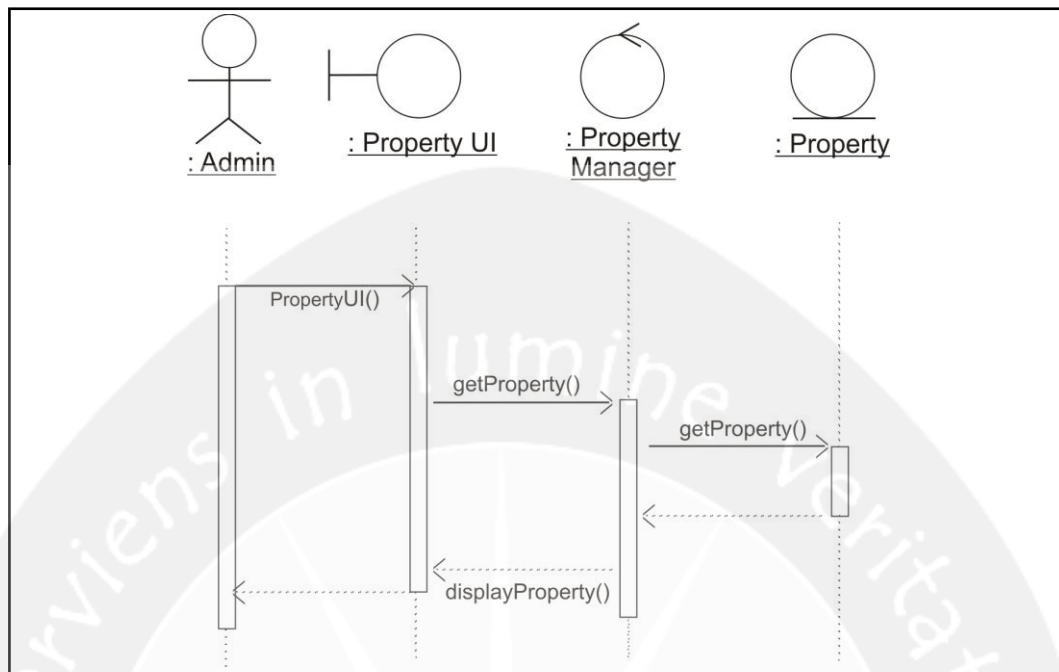
Gambar 15 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Produk Properti - *Update Data Produk Properti*

4.1.5.3 Delete Data Produk Properti



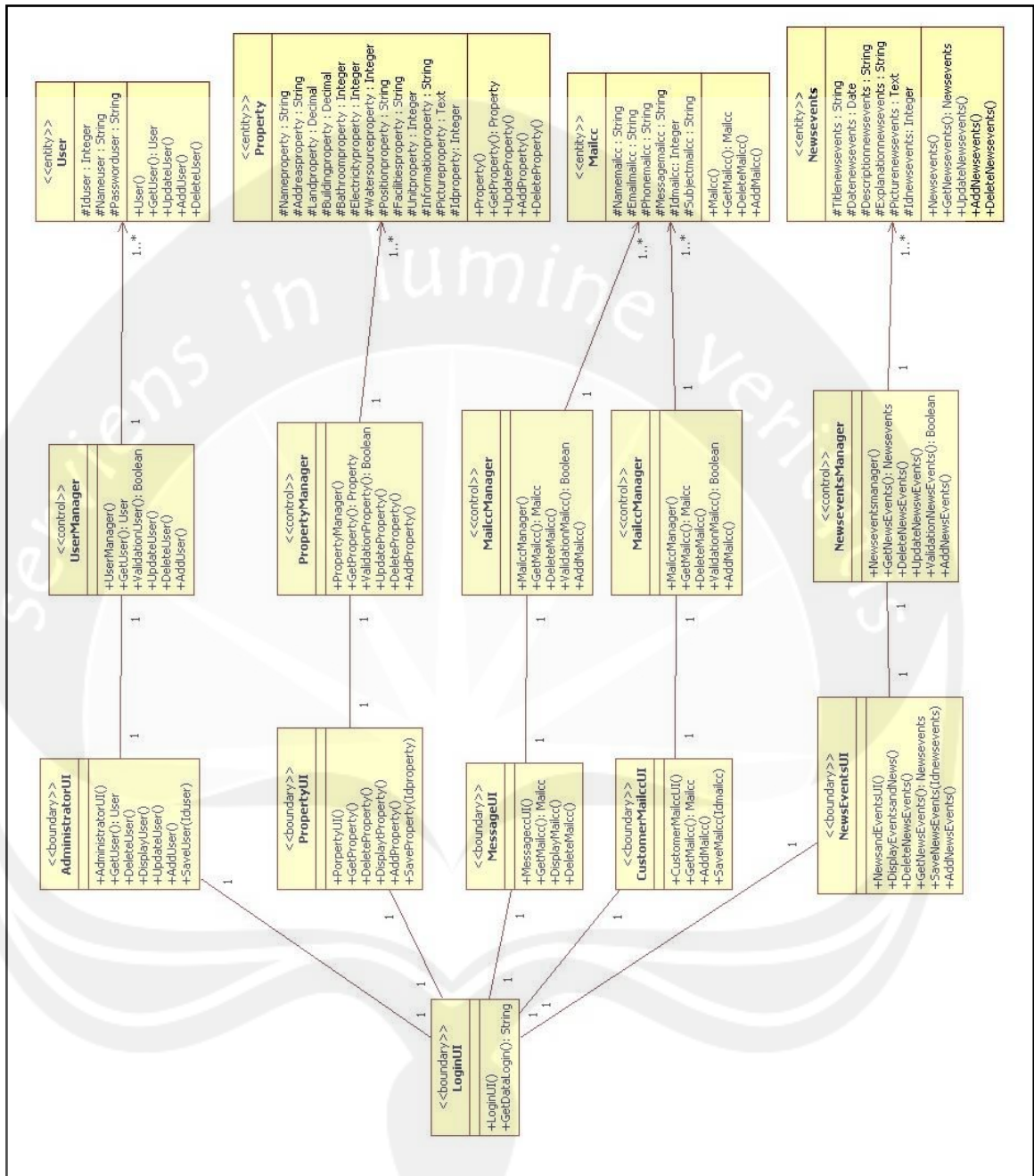
Gambar 16 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Produk Properti - *Delete Data Produk Properti*

4.1.5.4 Display Data Produk Properti



Gambar 17 *Sequence Diagram* : Pengelolaan Data Produk Properti - *Display Data Produk Properti*

4.2 Class Diagram



Gambar 18 Class Diagram E-Marketing Property

4.3 Class Diagram Specific Descriptions

4.3.1 Specific Design Class Login UI

LoginUI	<<boundary>>
+ LoginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ GetDataLogin() : String Operasi ini digunakan untuk mengambil data login yang diinputkan oleh admin, yaitu login id dan password.	

4.3.2 Specific Design Class Administrator UI

PropertyProductsUI	<<boundary>>
+ AdministratorUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+ GetUser() : User Operasi ini digunakan untuk mengambil data Administrator yang dipilih oleh admin.	
+ DeleteUser() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Administrator dari database.	
+ DisplayUser() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data Administrator yang sudah tersimpan di database.	
+ AddUser() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data Administrator ke database.	
+ SaveUser(Iduser) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data	

Administrator ke database.

4.3.3 Specific Design Class PropertyUI

OfficialDataUI	<<boundary>>
<pre>+ PropertyUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + GetProperty() : Property Operasi ini digunakan untuk mengambil data produk properti yang dipilih oleh admin. + DeleteProperty() Operasi ini digunakan untuk menghapus data produk properti dari database. + DisplayProperty() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data produk properti yang sudah tersimpan di database. + AddProperty(Property) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk properti ke database. + SaveProperty(Idproperty) Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk properti ke database.</pre>	

4.3.4 Specific Design Class MessageUI

CustomerMailccUI	<<boundary>>
<pre>+ MessageUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. + GetMailcc() : Mailcc</pre>	

Operasi ini digunakan untuk mengambil data pesan konsumen diterima yang dipilih oleh admin.

+ DisplayMailcc()

Operasi ini digunakan untuk menampilkan pesan konsumen yang diterima yang sudah tersimpan di database.

+ DeleteMailcc()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data pesan konsumen yang diterima dari database.

4.3.5 Specific Design Class CustomerMailccUI

CustomerMailccUI	<<boundary>>
<p>+ CustomerMailccUI()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetMailcc() : Mailcc</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengambil data pesan konsumen diterima yang dipilih oleh admin.</p> <p>+ AddMailcc()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pesan konsumen ke database.</p> <p>+ SaveMailcc(Idmailcc)</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pesan konsumen ke database.</p>	

4.3.6 Specific Design Class NewsandEventsUI

NewsandEventsUI	<<boundary>>
<p>+ NewseventsUI()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p>	

+ DisplayNewsevents()
 Operasi ini digunakan untuk menampilkan data berita dan kegiatan perusahaan yang sudah tersimpan di database.

+ DeleteNewsevents()
 Operasi ini digunakan untuk menghapus data berita dan kegiatan perusahaan dari database.

+ GetNewsevents() : Newsevents
 Operasi ini digunakan untuk mengambil data berita dan kegiatan perusahaan yang dipilih oleh admin.

+ AddNewsevents()
 Operasi ini digunakan untuk menyimpan data berita dan kegiatan perusahaan ke database.

+ SaveNewsevents(Idnewsevents)
 Operasi ini digunakan untuk menyimpan data berita dan kegiatan perusahaan ke database.

4.3.7 Specific Design Class UserManager

PropertyManager	<<control>>
<p>+ UserManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetUser() : User Operasi ini digunakan untuk mengambil data Administrator dari database.</p> <p>+ ValidationUser() : Boolean Operasi ini digunakan untuk mengecek data Administrator yang diinputkan. Data Administrator yang diinputkan admin akan dibandingkan dengan data yang sudah tersimpan di database, apabila data Administrator yang diinputkan benar maka akan direturnkan nilai True, jika</p>	

sebaliknya akan direturnkan nilai False.

+UpdateUser()
Operasi ini digunakan untuk mengupdate data Administrator di database.

+ DeleteUser()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data Administrator yang diterima dari database.

+ AddUser()
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data Administrator ke database.

4.3.8 Specific Design Class PropertyManager

PropertyManager	<<control>>
<p>+ PropertyManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetProperty() : Property Operasi ini digunakan untuk mengambil data produk properti dari database.</p> <p>+ ValidationProperty () : Boolean Operasi ini digunakan untuk mengecek data properti yang diinputkan. Data properti yang diinputkan admin akan dibandingkan dengan data yang sudah tersimpan di database, apabila data properti yang diinputkan benar maka akan direturnkan nilai True, jika sebaliknya akan direturnkan nilai False.</p> <p>+ UpdateProperty() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data produk properti di database.</p> <p>+ DeleteProperty()</p>	

Operasi ini digunakan untuk menghapus data produk properti yang diterima dari database.

+ AddProperty(Property)

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data produk properti ke database.

4.3.9 Specific Design Class MailccManager

MailccManager	<<control>>
<p>+ MailccManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetMailcc() : Mailcc Operasi ini digunakan untuk mengambil data pesan konsumen dari database.</p> <p>+ DeleteMailcc() Operasi ini digunakan untuk menghapus data pesan konsumen yang diterima dari database.</p> <p>+ ValidationMailcc() : Boolean Operasi ini digunakan untuk mengecek data pesan konsumen yang diinputkan. Data pesan konsumen yang diinputkan admin akan dibandingkan dengan data yang sudah tersimpan di database, apabila data pesan konsumen yang diinputkan benar maka akan direturnkan nilai True, jika sebaliknya akan direturnkan nilai False.</p> <p>+ AddMailcc() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pesan konsumen ke database.</p>	

4.3.10 Specific Design Class NewseventsManager

NewseventsManager	<<control>>
<p>+ NewseventsManager() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetNewsevents() : Newsevents Operasi ini digunakan untuk mengambil data berita dan kegiatan perusahaan dari database.</p> <p>+ DeleteNewsevents() Operasi ini digunakan untuk menghapus data berita dan kegiatan perusahaan dari database.</p> <p>+ UpdateNewsevents() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data berita dan kegiatan perusahaan di database.</p> <p>+ ValidationNewsevents() : Boolean Operasi ini digunakan untuk mengecek data berita dan kegiatan perusahaan yang diinputkan. Data berita dan kegiatan perusahaan yang diinputkan admin akan dibandingkan dengan data yang sudah tersimpan di database, apabila data login yang diinputkan benar maka akan direturnkan nilai True, jika sebaliknya akan direturnkan nilai False.</p> <p>+ AddNewsevents() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data berita dan kegiatan perusahaan ke database.</p>	

4.3.11 Specific Design Class User

Mailcc	<<entity>>
<p>- Iduser : Interger Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id user.</p>	

<p>- Nameuser : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data username.</p> <p>- Passworduser : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data password.</p>
<p>+ User() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+ GetUser() : User Operasi ini digunakan untuk mengambil data Administrator yang tersimpan di database.</p> <p>+ UpdateUser() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data Administrator di database.</p> <p>+ DeleteUser() Operasi ini digunakan untuk menghapus data Administrator dari database.</p> <p>+ AddUser() Operasi ini digunakan untuk menyimpan data Administrator ke database.</p>

4.3.12 Specific Design Class Property

Property	<<entity>>
<p>- Idproperty : Interger Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id properti.</p> <p>- Nameproperty : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama produk properti.</p> <p>- Addreasproperty : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data alamat produk properti.</p> <p>- Landproperty : Decimal</p>	

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data luas tanah produk property.

- Buildingproperty : Decimal

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data luas bangunan produk peroperti.

- Bathroomproperty : Integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data jumlah kamar mandi produk properti.

- Electricityproperty : Integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data kapasitas produk properti.

- Watersourceproperty : Integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data air yang dipakai produk properti.

- Positionproperty : String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data posisi produk properti.

- Facilitiesproperty : String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data fasilitas produk properti.

- Unitproperty : Integer

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data unit produk properti yang dijual.

- Informationproperty : String

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data informasi produk properti.

- Pictureproperty : Text

Atribut ini digunakan untuk menyimpan data gambar produk properti.

+ Property()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

```

+ GetProperty() : Property
Operasi ini digunakan untuk mengambil data properti
yang tersimpan di database.
+ AddProperty()
Operasi ini digunakan untuk menyimpan data properti ke
database.
+ UpdateProperty()
Operasi ini digunakan untuk mengupdate data properti di
database.
+ DeleteProperty()
Operasi ini digunakan untuk menghapus data properti
dari database.

```

4.3.13 Specific Design Class Mailcc

Mailcc	<<entity>>
<pre> - Idmailcc : Interger Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id mail. - Namemailcc : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama user. - Emailmailcc : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data email user. - Phonemailcc : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nomer telepon user. - subjectmailcc : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data topik pesan user. - Messagemailcc : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data pesan user. </pre>	
<pre> + Mailcc() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua </pre>	

attribute dari kelas ini.

+ GetMailcc() : Mailcc

Operasi ini digunakan untuk mengambil data pesan konsumen yang tersimpan di database.

+ DeleteMailcc()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data pesan konsumen dari database.

+ AddMailcc()

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data pesan konsumen ke database.

4.3.14 Specific Design Class Newsevents

NewsEvents	<<entity>>
<p>- Idnewsevents : Interger Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id berita dan kegiatan perusahaan.</p> <p>- Titlenewsevents : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data judul berita dan kegiatan perusahaan.</p> <p>- Datenewsevents : Date Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tanggal berita dan kegiatan perusahaan.</p> <p>- Descriptionnewsevents : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data deskripsi berita dan kegiatan perusahaan.</p> <p>- Explanatnewsevents : String Atribut ini digunakan untuk menyimpan data penjelasan berita dan kegiatan perusahaan.</p> <p>- Picturenewsevents : Text Atribut ini digunakan untuk menyimpan data gambar berita dan kegiatan perusahaan.</p>	

+ Newsevents()

Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.

+ GetNewsevents() : Newsevents

Operasi ini digunakan untuk mengambil data berita dan kegiatan perusahaan yang tersimpan di database.

+ AddNewsevents ()

Operasi ini digunakan untuk menyimpan data berita dan kegiatan perusahaan ke database.

+ UpdateNewsevents()

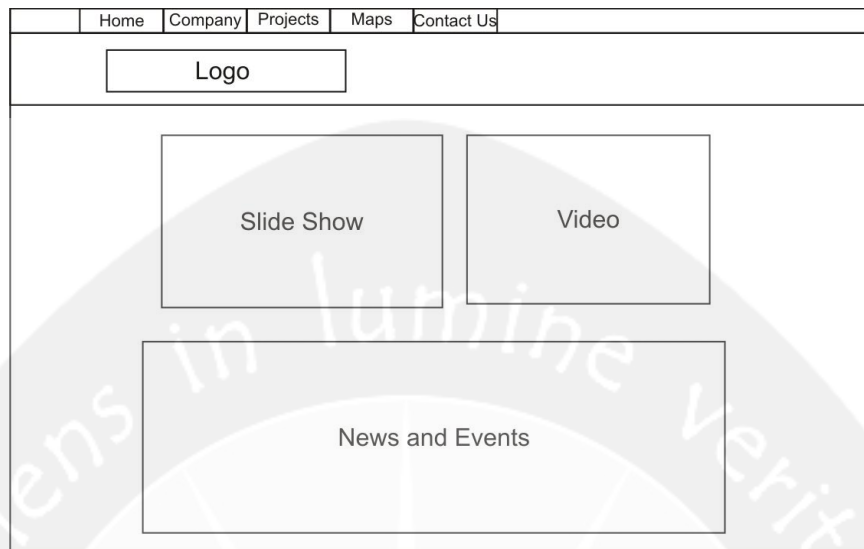
Operasi ini digunakan untuk mengupdate data berita dan kegiatan perusahaan di database.

+ DeleteNewsevents()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data berita atau kegiatan perusahaan dari database.

4.4 Perancangan Antarmuka

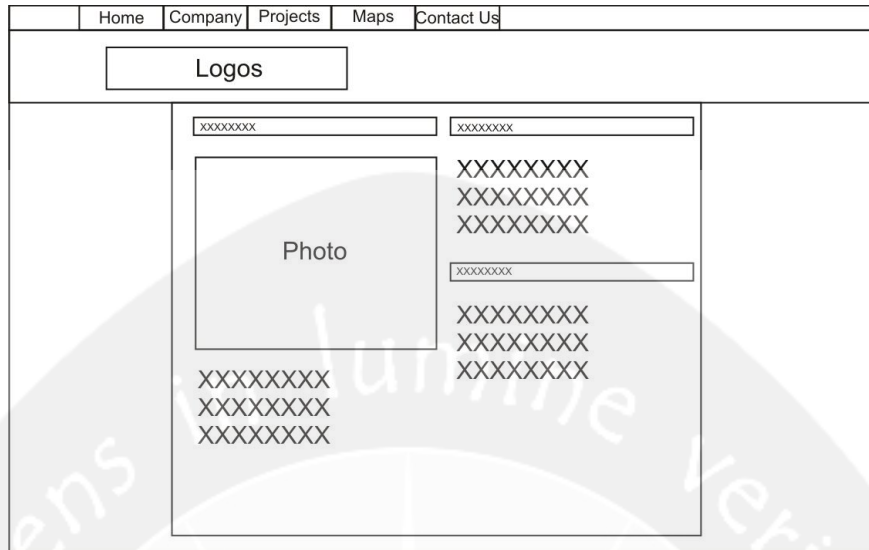
4.4.1 Antarmuka Index



Gambar 19 Perancangan Antarmuka Halaman Utama

Merupakan halaman utama menampilkan berbagai macam data dan informasi mengenai properti dan perusahaan. Data dan informasi tersebut diberikan secara visualisasi bertujuan memberikan daya tarik sendiri. Visualisasi yang disajikan ada beberapa bagian yang penting seperti slide show digunakan untuk memperkenalkan produk, video sebagai animasi bergerak memperkenalkan produk dengan menggunakan flash, serta daftar berita dan kegiatan perusahaan yang terbaru.

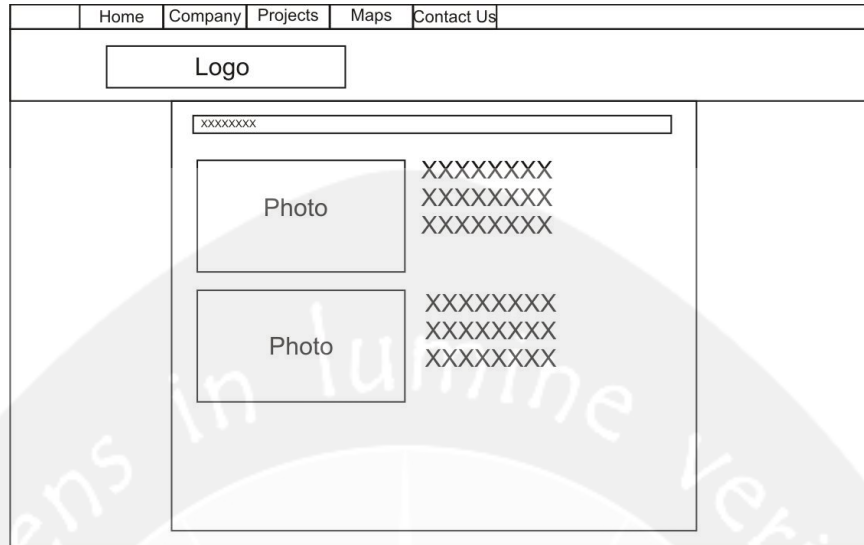
4.4.2 Antarmuka Profil Perusahaan



Gambar 20 Perancangan Antarmuka Profil Perusahaan

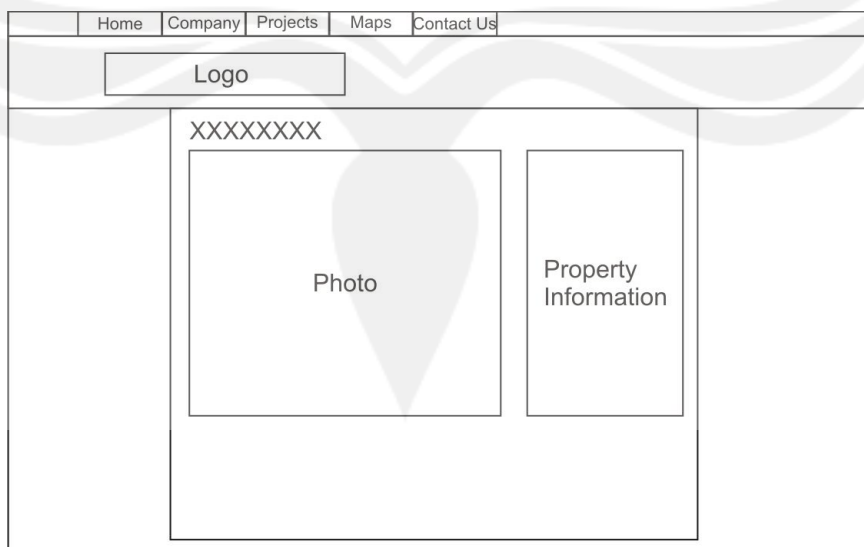
Merupakan halaman profil perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo. Halaman ini menjelaskan secara garis besar saja. Kemudian pada halaman ini disajikan juga beberapa informasi seperti penjelasan bisnis konstruksi bangunan, produk property, filosofi yang dianut perusahaan, dan visi misi perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo. Beberapa hal ini sangat dibutuhkan agar para pembaca mengerti apa yang dikerjakan dan apa yang dituju perusahaan.

4.4.3 Antarmuka Proyek Properti



Gambar 21 Perancangan Antarmuka Proyek Properti merupakan tampilan beberapa proyek perusahaan properti PT. Inti Cipta Propertindo. Beberapa proyek perusahaan secara garis besar, bertujuan memudahkan pencarian data tiap unitnya sesuai kebutuhan. Untuk mengetahui lebih detailnya sesuai spesifikasi yang dicari, konsumen dapat mengklik tombol "detail", informasinya yang disajikan secara lengkap.

4.4.4 Antarmuka Spesifikasi Produk Properti



Gambar 22 Perancangan Antarmuka Spesifikasi Produk Properti

Merupakan spesifikasi properti tiap unitnya secara detailnya. Tujuannya adalah memudahkan konsumen mengetahui informasi properti apa saja yang dibutuhkan konsumen. Sebagai titik balik perusahaan memberikan langkah tersebut dengan disertakan juga multimedia berbentuk video/flash dengan menampilkan proyek-proyek yang ada.

4.4.5 Antarmuka Informasi Lokasi dan Map Perusahaan



Gambar 23 Perancangan Antarmuka Informasi Lokasi dan Map Perusahaan

Merupakan informasi lokasi dan map perusahaan sebagai trombosan perusahaan bertujuan konsumen dapat mengetahui tata letak perusahaan. Tata letak PT. Inti Cipta Propertindo menggunakan google map, disertakan juga lokasi perusahaan dan kontak perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo bertujuan sebagai memudahkan interaksi konsumen dan perusahaan. Oleh karena itu informasi tersebut sangat dibutuhkan perusahaan dalam pemasaran.

4.4.6 Antarmuka Kontak Pesan

Home	Company	Projects	Maps	Contact Us
Logo				
Name		xxxxxxx		
Email				
Subject				
Your Phone				
Message		Photo		
		XXXXXXXXX XXXXXXXXX XXXXXXXXX		

Gambar 24 Perancangan Antarmuka Kontak Pesan

Merupakan salah satu komunikasi yang disediakan untuk memudahkan konsumen mengirimkan pesan ke perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo sesuai kebutuhan konsumen. Konsumen dapat mengisikan nama pengirim, email pengirim, judul pesan, nomer telepon pengirim, dan pesan pengirim.

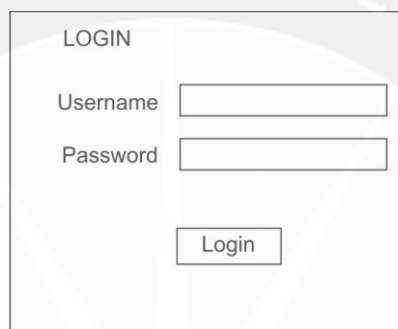
4.4.7 Antarmuka Tampilan Berita dan Kegiatan Perusahaan

Home	Company	Projects	Maps	Contact Us
Logo				
XXXXXXXX		XXXXXXXXXX		
Photo		Photo		
XXXXXXXX XXXXXXXX XXXXXXXX				
Photo		XXXXXXXXX XXXXXXXXX XXXXXXXXX		
XXXXXXXX XXXXXXXX				

Gambar 25 Perancangan Antarmuka Tampilan Berita dan Kegiatan Perusahaan

Merupakan informasi berita dan kegiatan perusahaan PT. Inti Cipta Propertindo. Bertujuan, memberikan informasi konsumen mengetahui berita dan kegiatan yang *up to date* setiap harinya. Langkah yang tepat memberikan informasi positif untuk konsumen. Trombosan ini diwajibkan, agar dapat mendapatkan pengaruh positif dalam pemasaran perusahaan.

4.4.8 Antarmuka Login User



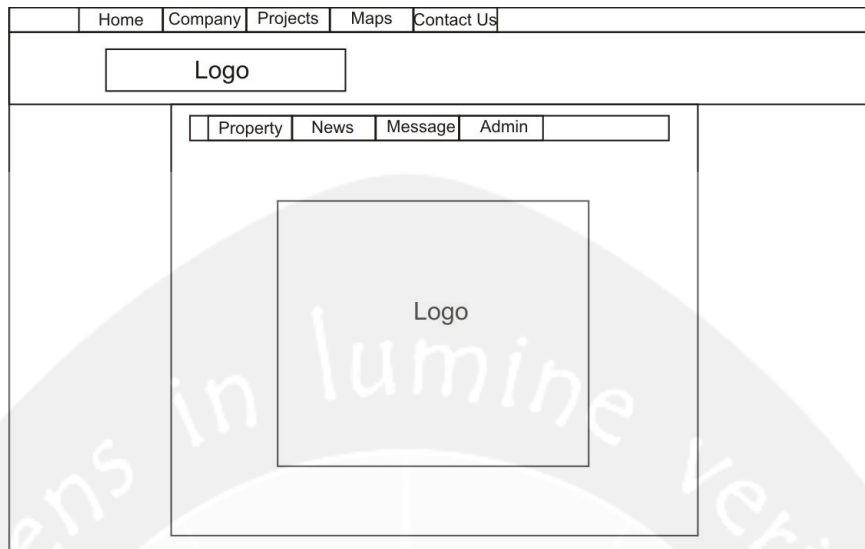
The image shows a login interface with the following elements:

- Title: LOGIN
- Username:
- Password:
- Login:

Gambar 26 Perancangan Antarmuka Login User

Merupakan form login yang dipakai Admin mengelola data. Login ini hanya bisa di akses oleh Admin saja dengan memasukkan username dan password terlebih dahulu yang sudah ditanam ke sistem. Setelah penginputan Admin baru bisa mengelola data properti, berita dan kegiatan perusahaan, pesan konsumen, dan pengaturan data Admin.

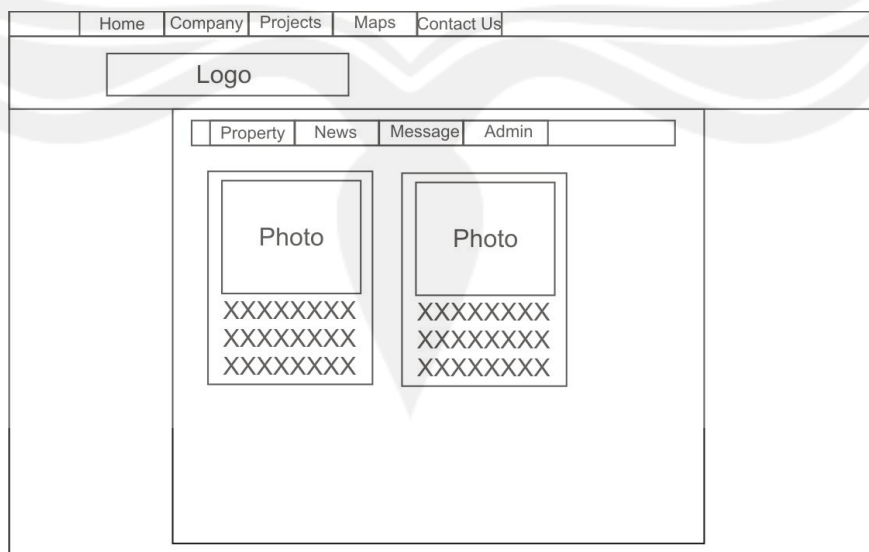
4.4.9 Antarmuka Official data



Gambar 27 Perancangan Antarmuka Official Data

Merupakan tampilan awal mengelola data. Ada beberapa pengelolaan data yang diolah seperti pengelolaan data properti, data berita dan kegiatan perusahaan, data pesan konsumen, dan pengaturan data Administrator. Pengelolaan tersebut dimudahkan dengan sub menu dengan beberapa menu khusus tiap pengelolaannya.

4.4.10 Antarmuka Official data



Gambar 28 Perancangan Antarmuka Official Data

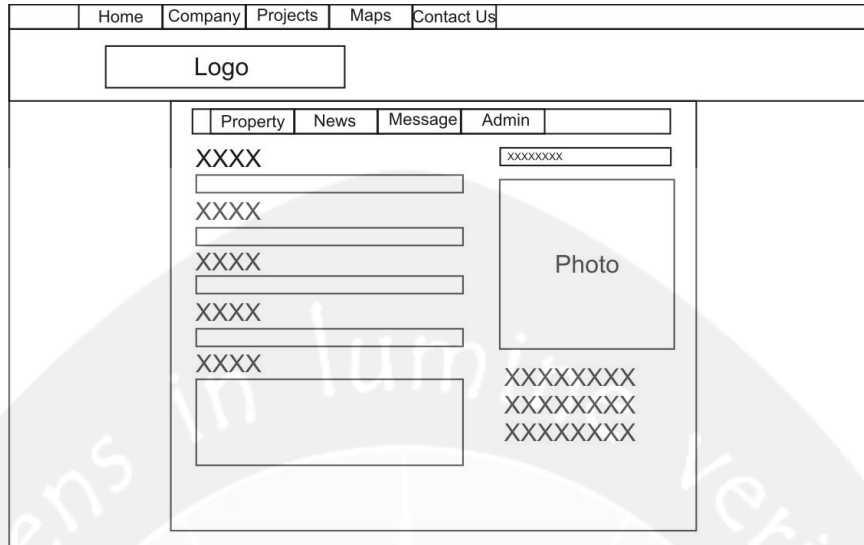
Merupakan tampilan untuk mengatur pengelolaan data yang terdiri dari menambah data, mengganti data maupun menghapus pengelolaan data. Admin diberikan kemudahan mengelola data tersebut berdasarkan fungsi masing-masing. Ada beberapa pengelolaan data yang diolah seperti pengelolaan data properti, data berita dan kegiatan perusahaan, data pesan konsumen, dan pengaturan data Administrator. Tampilan yang diperlihatkan berupa thumbnails memberikan kemudahan Admin untuk mengelola data tersebut.

4.4.11 Antarmuka Penambahan Data

Gambar 29 Perancangan Antarmuka Penambahan Data

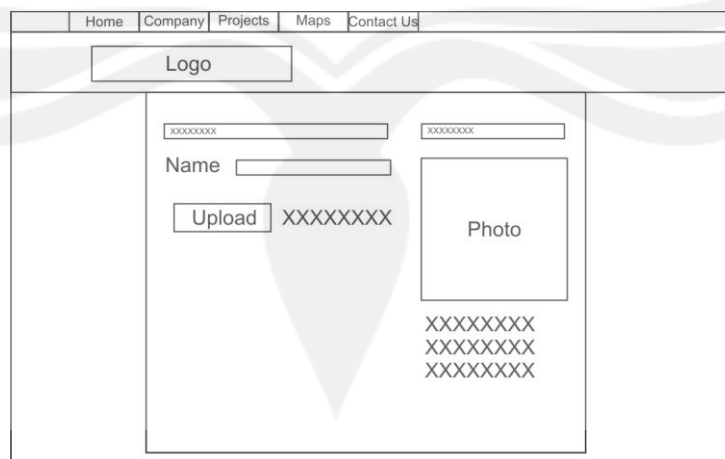
Merupakan pengelolaan data dengan menginputkan data yang dibutuhkan. Biasanya pengelolaan data berdasarkan fungsionalitas masing-masing. Ada beberapa pengelolaan data yang diolah seperti pengelolaan data properti, data berita dan kegiatan perusahaan, data pesan konsumen, dan pengaturan data Administrator. Pengelolaan data properti tersebut dimasukkan oleh Admin.

4.4.12 Antarmuka Penggantian Data



Gambar 30 Perancangan Antarmuka Penggantian Data Merupakan pengelolaan data dengan mengganti data yang dibutuhkan. Biasanya pengelolaan data berdasarkan fungsionalitas masing-masing. Ada beberapa pengelolaan data yang diolah seperti pengelolaan data properti, data berita dan kegiatan perusahaan, data pesan konsumen, dan pengaturan data Administrator. Pengelolaan data properti tersebut dimasukkan oleh Admin.

4.4.13 Antarmuka Memasukkan Data Foto



Gambar 31 Perancangan Antarmuka Memasukkan Data Foto

Merupakan pengelolaan data setelah memasukkan spesifikasi tiap unitnya. Data foto digunakan untuk

memberikan gambaran properti tiap unitnya. Beberapa format gambar yang dimasukkan yaitu .gif, .bmp, jpeg, .jpg. Pengelolaan data foto tersebut dimasukkan oleh Admin.

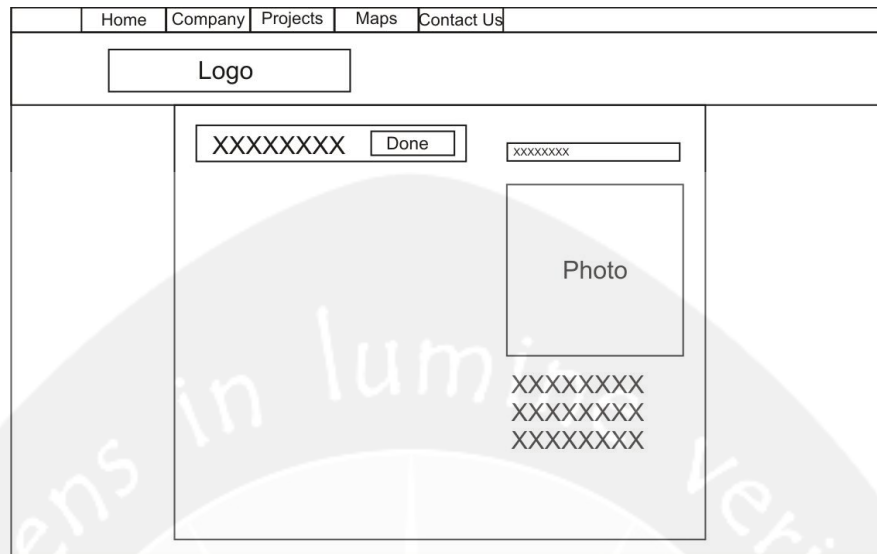
4.4.14 Antarmuka Profil Data

Home	Company	Projects	Maps	Contact Us
Logo				
Photo		Upload	XXXXXXXX	
XXXX		Edit	Flash	
XXXX		Profil	XXXXXXXX	
XXXX			XXXXXXXX	
XXXX			XXXXXXXX	
XXXX			XXXXXXXX	

Gambar 32 Perancangan Antarmuka Profil Data

Merupakan pengelolaan data properti setelah data tersebut dimasukkan oleh Admin. Hasilnya dapat dibagi menjadi 2 bagian yaitu pengelolaan foto dan informasi pada suatu data. Admin mampu mengelola kembali data yang sudah ada digantikan data yang baru. Untuk mengatur data tersebut beberapa langkah, dengan cara mengunduh foto kembali, merubah data, dan kembali ke kumpulan pengelolaan data.

4.4.15 Antarmuka Profil Data



Gambar 33 Perancangan Antarmuka Profil Data

Merupakan notifikasi setelah data properti dimasukkan, diganti, dan di hapus pada sistem. Pemberitahuan notifikasi ini sangat membantu Admin, dapat mengetahui sistem sudah berhasil diproses.