



**APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) SITE PLAN
PROPERTY BERBASIS WEBSITE**

(Studi Kasus STARgroup *Property Development*)

**Diajukan Sebagai Laporan Pengajuan Tugas Akhir
Program Studi Sistem Informasi**

Oleh :

Yan Lufi

11.08.010



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIDYATAMA
BANDUNG
2013**

LEMBAR PENGESAHAN
APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) SITE PLAN
PROPERTY BERBASIS WEBSITE

Tugas Akhir

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknik

Universitas Widyatama

Oleh :

Yan Lufi

11.08.010

Telah disetujui dan disahkan di Bandung, 2013

Pembimbing Kampus,

M. Rozahi Istambul, S.Kom., M.T.

NID. 0414106701

Ka.Prodi Sistem Informasi

Dekan Fakultas Teknik,

M. Rozahi Istambul, S.Kom., M.T.

NID. 0414106701

Setiadi Yazid, Ir.,M.Sc.,Ph.D.

NID. 0315085402

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Yan Lufi

NPM : 11.08.010

Tempat dan Tanggal Lahir : Ternate, 04 Januari 1990

Alamat : Jl. Sari Asri No.20 Bumi Asri V Bandung

Menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir ini adalah benar hasil karya saya sendiri.
Bila terbukti tidak demikian, saya bersedia menerima segala akibatnya.

Bandung, Januari 2012

Yan Lufi

ABSTRAK

Sistem Informasi Geografis adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (bereferensi keruangan). Atau dalam arti yang lebih sempit, adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi bereferensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam sebuah database. Para praktisi juga memasukkan orang yang membangun dan mengoperasikannya dan data sebagai bagian dari sistem ini.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat saat ini, memunculkan suatu ide atau gagasan dari penulis untuk mencoba mengimplementasikan salah satu program aplikasi SIG ke dalam membentuk Informasi tata letak perumahan STARgroup *Property Development* Bandung. Penulis mencoba membangun sebuah aplikasi yang akan membantu untuk mempermudah dalam pencarian seperti informasi tipe rumah, denah rumah, model rumah, spesifikasi material rumah, letak strategis perumahan dan titik-titik letak perumahan yang tersebar di kota Bandung. dengan tujuan untuk mempermudah dalam promosi perumahan yang sedang dikembangkan kepada konsumen dalam hal informasi letak perumahan STARgroup *Property Development* Bandung.

Sistem yang akan dibuat adalah “Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property Berbasis Website. Menggunakan *Google Maps API*, Adobe Dreamweaver CS5.5, *PHPMyAdmin*, *PHP* dan *MySQL*.” Sistem ini akan menggunakan Metodologi *Prototyping* serta *tool* untuk pemodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

Sistem ini menggunakan aplikasi *Google Maps API* Untuk menampilkan peta GIS (*Geographic Information System*), Adobe Dreamweaver CS5.5 untuk Mendesain aplikasi, *PHP* sebagai *framework* aplikasi untuk membaca bahasa pemrograman *PHP*, *PHPMyAdmin* sebagai tools untuk mengelola Database berbasis Web dan *MySQL* sebagai *database server*.

Kata Kunci : *UML, Prototyping, Google Maps API, Adobe Dreamweaver CS5.5, Site Plan*

ABSTRACT

Geographic Information Systems is a specialized information system that manages data that have spatial information (spatial referenced). Or in a more narrow sense, is a computer system that has the ability to develop, store, manage and display geographic information berefrensi, for example, data identified according to location, in a database. The practitioners also include people who build and operate, and data as part of this system.

With the rapid advances in technology today, bring an idea or ideas of the author to try to implement a GIS application programs into a form of housing layout information STARgroup London Property Development. The author tries to build an application that will help to facilitate the search of information like the type of house, house plans, home models, the material specification, the strategic location of housing and residential location of the dots are scattered in the city of Bandung. with the aim to facilitate the promotion of housing that is being developed to consumers in terms of housing layout information STARgroup London Property Development.

The system to be made is "Applications of Geographic Information Systems (GIS) Site Plan-Based Property Website. Using the Google Maps API, Adobe Dreamweaver CS5.5, PHPMyAdmin, PHP and MySQL. "This system will use Prototyping Methodology and tools for modeling using UML (Unified Modeling Language).

The system uses Google Maps API for applications to ask questions GIS (Geographyc Infrmation System), Adobe Dreamweaver CS5.5 for Designing applications, PHP as an application framework for reading the PHP programming language, PHPMyAdmin as tools for managing Web-based Database and MySQL as the database server.

Keywords: *UML, Prototyping, Google Maps API, Adobe Dreamweaver CS5.5, Site Plan*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul **“APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) SITE PLAN PROPERTY BERBASIS WEBSITE”**.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis tidak jarang selalu mendapat hambatan, tantangan dan kesulitan, hal ini disebabkan karena banyak faktor dari keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki.

Penulis juga sadar sepenuhnya bahwa tanpa bantuan, bimbingan, petunjuk serta dorongan dari berbagai pihak, tidak mungkin Laporan Tugas Akhir ini dapat selesai, sehubungan dengan hal tersebut, maka penulis dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah Subhannah Wattaallah atas semua karunia serta pertolongan-Nya yang telah diberikan kepada penulis disetiap langkah dalam pembuatan program hingga penulisan laporan tugas akhir ini.
2. Bapak dan Mama atas doanya dan segala dukungan, motivasi, kasih sayang dan bantuan baik materi maupun non materi yang telah diberikan kepada penulis.
3. Adik-Adik tercinta (Nabila Putri dan Dinda Aisah) serta semua sanak saudara yang telah mendukung dan memotivasi penulis
4. Bapak Setiadi Yazid, Ir., M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Teknik.
5. Bapak M. Rozahi Istambul, S.komp., M.T. selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Widyatama, sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Ibu Sri Lestari, Ir., M.T. selaku Dosen Prodi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu serta dorongan semangat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
7. Bapak Murnawan, S.T.,M.T. atas ilmu pengetahuan, dukungan dan bimbingan serta saran dalam perancangan sistem yang penulis lakukan.
8. Seluruh Dosen Jurusan Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis.

9. Teman - teman di Sistem Informasi 2008 pada khususnya: Abu, Soni, Tomy, Aci, Cecep, Aris, Fauzan, Izam, Tedi, Adit, Feby, Cahya, Ghilman, Widi, Deni, Harry, Gita, Alqarana, Arini, Tuti, Eliza, Dewi, Zahra, Syem Soleh dan kawan – kawan, serta seluruh teman – teman Prodi Sistem Informasi pada umumnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.
10. Teman - teman di Sistem Informasi khususnya kang Iwa, Fakhru, Deden, Rosid dan Aji atas segala bantuan dan dukungannya
11. Bapak Dany dan Fauzi (Sekretariat Jurusan, Fakultas Teknik), Staff Karyawan Universitas Widyatama yang telah banyak membantu dalam urusan administrasinya.
12. Semua pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa kajian yang penulis bahas masih jauh dari sempurna. Namun walaupun demikian penulis mengharapkan semoga kajian pada Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi yang memerlukannya.

Tidak lupa penulis meminta maaf bila pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kesalahan baik dari tulisan maupun bahasanya. Oleh karena itulah segala teguran, kritik, serta saran-saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan penulis.

Bandung, Januari 2013

Yan Lufi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	I-1
1.2 Identifikasi Masalah.....	I-2
1.3 Rumusan Masalah	I-3
1.4 Batasan Masalah	I-3
1.5 Maksud dan Tujuan.....	I-4
1.6 Metodologi Penelitian	I-5
1.7 Sistematika Penulisan	I-5
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	II-1
2.1.1 Definisi Sistem.....	II-1
2.1.2 Definisi Informasi	II-2
2.1.3 Definisi Sistem Informasi	II-2
2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis	II-2
2.2.1 Definisi Sistem Informasi Geografis	II-2
2.2.2 Definisi <i>Google Maps API</i>	II-3
2.3 Pengertian <i>Web Browser</i>	II-4
2.3.1 HTTP	II-4

2.3.2 Web Browser	II-4
2.3.3 Web Server	II-5
2.3.4 World Wide Web (WWW)	II-5
2.3.5 Hyper Text Markup Language (HTML)	II-5
2.4 Metodologi Yang digunakan	II-6
2.4.1 Prototyping Process Model	II-6
2.4.2 Object Oriented Programming (OOP)	II-9
2.4.3 Unified Modeling Language (UML)	II-10
2.5 Tools Adobe Dreamweaver CS5.5	II-17
2.5.1 Tentang Adobe Dreamweaver CS5.5	II-17
2.5.2 Ruang Kerja Adobe Dreamweaver CS5.5	II-18
2.5.3 Personal Home Page (PHP)	II-20
2.5.4 Script PHP	II-20
2.5.5 Embedded Script	II-21
2.5.6 Non Embedded Script	II-21
2.6 MySQL	II-22
2.7 Apache	II-23
2.8 PhpMyAdmin	II-24

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1 Identifikasi Masalah	III-1
3.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan	III-2
3.2.1 Skenario Gambaran Sistem Lama	III-3
3.2.2 Kelemahan Sistem Lama	III-3
3.3 Hasil Analisis	III-3
3.4 Analisis Sistem Baru	III-4
3.4.1 Skenario Gambaran Sistem Baru	III-5
3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Yang Dikembangkan Dengan Model <i>Bussiness Use Case</i>	III-5
3.5.1 Definisi Aktor	III-6
3.5.2 Deskripsi <i>Use Case</i>	III-6
3.5.3 <i>Use Case</i> Website Prodi Sistem Informasi	III-6

3.5.4 Skenario <i>Use Case</i> Sistem Website Prodi SI.....	III-7
---	-------

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem	IV-1
4.2 Perancangan Menu.....	IV-1
4.3 Model <i>Use Case</i>	IV-2
4.3.1 <i>Use Case</i> Diagram	IV-2
4.3.2 Definisi Aktor	IV-3
4.3.3 Definisi <i>Use Case</i>	IV-4
4.3.4 Skenario <i>Use Case</i>	IV-4
4.4 Activity Diagram	IV-5
4.5 Realisasi <i>Use Case</i> Tahap Perancangan.....	IV-6
4.5.1 Class Diagram.....	IV-6
4.5.2 Kamus Data.....	IV-7
4.5.3 Sequence Diagram.....	IV-12
4.5.4 Collaboration Diagram	IV-15
4.6 Lingkungan Operasional	IV-19
4.7 Perangkat Lunak	IV-19
4.8 Perangkat Keras	IV-19
4.9 Karakteristik Pengguna	IV-19
4.10 Layout Antarmuka.....	IV-20
4.10.1 Antarmuka Halaman Utama.....	IV-20
4.10.2 Antarmuka Menu Login.....	IV-21
4.10.3 Antarmuka Menu Admin	IV-21
4.10.4 Antarmuka Halaman <i>Site Map</i>	IV-22
4.10.5 Antarmuka List Sale.....	IV-22
4.10.6 Antarmuka Halaman Berita	IV-23
4.10.7 Antarmuka Halaman Gallery	IV-23
4.10.8 Antarmuka Halaman Produk.....	IV-24
4.10.9 Antarmuka Halaman Spesifikasi.....	IV-24

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi	V-1
5.1.1 Lingkup dan Batasan Implementasi	V-1
5.2 Kebutuhan Sumberdaya.....	V-2
5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	V-2
5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	V-2
5.3 Implementasi Antarmuka.....	V-2
5.4 Hasil pengujian Dengan Menggunakan Metode <i>Black Box</i>	V-19

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	VI-1
6.2 Saran.....	VI-1

DAFTAR PUSTAKA	xvi
-----------------------------	-----

LAMPIRAN A

LAMPIRAN B

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Pemodelan Metode <i>Prototyping</i>	II-7
2. Gambar 2.2 Contoh Aktor.....	II-11
3. Gambar 2.3 Contoh <i>Use Case</i>	II-11
4. Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	II-12
5. Gambar 2.5 Contoh <i>Start State</i> dan <i>Stop State</i>	II-14
6. Gambar 2.6 Contoh <i>State Transistion</i>	II-14
7. Gambar 2.7 Contoh Aktor pada <i>Sequence Diagram</i>	II-14
8. Gambar 2.8 Contoh <i>Object Life Line</i>	II-15
9. Gambar 2.9 Contoh <i>Activation</i>	II-15
10. Gambar 2.10 Contoh <i>Message</i>	II-15
11. Gambar 2.11 Contoh <i>Collaboration Diagram</i>	II-16
12. Gambar 2.12 Contoh <i>Activity Diagram</i>	II-17
13. Gambar 2.13 Tampilan Halaman Awal Program Dreamweaver	II-18
14. Gambar 2.14 Tampilan Ruang Kerja Dreamweaver.....	II-19
15. Gambar 2.15 Contoh <i>Script</i>	II-21
16. Gambar 2.16 Koneksi <i>Database XAMPP</i>	II-23
17. Gambar 3.1 Gambaran Sistem Lama <i>STARgroup property</i>	III-3
18. Gambar 3.2 Gambaran Sistem Baru <i>Site Plan</i> berbasis <i>website</i>	III-5
19. Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi <i>Site Plan</i> Berbasis Website	III-7
20. Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Use Case Login Admin</i>	III-8
21. Gambar 3.5 <i>Activity Diagram Admin</i> Aplikasi <i>Site Plan</i> Berbasis Website	III-10
22. Gambar 3.6 <i>Activity Diagram Admin Manage Home</i> Aplikasi <i>Site</i> <i>Plan</i> Berbasis <i>Website</i>	III-11
23. Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Admin Manage About</i> Aplikasi <i>Site</i> <i>Plan</i> Berbasis <i>Website</i>	III-12
24. Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Admin Manage kontak</i> Aplikasi <i>Site</i> <i>Plan</i> Berbasis <i>Website</i>	III-14

25. Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> Admin Manage Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-15
26. Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Manage Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-16
27. Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Admin Manage List Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-18
28. Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Admin Manage Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-19
29. Gambar 4.1 Perancangan Menu	IV-2
30. Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Site Plan Berbasis Website ...	IV-3
31. Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i>	IV-6
32. Gambar 4.4 <i>Class Diagram</i>	IV-7
33. Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> Login	IV-12
34. Gambar 4.6 <i>Sequence Diagram</i> Manage Home	IV-13
35. Gambar 4.7 <i>Sequence Diagram</i> Manage About	IV-13
36. Gambar 4.8 <i>Sequence Diagram</i> Manage Kontak	IV-14
37. Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Manage Kontak	IV-14
38. Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Manage Data Pada Peta	IV-15
39. Gambar 4.11 <i>Collaboration Diagram</i> Login	IV-16
40. Gambar 4.12 <i>Collaboration Diagram</i> Manage Home	IV-16
41. Gambar 4.13 <i>Collaboration Diagram</i> Manage About	IV-17
42. Gambar 4.14 <i>Collaboration Diagram</i> Manage Kontak.....	IV-17
43. Gambar 4.15 <i>Collaboration Diagram</i> Manage Berita.....	IV-18
44. Gambar 4.16 <i>Collaboration Diagram</i> Manage Peta.....	IV-18
45. Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Utama.....	IV-20
46. Gambar 4.18 Antarmuka Menu Login.....	IV-21
47. Gambar 4.19 Antarmuka Menu Admin	IV-21
48. Gambar 4.20 Antarmuka Halaman <i>Site Map</i>	IV-22
49. Gambar 4.21 Antarmuka Halaman <i>List Sale</i>	IV-22
50. Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Berita.....	IV-23
51. Gambar 4.23 Antarmuka Halaman <i>Gallery</i>	IV-23
52. Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Produk.....	IV-24

53. Gambar 4.25 Antarmuka Halaman Spesifikasi.....	IV-24
54. Gambar 5.1 Dialog <i>Screen Form Login</i>	V-3
55. Gambar 5.2 Dialog <i>Screen Form Home Admin</i>	V-3
56. Gambar 5.3 Dialog <i>Screen Form Admin Menu About</i>	V-4
57. Gambar 5.4 Dialog <i>Screen Form Admin Add About</i>	V-4
58. Gambar 5.5 Dialog <i>Screen Form Admin Edit About</i>	V-5
59. Gambar 5.6 Dialog <i>Screen Form Admin Menu Berita</i>	V-5
60. Gambar 5.7 Dialog <i>Screen Form Admin Add Berita</i>	V-6
61. Gambar 5.8 Dialog <i>Screen Form Admin Edit Berita</i>	V-6
62. Gambar 5.9 Dialog <i>Screen Form Admin Home</i>	V-7
63. Gambar 5.10 Dialog <i>Screen Form Admin Add Home</i>	V-7
64. Gambar 5.11 Dialog <i>Screen Form Admin Edit Home</i>	V-8
65. Gambar 5.12 Dialog <i>Screen Form Admin Menu Kontak</i>	V-8
66. Gambar 5.13 Dialog <i>Screen Form Admin Add Kontak</i>	V-9
67. Gambar 5.14 Dialog <i>Screen Form Admin Edit Kontak</i>	V-9
68. Gambar 5.15 Dialog <i>Screen Form Admin Menu List Sale</i>	V-10
69. Gambar 5.16 Dialog <i>Screen Form Admin Add List Sale</i>	V-10
70. Gambar 5.17 Dialog <i>Screen Form Admin Edit List Sale</i>	V-11
71. Gambar 5.18 Dialog <i>Screen Form Halaman Home</i>	V-12
72. Gambar 5.19 Dialog <i>Screen Form Halaman About</i>	V-13
73. Gambar 5.20 Dialog <i>Screen Form Halaman Kontak</i>	V-14
74. Gambar 5.21 Dialog <i>Screen Form Halaman Site Map</i>	V-15
75. Gambar 5.22 Dialog <i>Screen Form Halaman Gallery</i>	V-16
76. Gambar 5.23 Dialog <i>Screen Form Halaman List Sale</i>	V-17
77. Gambar 5.24 Dialog <i>Screen Form Halaman Detail List Sale</i>	V-18
78. Gambar 5.25 Dialog <i>Screen Form Halaman Spesifikasi</i>	V-19

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Deskripsi <i>Actor</i>	III-6
2. Tabel 3.2 Deskripsi <i>Use Case</i>	III-6
3. Tabel 3.3 Scenario Use Case Login Admin	III-8
4. Tabel 3.4 Scenario Use Case Admin Aplikasi Site Plan Berbasis Website	III-9
5. Tabel 3.5 Scenario Use Case Admin Manage Home Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-11
6. Tabel 3.6 Scenario Use Case Admin Manage About Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-12
7. Tabel 3.7 Scenario Use Case Admin Manage Kontak Aplikasi Site Plan Berbasis Website	III-13
8. Tabel 3.8 Scenario Use Case Admin Manage Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-15
10. Tabel 3.9 Scenario Use Case Admin Manage Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website	III-16
12. Tabel 3.10 Scenario Use Case Admin Manage List Aplikasi Site Plan Berbasis Website.....	III-17
13. Tabel 3.11 Scenario Use Case Admin Manage Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website	III-19
15. Tabel 4.1 Definisi <i>Actor</i>	IV-3
16. Tabel 4.2 Definisi <i>Use Case</i>	IV-4
17. Tabel 4.3 Skenario <i>Use Case</i> Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property	IV-4
18. Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case</i> Login Admin	IV-4
19. Tabel 4.5 Tabel Login	IV-8
20. Tabel 4.6 Tabel Peta Icon	IV-8
21. Tabel 4.7 Tabel About	IV-9
22. Tabel 4.8 Tabel Berita	IV-9
23. Tabel 4.9 Tabel Home	IV-10
24. Tabel 4.10 Tabel Kontak	IV-10

25. Tabel 4.11 Tabel Booking	IV-11
26. Tabel 4.12 Tabel Gallery	IV-11
27. Tabel 5.1 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras yang Digunakan	V-2
28. Tabel 5.2 Pengujian Perangkat Lunak	V-19





CURRICULUM VITAE

Nama : YAN LUFU
Jenis Kelamin : Laki – Laki
Tanggal Lahir : 04 Januari 1990
Tempat Lahir : Ternate
Agama : Islam
Alamat : Jl.Sari Asri No 20 Bumi Asri V Padasuka, Cicaheum
Bandung
Telepon : 0853221932202
Email : yan.lufi@gmail.com
Tinggi / berat badan : 167 cm / 90 Kg
Status : Belum Menikah
Kewarganegaraan : Indonesia

PENDIDIKAN (FORMAL)

Sekolah Dasar : SDN. Purwanto Malang, 1996 - 1999
SDN. Padasuka Bandung, 1999 - 2002
SMP : SMPN 22 Bandung, 2002- 2005
SMA : SMAN 16 Bandung, 2005 – 2008
Perguruan Tinggi : Universitas Widyatama Bandung,
Jurusan Sistem Informasi, 2008 – 2013

PENGALAMAN ORGANISASI

- Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi, Universitas Widyatama, 2008 – *sampai sekarang*
 - Anggota
 - Devisi Medis Mapi 2009
- DISCorner (*Devolepment Information System Corner*), Sistem Informasi Universitas Widyatama, 2012 – *sampai sekarang*
 - Devisi SIG (Sistem Informasi Geografis)

PENGALAMAN KEGIATAN

- Devolepment Website UKM Kadin Bandung , 2012 – *sampai sekarang*
- Peserta Pameran Kadin Kota *Bandung* 2012
- Peserta Pameran Gelar Kemitraan BUMN,BUMD, dan Swasta Kota *Bandung* 2012

PENGALAMAN KERJA

- Peserta CO-OP Universitas Widyatama, 2012

Demikian CV ini Saya buat dengan sebenarnya

Hormat Saya,

Yan Lufi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bisnis *property* di kota Bandung pada saat ini tumbuh pesat, sehingga banyak warga Bandung dan luar daerah Bandung tertarik untuk membeli *property*, saat ini terdapat perumahan yang menawarkan akses internet atau informasi teknologi lainnya dan menyediakan tipe rumah minimalis dengan taman yang luas, untuk dapat menarik konsumen lebih.

STARgroup *Property Development* merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang bisnis perumahan atau komplek baru. STARgroup *Property Development* memiliki tempat atau perumahan yang terdiri dari beberapa tipe rumah dengan desain menarik dan ada juga yang bertipe minimalis serta fasilitas yang nyaman, STARgroup *Property Development* memiliki 3 titik perumahan di daerah Bandung, yaitu Cikutra, Cigadung dan Jalan Sariwangi. Oleh karena itu, konsumen yang datang ke STARgroup *Property Development* tidak hanya dari kota Bandung, melainkan dari luar kota Bandung, maka sering mengalami permasalahan dalam hal pencarian letak daerah perumahan dan informasi mengenai perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup *Property Development* yang tersebar di kota Bandung.

Banyak konsumen yang terkadang kesulitan terhadap informasi tentang letak perumahan yang disediakan oleh STARgroup *Property Development*, dikarenakan tidak sesuai dengan yang diharapkan oleh konsumen yang ke kebanyakan dari luar kota Bandung. Maka dibutuhkan sebuah sistem baru untuk membantu konsumen STARgroup *Property Development* dalam hal pencarian informasi daerah perumahan maupun informasi tentang tipe rumah, denah rumah, model rumah, spesifikasi material rumah, letak strategis perumahan dan titik-titik letak perumahan STARgroup *Property Development* yang tersebar di kota Bandung berbasis website.

Sistem Informasi Geografis (SIG) atau *Geographic Information System (GIS)* adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang bereferensi spasial atau berkoordinat geografi atau dengan kata lain suatu SIG adalah suatu sistem basis data dengan kemampuan khusus untuk menangani data yang bereferensi keruangan (spasial) bersamaan dengan seperangkat operasi kerja. Selain itu, Sistem Informasi Geografis adalah salah satu sistem informasi yang dibahas dalam ilmu komputer, yang dalam pengintegrasian SIG merangkul dan merepresentasikan sistem informasi lainnya. SIG menggunakan teknologi komputer untuk mengintegrasikan, memanipulasi dan menampilkan informasi atau karakteristik yang ada di suatu area geografi. SIG juga dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) berbasis website tentang informasi tipe rumah, denah rumah, model rumah, spesifikasi material rumah, letak strategis perumahan dan titik-titik letak perumahan STARgroup *Property Development* yang tersebar di kota Bandung, dengan tujuan untuk mempermudah konsumen dalam hal pencarian informasi perumahan berbasis website.

Oleh karena itu, penulis memberikan judul penelitian ini **“APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) SITE PLAN PROPERTY BERBASIS WEBSITE”**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi permasalahan yang ada antara lain:

1. Dikarenakan Peminat perumahan atau kompleks yang dikembangkan oleh STARgroup *Property* ini tidak hanya diminati oleh konsumen dari kota Bandung, melainkan dari luar kota Bandung pun banyak yang meminati bisnis property tersebut, tetapi informasinya masih bersifat manual, ini yang menyebabkan tidak efektif dan efisien dalam hal penyampaian informasi kepada konsumen.
2. Konsumen yang berminat dengan Perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup *Property* tidak dapat mengetahui dengan jelas dimana letak perumahan tersebut dikembangkan, dan tidak dapat mengetahui

dengan pasti apakah informasi perumahan yang dikembangkan tersebut berada pada letak yang strategis atau tidak.

3. Pemasaran yang dilakukan oleh STARgroup Property, dirasa tidak efisien, karena banyak mengeluarkan biaya untuk pembuatan brosur yang jumlahnya sangat banyak dan memakan biaya yang cukup tinggi dan berkesan bagian pemasaran dari STARgroup Property tidak peka terhadap keunggulan teknologi informasi, untuk memasarkan produknya atau perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup Property.

1.3 Perumusan Masalah

Perumusan permasalahan yang ada antara lain :

1. Bagaimana memberikan kemudahan kepada konsumen dalam menyampaikan informasi yang lebih efektif dan efisien mengenai informasi property yang ditawarkan oleh STARgroup Property?
2. Bagaimana membangun sistem pemetaan yang lebih baik kepada konsumen dengan mengedepankan lokasi yang strategis mengenai produk perumahan yang dikembangkan oleh pihak *developer*, dalam hal ini adalah STARgroup Property?
3. Bagaimana membangun sistem informasi guna memberikan informasi yang akan disampaikan oleh pihak *developer property* dengan berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh konsumen untuk dapat mengetahui informasi terhadap produk perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup Property?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang terkait dengan rumusan masalah di atas, adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat hanya membahas tentang ruang lingkup dalam letak perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup Property Development.
2. Sistem yang dibuat hanya dapat menampilkan informasi detail mengenai perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup Property,

seperti informasi tipe rumah, denah rumah, model rumah, spesifikasi material rumah, harga rumah, letak strategis perumahan dan titik-titik letak perumahan yang tersebar di kota Bandung.

3. Informasi mengenai pemetaan titik property hanya berfokus pada property yang dikembangkan oleh STARgroup *Property*.
4. Aplikasi ini tidak menghasilkan *report*.

1.5 Tujuan Penelitian

Maksud dari tujuan penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya sistem ini, maka lebih mempermudah konsumen yang ingin mengetahui informasi produk property yang dikembangkan oleh STARgroup *Property Development*.
2. Informasi yang dihasilkan oleh sistem yang baru lebih lengkap dan jelas serta lebih mengefektifkan dan mengefisienkan dalam hal penyampaian informasi dan pemasaran yang dilakukan oleh STARgroup *Property Development*.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data adalah :

1. Studi Lapangan
Yaitu dengan melakukan observasi dalam penelitian langsung ke objek yang diteliti.
2. Wawancara
Yaitu teknik dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dengan penelitian sebagai bahan kajian.
3. Studi Dokumentasi
Yaitu dengan melihat dan mempelajari dokumen yang berhubungan dengan data kajian.
4. Riset Kepustakaan
Yaitu dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan sistem informasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penelitian penulisan laporan adalah sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir yang disesuaikan dengan permasalahan.

Bab III ANALISIS SISTEM

Pada bab ini berisi gambaran umum perusahaan, yang terdiri tinjauan umum, struktur organisasi, deskripsi kerja yang terikat dengan sistem informasi, gambaran umum sistem, deskripsi umum sistem model *business use case*, definisi *actor business*, definisi *use case business*, *business use case diagram*, model analisis, dan diagram *class business*.

Bab IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini berisi deskripsi umum sistem, perancangan *class diagram*, *sequence diagram*, *use case diagram*, *activity diagram*, *component diagram*, definisi *actor*, definisi *use case*, skenario *use case*, identifikasi paket *class analisis*, *class analisis diagram*, sistem *sequence diagram*, diagram *class analisis*, tanggung jawab dan atribut, paket analisi, *prototype* antarmuka, deskripsi arsitektur, realisasi *use case* tahap perancangan, *class diagram* tahap perancangan, *sequence diagram* tahap perancangan, kelas-kelas perancangan, algoritama dan *query*, perancangan antarmuka, *deployment diagram*, Perancangan Menu, Perancangan Modul.

Bab V IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini berisi tentang implementasi komponen, implementasi subsistem, implementasi antarmuka, *screen shoot* antarmuka, rencana dan prosedur pengujian, prosedur pengujian, kasus uji, evaluasi pengujian.

Bab VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi

Pada bab ini akan dibahas mengenai definisi sistem informasi, namun harus diketahui terlebih dahulu konsep sistem dan informasi. Dari definisi sistem dan informasi memberikan gambaran mengenai perbedaan antara sistem dan informasi. Definisi tersebut akan membentuk suatu pengetahuan tentang konsep dasar sistem informasi.

2.1.1 Definisi Sistem

Terdapat dua kelompok pendekatan didalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponennya. Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.[7]

Prosedur didefinisikan oleh Richard F. Neuschel sebagai berikut.

Suatu prosedur adalah suatu urutan-urutan operasi klerikal (tuliskan-menulis), biasanya melibatkan beberapa orang didalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi bisnis yang terjadi.[6]

Pendekatan sistem yang lebih menekan pada elemennya mendefinisikan sistem sebagai berikut :

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.1.2 Definisi Informasi

Robert N. Anthony dan John Dearden menyebutkan keadaan dari sistem dalam hubungannya dengan keberakhirannya dengan istilah *entropy*. Informasi yang berguna bagi sistem akan menghindari proses *entropy* yang disebut dengan *negative entropy* atau *negentropy*. [2]

Apakah sebenarnya informasi itu, sehingga sangat penting artinya bagi suatu sistem? Informasi dapat didefinisikan sebagai berikut:

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih baik berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. [4]

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata.

2.1.3 Definisi Sistem Informasi

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (information systems) atau disebut juga dengan processing systems. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis sebagai berikut:

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan. [1]

2.2 Konsep Dasar Sistem Informasi Geografis

2.2.1 Sistem Informasi Geografis adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (bereferensi keruangan). Atau dalam arti yang lebih sempit, adalah sistem komputer yang memiliki kemampuan untuk membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi bereferensi geografis, misalnya data yang diidentifikasi menurut lokasinya, dalam sebuah database. Para praktisi juga memasukkan orang yang membangun dan mengoperasikannya dan data sebagai bagian dari sistem ini.

Sistem Informasi Geografis Menurut ahli : Gistut (1994), sebagai berikut.

“**Sistem Informasi Geografis**” adalah sistem yang dapat mendukung pengambilan keputusan spasial dan mampu mengintegrasikan deskripsi-deskripsi lokasi dengan karakteristik-karakteristik fenomena yang ditemukan di lokasi tersebut. SIG yang lengkap mencakup metodologi dan teknologi yang diperlukan, yaitu data spasial perangkat keras, perangkat lunak dan struktur organisasi [8]

2.2.2 Google Maps API adalah layanan gratis yang diberikan oleh Google dan sangat populer. *Google Maps* adalah suatu peta dunia yang dapat kita gunakan untuk melihat suatu daerah. Dengan kata lain, *Google Maps* merupakan suatu peta yang dapat dilihat dengan menggunakan suatu *browser*. Kita dapat menambahkan fitur *Google Maps* dalam web yang telah kita buat atau pada blog kita yang berbayar maupun gratis sekalipun dengan *Google Maps API*. Serta *Google Maps API* juga bisa dikata sebagai suatu *library* yang berbentuk *JavaScript*.

Google Maps memanfaatkan teknologi digital imaging, seperti foto satelit sehingga kamu bisa melihat bagaimana landscape planet bumi apabila dilihat dari luar angkasa.

Dalam pembuatan program *Google Map API* menggunakan urutan sebagai berikut:

1. Memasukkan Maps API JavaScript ke dalam HTML kita.
2. Membuat element div dengan nama `map_canvas` untuk menampilkan peta.
3. Membuat beberapa objek literal untuk menyimpan property-properti pada peta.
4. Menuliskan fungsi JavaScript untuk membuat objek peta.
5. Menginisiasi peta dalam tag body HTML dengan event `onload`. [9]

2.3 Pengertian Web Browser

Adapun beberapa istilah yang berkaitan dengan Aplikasi site plan *Star Group Property* Berbasis Web di Universitas Widyatama adalah sebagai berikut:

2.3.1 HTTP

Pengertian HTTP atau definisi HTTP (HyperText Transfer Protocol) adalah sebuah protokol untuk meminta dan menjawab antara client dan server. Sebuah client HTTP seperti web browser, biasanya memulai permintaan dengan membuat hubungan TCP/IP ke port tertentu di tempat yang jauh (biasanya port 80). Sebuah server HTTP yang mendengarkan di port tersebut menunggu client mengirim kode permintaan (request) yang akan meminta halaman yang sudah ditentukan, diikuti dengan pesan MIME yang memiliki beberapa informasi kode kepala yang menjelaskan aspek dari permintaan tersebut, diikuti dengan badan dari data tertentu.

2.3.2 Web Browser

Suatu sistem di internet yang memungkinkan siapapun agar bisa menyediakan informasi. Dengan menggunakan teknologi tersebut, informasi dapat diakses selama 24 jam dalam satu hari dan dikelola oleh mesin. Untuk mengakses informasi yang disediakan web, diperlukan berbagai perangkat lunak, yang disebut dengan web browser.

Beberapa domain name :

1. co, com : perusahaan komersial
2. net : perusahaan networking
3. org, or : organisasi nonprofit atau yayasan
4. edu, ac, sch : lembaga pendidikan
5. mil : lembaga militer.

2.3.3 Web Server

Web server adalah software yang menjadi tulang belakang dari *world wide web* (www). Web server menunggu permintaan dari client yang menggunakan browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla, dan program browser lainnya. Jika ada permintaan dari browser, maka *web server* akan memproses permintaan itu kemudian memberikan hasil prosesnya berupa data yang diinginkan kembali ke *browser*. Data ini mempunyai format yang standar, disebut dengan format SGML (*standar general markup language*). Data yang berupa format ini kemudian akan ditampilkan oleh browser sesuai dengan kemampuan browser tersebut. Contohnya, bila data yang dikirim berupa gambar, browser yang hanya mampu menampilkan teks (misalnya *lynx*) tidak akan mampu menampilkan gambar tersebut, dan jika ada akan menampilkan alternatifnya saja. Web server, untuk berkomunikasi dengan client-nya (*web browser*) mempunyai protokol sendiri, yaitu HTTP (*hypertext transfer protocol*).

2.3.4 World Wide Web (WWW)

WWW atau World Wide Web maupun Web saja adalah sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen berformat hypertext yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut web browser.

2.3.5 Hyper Text Markup Language (HTML)

HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa dari World Wide Web (www) yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada program web browser. HTML juga dapat disebut sebagai protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen dari web server ke browser.

HTML inilah yang menjadi dasar bila akan menjelajah internet dan melihat halaman web yang menarik[2].

Contoh dokumen HTML sederhana adalah seperti di bawah ini :

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>"Hello World"</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Welcome to my site!<h1>
  </body>
</html>
```

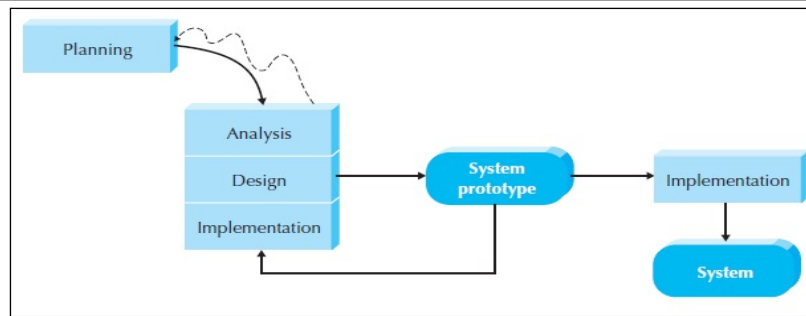
2.4 Metodologi Yang Digunakan

Adapun metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem site plan Star Group Property berbasis web antara lain meliputi : *Prototyping Model Process, Object Oriented Programming dan Unified Modeling Language (UML)*.

2.4.1 Prototyping Process Model

Model rekayasa piranti lunak salah satunya adalah *prototyping* model. Model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan serta secara berulang bagi pengembangan piranti lunak.

Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan proses DLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Prototyping*.



Gambar 2. 1 Pemodelan metoda *prototyping*
[3]

Penjelasan dari tahap-tahap *prototyping* model adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan sistem sangat diperlukan, karena piranti lunak biasanya merupakan bagian dari suatu sistem yang lebih besar. Pembuatan sebuah piranti lunak dapat dimulai dengan melihat dan mencari apa yang dibutuhkan oleh sistem. Dari sini kebutuhan sistem tersebut akan diterapkan ke dalam piranti lunak yang dibuat.

2. *Analysis, Design, Implementation.*

Tahap ini merupakan ciri dari penggunaan metode *prototyping*, Tahapan analisis, desain, dan implementasi dilakukan secara berulang, setiap selesai satu iterasi, hasil pengembangan yang disebut *prototype* ditunjukkan ke *stakeholder* atau klien untuk dinilai. Hasil penilaian ini digunakan untuk membangun *prototype* berikutnya. Proses ini berulang sampai *System prototype* yang dihasilkan memenuhi kriteria yang sudah ditentukan pada proses *Planning*. Apabila hasil pengembangan masih belum sesuai dengan kebutuhan sistem, dilakukan revisi dengan mengulang dari tahap analisis.

Tahap ini terbagi menjadi tiga:

a. Analisis (*Analysis*)

Merupakan proses pengumpulan kebutuhan piranti lunak. Untuk memahami dasar dari program yang akan dibuat, seorang analis harus mengetahui ruang lingkup informasi, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antar-muka pemakai piranti lunak tersebut.

b. Perancangan (*Design*)

Perancangan piranti lunak merupakan proses bertahap yang memfokuskan pada empat bagian penting, yaitu: struktur data, arsitektur piranti lunak, detail prosedur, dan karakteristik antar muka pemakai.

c. Implementasi (*Implementation*)

Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam piranti lunak. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai.

3. Implementasi sistem

Ini adalah tahapan implementasi *prototype* terakhir yang telah memenuhi kriteria yang diterapkan pada tahap perencanaan. Pada tahapan ini biasanya jarang sekali dijumpai revisi program karena revisi telah dilakukan berulang kali pada pembangunan *prototype-prototype* sebelumnya di tahap ke dua.

Tahap pengujian dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua pernyataan sudah dilakukan pengujian, sedangkan pengujian eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.[3]

2.4.1.1 System Prototype Pertama

Pada *system prototype* pertama, penulis mencoba mengikuti langkah-langkah dari metode tersebut.

Tahap pertama yaitu tahap analisis, dimana penulis mencoba menganalisis proses system yang akan dibuat. Tahapan ini meliputi lingkup informasi yang dibutuhkan, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antar-muka pemakai piranti lunak tersebut.

Tahap kedua yaitu perancangan, penulis mencoba merancang antar muka pemakai. Dimana website yang akan dibuat sesuai dengan prosedur yang telah di analisis sebagai contoh adalah proses dari halaman utama website, proses *coding* dari setiap tahapan halaman website.

Tahap ketiga adalah implementasi, dimana pada tahap ini seluruh yang telah dirancang pada tahap kedua diuji, dimulai dari uji kode program setiap halaman website berikut prosedurnya dengan tujuan menghasilkan output yang sesuai dengan tahapan analisis.

2.4.1.2 System Prototype kedua

Pada tahap *system prototype* kedua ini adalah, penulis mencoba untuk lebih menyempurnakan dari tahap pertama, dimana pada tahap kedua penulis membuat inti dari proses yang menjadi kekurangan pada tahap pertama. Sesuai dengan metode yang menjadi rujukan penulis, tahap berikutnya adalah tahapan *system prototype* kedua yang menjadikan sistem yang telah di uji kembali pada tahapan implementasi.

Tahap Pertama adalah tahap analisis, dimana penulis menganalisis kembali dari kekurangan yang telah dianalisis pada tahap pertama, jika benar terjadi kekurangan maka sesuai metode harus kembali ke tahap analisis. Berbeda

dengan tahap pertama, tahap analisis pada *system prototype* kedua ini hanya menganalisis kekurangan yang akan ditambahkan.

Tahap kedua adalah tahap perancangan, penulis mencoba merancang kekurangan yang telah dianalisis pada tahap pertama. Kekurangan tersebut merupakan inti dari proses sistem yang akan dibuat.

Tahap ketiga adalah tahap implementasi, tahap terakhir dari criteria yang telah ditetapkan pada tahap pertama dan selanjutnya, penulis menyelesaikan inti dari proses yang telah direncanakan. Tahap pengujian dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua pernyataan sudah dilakukan pengujian, sedangkan pengujian eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

2.4.2 Object Oriented Programming (OOP)

Object Oriented Programming (OOP) adalah suatu metode pemrograman yang berbasiskan pada objek, secara singkat pengertian dari OOP adalah koleksi objek yang saling berinteraksi dan saling memberikan informasi satu dengan yang lainnya. Suatu program disebut dengan pemrograman berbasis obyek (OOP) karena terdapat :

1. Encapsulation (pembungkusan)

- a) Variabel dan method dalam suatu obyek dibungkus agar terlindungi
- b) Untuk mengakses, variabel dan method yang sudah dibungkus tadi perlu interface
- c) Setelah variabel dan method dibungkus, hak akses terhadapnya bisa ditentukan.
- d) Konsep pembungkusan ini pada dasarnya merupakan perluasan dari tipe data struktur

2. Inheritance (pewarisan)

- a) Sebuah class bisa mewariskan atribut dan method-nya ke class yang lain

- b) Class yang mewarisi disebut superclass
- c) Class yang diberi warisan disebut subclass
- d) Sebuah subclass bisa mewariskan atau berlaku sebagai superclass bagi class yang lain disebut multilevel inheritance.
- e) Keuntungan Penggunaan Pewarisan
- f) Subclass memiliki atribut dan method yang spesifik yang membedakannya dengan superclass, meskipun keduanya mirip (dalam hal kesamaan atribut dan method).
- g) Dengan demikian pada pembuatan subclass, programmer bisa menggunakan ulang source code dari superclass disebut dengan istilah reuse.
- h) Class-class yang didefinisikan dengan atribut dan method yang bersifat umum yang berlaku baik pada superclass maupun subclass disebut dengan abstract class.

3. Polymorphism (polimorfisme – perbedaan bentuk)

Polimorfisme artinya penyamaran dimana suatu bentuk dapat memiliki lebih dari satu bentuk.

2.4.3 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek (OO).[5]

Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi object. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera Rational Software Corp. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai perspektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua

bidang yang membutuhkan pemodelan. UML dideskripsikan oleh beberapa diagram, diantaranya:[5]

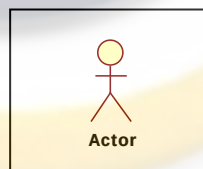
1. Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan sistem dari sudut pandang pengguna sistem tersebut (*user*), sehingga pembuatan *use case diagram* lebih dititikberatkan pada fungsionalitas yang ada pada sistem, bukan berdasarkan alur atau urutan kejadian. Sebuah *use case diagram* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Komponen-komponen yang terlibat dalam *use case diagram* :

a. Aktor

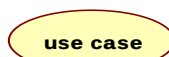
Pada dasarnya aktor bukanlah bagian dari *use case diagram*, namun untuk dapat terciptanya suatu *use case diagram* diperlukan aktor, dimana aktor tersebut merepresentasi seseorang atau sesuatu (seperti perangkat atau sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem yang dibuat. Sebuah aktor mungkin hanya memberikan informasi inputan pada sistem, hanya menerima informasi dari sistem atau keduanya menerima dan memberi informasi pada sistem. Aktor hanya berinteraksi dengan *use case*, tetapi tidak memiliki kontrol atas *use case*. Aktor digambarkan dengan *stick man*.



Gambar 2. 2 Contoh Aktor[5]

b. Use Case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.



Gambar 2. 3 Contoh Use Case[5]

Ada beberapa relasi yang terdapat pada *use case* diagram:

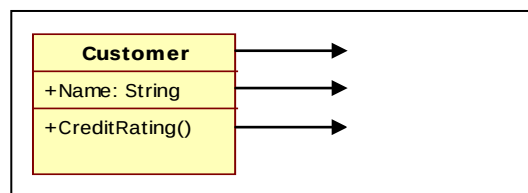
1. *Association*, menghubungkan link antar element.
2. *Generalization*, disebut juga pewarisan (*inheritance*), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.
3. *Dependency*, sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya.
4. *Aggregation*, bentuk *association* dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.

Tipe relasi yang mungkin terjadi pada *use case* diagram:

1. <<*include*>>, yaitu kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah *event* dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah *use case* adalah bagian dari *use case* lainnya.
2. <<*extends*>>, kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu seperti menggerakkan peringatan.
3. <<*communicates*>>, merupakan pilihan selama asosiasi hanya tipe *relationship* yang dibolehkan antara aktor dan *use case*.

c. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class Diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *Class*, *Package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.



Gambar 2. 4 Contoh Class Diagram[5]

Class memiliki tiga area pokok :

1. Nama (*Class Name*)
2. Atribut
3. Metode (*Operations*)

Pada UML, *class* digambarkan dengan segi empat yang dibagi beberapa bagian. Bagian atas merupakan nama dari *class*. Bagian yang tengah merupakan struktur dari *class* (atribut) dan bagian bawah merupakan sifat dari *class* (metode/operasi).

Atribut dan metode dapat memiliki salah satu sifat berikut :

1. *Private* , tidak dapat dipanggil dari luar *class* yang bersangkutan.
2. *Protected* ,hanya dapat dipanggil oleh *class* yang bersangkutan dan *class* lain yang mewarisinya.
3. *Public*, dapat dipanggil oleh *class* lain.

Hubungan antar *class*:

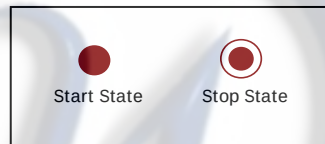
Asosiasi, yaitu hubungan statis antar *class*. Umumnya menggambarkan *class* yang memiliki atribut berupa *class* lain, atau *class* yang harus mengetahui eksistensi *class* lain.

1. Agregasi, yaitu hubungan yang menyatakan bagian (“terdiri atas”).
2. Pewarisan, yaitu hubungan hirarki antar *class*. *Class* dapat diturunkan dari *class* lain dan mewarisi semua atribut dan metode *class* asalnya serta bisa menambahkan fungsionalitas baru. Sehingga *class* tersebut disebut anak dari *class* yang diwarisinya.
3. Hubungan dinamis, yaitu rangkaian pesan (*message*) *class* dari satu *class* kepada *class* lain. Hubungan dinamis dapat digambarkan dengan menggunakan *sequence diagram* yang akan dijelaskan kemudian.

d. *State Chart Diagram*

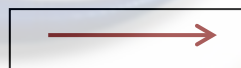
Menggambarakan semua *state* (kondisi) yang dimiliki oleh suatu objek dari suatu *class* dan keadaan yang menyebabkan *state* berubah. *Statechart* diagram tidak digambarkan untuk semua *class*, hanya yang mempunyai sejumlah *state* yang terdefinisi dengan baik dan kondisi *class* berubah oleh *state* yang berbeda.

State adalah sebuah kondisi selama kehidupan sebuah objek atau ketika objek memenuhi beberapa kondisi, melakukan beberapa aksi atau menunggu sebuah *event*. *State* dari sebuah objek dapat dikarakteristikan oleh nilai dari satu atau lebih atribut-atribut dari *class*. *State* dari sebuah objek ditemukan dengan pengujian/pemeriksaan pada atribut dan hubungan dari objek. Notasi UML untuk *state* adalah persegi panjang/bujur sangkar dengan ujung yang dibulatkan.



Gambar 2. 5 Contoh Start State dan Stop State[5]

Masing-masing diagram harus mempunyai satu dan hanya satu *start state* ketika objek mulai dibuat. Sebuah objek boleh mempunyai banyak *stop state*.



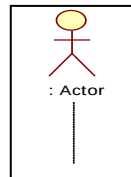
Gambar 2. 6 Contoh *State Transition*[5]

Sebuah *state transition* dapat mempunyai sebuah aksi dan/atau sebuah kondisi penjaga (*guard condition*) yang terasosiasi dengannya, dan mungkin juga memunculkan sebuah *event*. Sebuah aksi adalah kelakuan yang terjadi ketika *state transition* terjadi. Sebuah *event* adalah pesan yang dikirim ke objek lain di sistem. Kondisi penjaga adalah ekspresi *boolean* (pilihan Ya atau Tidak) dari nilai atribut-atribut yang mengijinkan sebuah *state transition* hanya jika kondisinya benar. Kedua aksi dan penjaga adalah kelakuan dari objek dan secara tipikal menjadi operasi.

e. Sequence Diagram

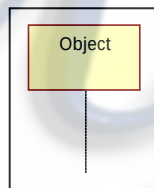
Menggambaran interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

Di bawah merupakan simbol yang digunakan pada *sequence* diagram :



Gambar 2. 7 Contoh Aktor pada Sequence Diagram[5]

Actor adalah pesan dari seseorang atau sistem lain yang bertukar informasi dengan sistem yang lainnya, kemudian lifeline berhenti atau mulai pada titik yang tepat.



Gambar 2. 8 Contoh Object Lifeline[5]

Object lifeline menunjukkan keberadaan dari sebuah objek terhadap waktu. Yaitu objek dibuat atau dihilangkan selama suatu periode waktu diagram ditampilkan, kemudian lifeline berhenti atau mulai pada titik yang tepat.



Gambar 2. 9 Contoh Activation[5]

Activation menampilkan periode waktu selama sebuah objek atau aktor melakukan aksi. Dalam *object lifeline*, *activation* berada diatas *lifeline* dalam

bentuk kotak persegi panjang, bagian atas dari kotak merupakan inisialisasi waktu dimulainya suatu kegiatan dan yang dibawah merupakan akhir dari waktu.

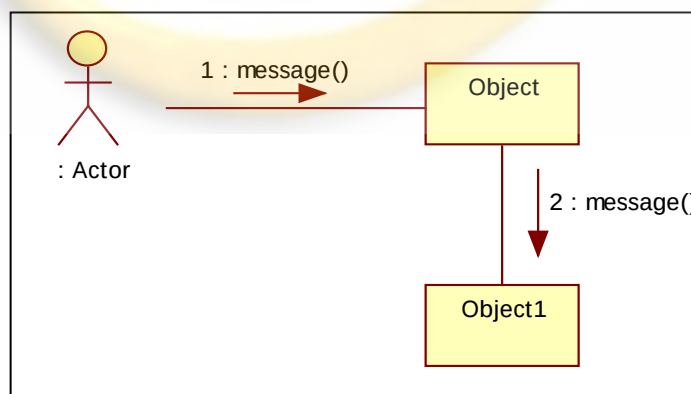


Gambar 2. 10 Contoh *Message*[5]

Message adalah komunikasi antar objek yang membawa informasi dan hasil pada sebuah aksi. *Message* menyampaikan dari *lifeline* sebuah objek kepada *lifeline* yang lain, kecuali pada kasus sebuah *message* dari objek kepada objek itu sendiri, atau dengan kata lain *message* dimulai dan berakhir pada *lifeline* yang sama.

f. Collaboration Diagram

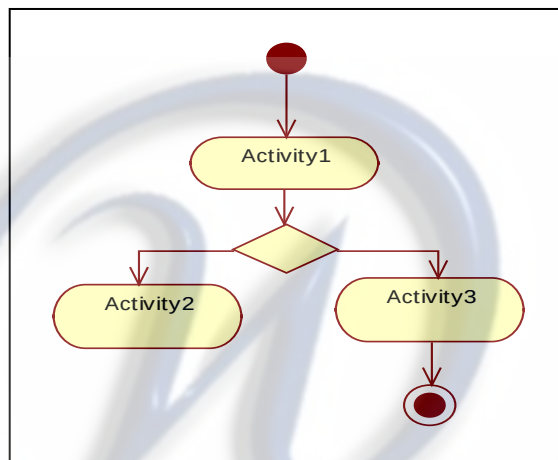
Diagram ini menggambarkan interaksi objek yang diatur objek sekelilingnya dan hubungan antara setiap objek dengan objek yang lainnya. Dalam menunjukkan pertukaran pesan, *collaboration diagram* menggambarkan objek dan hubungannya (mengacu ke konteks). Jika penekannya pada waktu atau urutan gunakan *sequence diagram*, tapi jika penekanannya pada konteks gunakan *collaboration diagram*.



Gambar 2. 11 Contoh *Collaboration Diagram*[5]

g. Activity Diagram

Menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan *workflow* dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari aktivitas ke status. Pembuatan *activity diagram* pada awal pemodelan proses dapat membantu memahami keseluruhan proses. *Activity diagram* juga digunakan untuk menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*.



Gambar 2. 12 Contoh Activity Diagram[5]

2.5 Tools Adobe Dreamweaver CS5.5

2.5.1 Tentang Adobe Dreamweaver CS5.5

Adobe Dreamweaver CS5.5 merupakan salah satu software dari kelompok Adobe yang banyak digunakan untuk mendesain situs Web. Adapun Adobe Dreamweaver CS5.5 itu sendiri adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelolah situs atau halaman Web. Dreamweaver CS5.5 memiliki performa yang lebih baik dan memiliki tampilan yang memudahkan anda untuk membuat halaman web, baik dalam jendela desain maupun dalam jendela kode. Dreamweaver CS5 didukung dengan cara pemakaian yang praktis dan standar, dan juga didukung untuk pengembangan penggunaan HTML, CSS3, XML, dan RSS, dan kemudahan-kemudahan lain yang diperlukan.

Dreamweaver CS5.5 merupakan software yang digunakan oleh Web desainer maupun Web programmer dalam mengembangkan Web. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan Adobe Dreamweaver CS5.5 yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun sebuah situs Web.



Gambar 2. 13 Tampilan Halaman Awal Program Dreamweaver

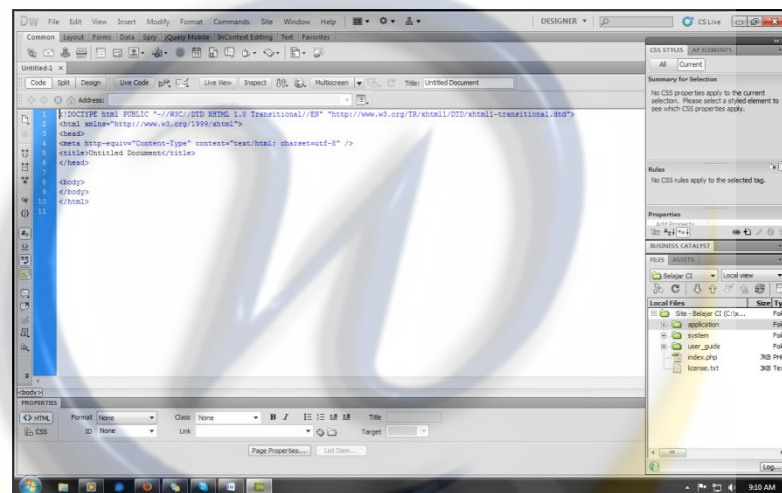
Jika ingin membuat file HTML baru, klik pilihan HTML pada bagian Create New, sedangkan untuk file yang menggunakan kode program PHP atau bahasa pemrograman yang lainnya yang tercantum dalam pada pilihan maka klik pilihan. Hal ini karena kemudahan dalam bekerja dengan Adobe Dreamweaver CS5.5 sehingga sekaligus dapat menggunakan bahasa pemrograman lainnya.

2.5.2 Ruang kerja Adobe Dreamweaver CS5.5

Perhatikan ruang kerja Adobe Dreamweaver CS5.5 pada gambar di bawah ini. Ruang kerja pada Adobe Dreamweaver CS5.5 memiliki komponen-komponen yang memberikan fasilitas dan ruang untuk menuangkan kreasi saat bekerja. Sebelum memulai untuk merancang sebuah web, pemakai harus mengenal

tampilan layar dari Adobe Dreamweaver CS5.5. Tampilan layer Adobe Dreamweaver CS5.5 terbagi menjadi enam area utama, yaitu Insert Bar, Document Toolbar, Document Window, Panel Groups, Tag Selector, dan Property Inspector dimana area ini digunakan sebagai workspace untuk mendesain, membuat layout, membuat script dan lain-lain. Setiap tool - tool yang ada pada toolbox dapat dipergunakan untuk membangun dan merancang suatu website mulai dari dasar.

Dibawah ini merupakan gambar tampilan layar kerja dari Adobe Dreamweaver CS5.5.



Gambar 2. 14 Tampilan Ruang kerja Adobe Dreamweaver CS5.5

Keterangan :

1. Document Window, berfungsi untuk menampilkan dokumen di mana anda sekarang bekerja.
2. Insert Bar, berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti image, table, dan frame ke dalam dokumen.
3. Dokumen Toolbar, berisi tombol-tombol dan menu pop-up yang menyediakan tampilan berbeda dari Document Window, misalnya Code Split, atau Design.
4. Coding Toolbar, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan pada jendela Code.

5. Panels Group, adalah Kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul.
6. Tag selector, berfungsi untuk menampilkan hirarki tag di sekitar pilihan yang aktif pada Design view.
7. Property Inspector, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai property objek yang terpilih.
8. Status Bar, Hand Tool dan Zoom, menampilkan status pekerjaan anda dan mengatur tampilan jendela desain.
9. Ruler, mempermudah pengukuran secara akurat.
10. Files Panel, digunakan untuk mengatur file-file dan folder-folder yang membentuk situs web anda

Apabila pada tampilan, Workspace Setup, anda memilih Coder, maka akan tampil ruang kerja Code yang sama seperti pada tampilan jendela Designer. Pada ruang kerja tipe Coder ini anda bisa bekerja dengan menggunakan kodekode program PHP ataupun bahasa pemrograman lain.

2.5.3 PHP (Personal Home Page Hypertext Preprocessor)

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web dengan menggunakan server. Dengan menggunakan PHP maka kemudahan dalam berinteraksi dengan banyak database dan karena script ini bersifat open source. PHP atau Personal Home Page dibuat pertama kali pada tahun 1994 oleh Rasmus Lerdoff, Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.

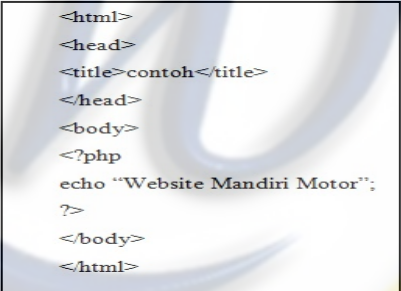
Kemudian pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP hingga sampai kemudian setelah empat kali revisi, pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek.

2.5.4 Script PHP

Setiap program PHP disebut dengan script. Script berupa file text yang dapat dibuat dengan menggunakan program editor file text biasa seperti notepad, edit, dan lainnya. Script PHP diawali dengan tag `<?>` Dan diakhiri dengan tag `?>`. Setiap baris atau statement harus diakhiri dengan menggunakan tanda titik koma (;) dan umumnya setiap statement dituliskan dalam satu baris. Script PHP merupakan script yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman web. Cara penulisan script juga dibedakan menjadi 2, yaitu Embedded Script dan Non Embedded Script[6].

2.5.5 Embedded Script

Adalah script PHP yang disisipkan diantara tag-tag HTML. Script PHP digunakan apabila isi dari suatu dokumen HTML diinginkan dari hasil eksekusi suatu script PHP



```
<html>
<head>
<title>contoh</title>
</head>
<body>
<?php
echo "Website Mandiri Motor";
?>
</body>
</html>
```

Gambar 2. 15 Contoh Script

2.5.6 Non Embedded Script

Script PHP dalam non embedded script ini digunakan sebagai murni pembuatan program dengan PHP, tag HTML yang dihasilkan untuk membuat dokumen merupakan bagian dari script PHP.

PHP merupakan singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", adalah sebuah bahasa *scripting* yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java, asp dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat.

Seluruh aplikasi berbasis web dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan system database di dalam web.

Sistem database yang dapat didukung oleh PHP antara lain :

1. Oracle
2. MySQL
3. Ms. Access
4. Sybase
5. PostgreSQL

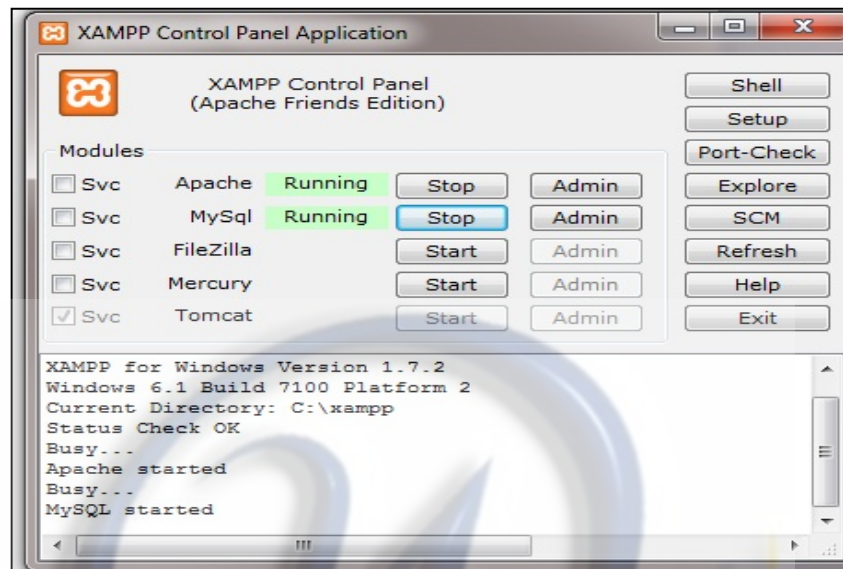
PHP dapat berjalan di berbagai *sistem* operasi seperti windows 98/NT, UNIX/LINUX, Solaris maupun Macintosh. Keunggulan lainnya dari PHP adalah, PHP juga mendukung komunikasi dengan layanan seperti protocol IMAP, SNMP, NNTP, POP3 bahkan HTTP.

2.6 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: *database management system*) atau DBMS yang *multithread*, dan *multi-user*. MySQL adalah Relational Database Management System (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (General Public License). Di mana setiap orang bebas untuk menggunakan MySQL, namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closed source* atau komersial. MySQL sebenarnya merupakan turunan salah satu konsep utama dalam *database* sejak lama, yaitu SQL (*Structured Query Language*).

SQL adalah sebuah konsep pengoperasian *database*, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis. Keandalan suatu sistem *database* (DBMS) dapat diketahui dari cara kerja optimizer-nya dalam melakukan proses perintah-perintah SQL, yang dibuat oleh *user* maupun program-program aplikasinya. Sebagai *database server*, MySQL dapat dikatakan lebih unggul

dibandingkan *database server* lainnya dalam *query data*. Hal ini terbukti untuk *query* yang dilakukan oleh single user, kecepatan *query* MySQL bisa sepuluh kali lebih cepat dari PostgreSQL dan lima kali lebih cepat dibandingkan Interbase.



Gambar 2. 16 Koneksi Data Base XAMPP

2.7 Apache

APACHE merupakan salah satu jenis program yang bertujuan untuk mengirimkan kembali sintaks yang telah diberikan oleh user dan menampilkan kembali dalam bentuk dalam format hasilnya saja. Program APACHE ini hanya terdapat pada sebuah server yang terdapat pada ISP (Internet Service Provider) atau di Indonesia disebut Jasa Penyelenggara Internet. Saat ini program yang paling banyak terdapat pada server-server di dunia adalah APACHE. Hal ini disebabkan karena beberapa keunggulan yang diberikan.

Keunggulan-keunggulan tersebut antara lain :

1. Memiliki kemampuan pembacaan yang tinggi dan mudah disesuaikan
2. Memiliki tingkat keamanan yang tinggi. Hal ini dibutuhkan bagi para penyimpan data yang memiliki tingkat kerahasiaan tertentu.
3. Dapat dijalankan untuk berbagai macam sistem operasi.

2.8 PhpMyAdmin

PhpMyAdmin adalah sebuah aplikasi open source yang berfungsi untuk memudahkan manajemen MySQL. Dengan menggunakan phpmyadmin, kita dapat membuat database, membuat table, menginsert, menghapus dan mengupdate data dengan GUI dan terasa lebih mudah, tanpa perlu mengetikkan perintah SQL secara manual.



BAB III

ANALISIS SISTEM

Analisis sistem adalah metode untuk menemukan kelemahan-kelemahan sistem guna memperoleh gambaran terhadap sistem yang akan dikembangkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Tahapan dalam menganalisa sistem diawali dengan mempelajari bagaimana mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi, mengidentifikasi pengguna (user) sistem serta spesifikasi perangkat lunak yang akan dikembangkan.

Analisis kebutuhan sistem dimaksudkan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi sistem. Faktor-faktor tersebut akan menjadi tolak ukur dalam proses pengembangan sistem selanjutnya. Pada bab ini pembahasan analisa sistem dijabarkan ke dalam sub bab berikut:

3.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan penulis, diperlukan media informasi pada *StarGroup Propety Development*, untuk memberikan informasi mengenai perumahan yang sedang dikembangkan kepada konsumen terutama konsumen luar kota Bandung.

Maka dari itu penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Dikarenakan peminat perumahan atau komplek yang dikembangkan oleh *STARgroup Property* ini tidak hanya diminati oleh konsumen dari kota Bandung, melainkan dari luar kota Bandung pun banyak yang meminati bisnis property tersebut, tetapi informasinya masih bersifat manual, ini yang menyebabkan tidak efektif dan efisien dalam hal penyampaian informasi kepada konsumen.
2. Konsumen yang berminat dengan perumahan yang dikembangkan oleh *STARgroup Property* tidak dapat mengetahui dengan jelas dimana letak perumahan tersebut dikembangkan, dan tidak dapat mengetahui

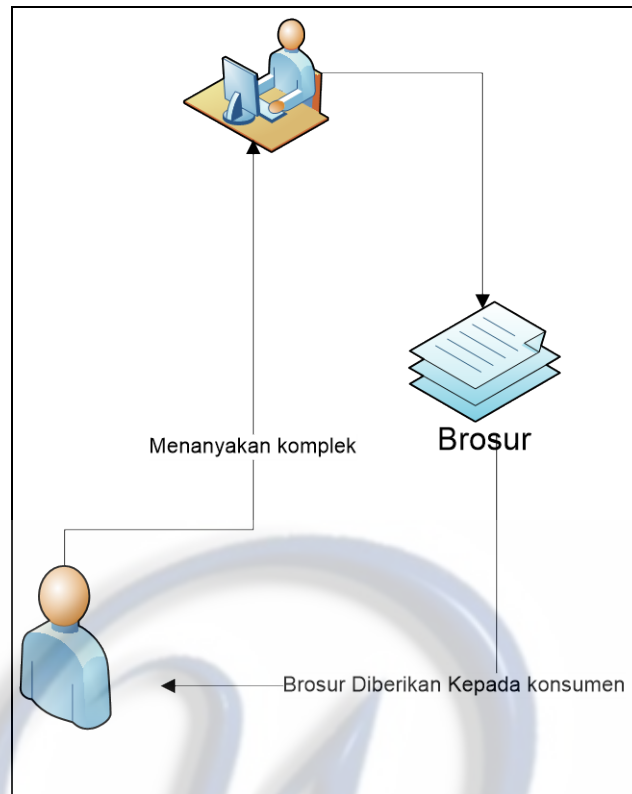
dengan pasti apakah informasi perumahan yang dikembangkan tersebut berada pada letak yang strategis atau tidak.

3. Pemasaran yang dilakukan oleh STARgroup Property, dirasa tidak efisien, karena banyak mengeluarkan biaya untuk pembuatan brosur yang jumlahnya sangat banyak dan memakan biaya yang cukup tinggi dan berkesan bagaimana pemasaran dari STARgroup Property tidak peka terhadap keunggulan teknologi informasi dalam penyampaian informasi yang digunakan untuk memasarkan produknya atau perumahan yang dikembangkan oleh STARgroup Property.

3.2 Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di bagian pemasaran STARgroup Property, bahwa setiap pengunjung yang tertarik dengan komplek perumahan yang ditawarkan dapat melihat dengan media brosur yang ada di bagian pemasaran STARgroup property.

Pihak STARgroup property, untuk menarik minat konsumen biasanya memasang iklan berupa spanduk di area strategis yang tersebar di kota Bandung. Ini dilakukan agar konsumen secara langsung mendatangi tempat komplek tersebut dipasarkan. Hal seperti ini dikatakan pihak STARgroup property memang tidak efisien dalam hal pemasaran, karena hal seperti ini sangat terbatas dalam pemasaran. Karena bisnis property di kota Bandung belakangan ini tidak hanya diminati oleh warga yang tinggal di kota Bandung saja, tetapi warga yang berada di luar daerah kota Bandung.



GAMBAR 3. 1 GAMBARAN SISTEM LAMA STARGROUP PROPERTY

3.2.1 Skenario Gambaran Sistem Lama

Berikut ini alur proses sistem lama seperti di gambarkan pada gambar 3.1.

1. Konsumen datang ke kantor pemasaran STARgroup property untuk kemudian bertanya-tanya kepada bagian marketing komplek perumahan.
2. Pihak marketing perumahan memberikan brosur mengenai hal yang berkaitan dengan komplek perumahan yang ditawarkan kepada konsumen.

3.2.2 Kelemahan Sistem Lama

1. Biaya untuk iklan yang cukup tinggi.
2. Konsumen harus datang langsung ke tempat komplek itu dipasarkan.
3. Hanya terbatas pada warga kota Bandung saja.

4. Tidak adanya aplikasi berbasis website yang memberikan informasi secara jelas mengenai titik tempat kompleks dipasarkan melalui media peta digital.

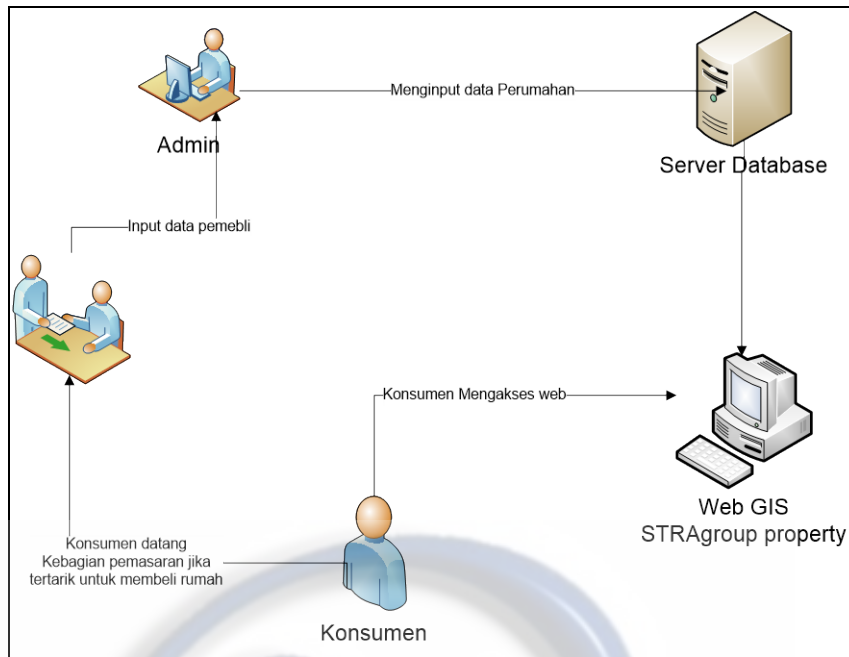
3.3 Hasil Analisis

Setelah memahami dan menganalisis serta mengidentifikasi permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perlu adanya aplikasi berbasis website yang dapat memberikan informasi tentang pemasaran berbasis peta digital, agar konsumen mengetahui tempat kompleks tersebut dipasarkan, apakah dapat memenuhi kriteria dari konsumen STARgroup property dalam tata letak tempat kompleks yang strategis atau tidak strategis.

3.4 Analisis Sistem Baru

Fungsi utama aplikasi pemasaran kompleks berbasis web GIS antara lain :

1. Memudahkan konsumen dalam mencari kompleks perumahan yang baru sesuai dengan tempat yang strategis
2. Konsumen dengan mudah mengetahui informasi mengenai perumahan yang ditawarkan oleh pihak pengembang, tidak hanya bagi warga kota Bandung tetapi memungkinkan untuk warga di luar Kota Bandung.



GAMBAR 3. 2 APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

3.4.1 Skenario Gambaran Sistem Baru

1. Admin Memasukan data yang akan di tampilkan pada web untuk memberikan informasi kepada konsumen.
2. Konsumen hanya melihat informasi melalui web GIS kompleks yang ditawarkan oleh pihak pengembang perumahan.
3. Jika konsumen tertarik untuk membeli rumah maka konsumen dapat langsung mendatangi bagian pemasaran untuk mengetahui lebih jelas mengenai prosedur pembelian rumah.
4. Admin menginput data konsumen yang sudah membeli rumah, agar dapat memberikan informasi kepada konsumen mengenai unit rumah yang telah terjual.

3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Yang Dikembangkan Dengan Model Business Use Case

Analisis dideskripsikan dengan menggunakan *Business Use Case Diagram*, *Scenario Use Case Business* dan *Activity diagram*.

3.5.1 Definisi Aktor

Deskripsi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang akan dibangun. Adapun deskripsi dari aktor-aktor yang terlibat dalam Aplikasi Site Plan Berbasis Website adalah sebagai berikut :

TABEL 3. 1 DESKRIPSI AKTOR

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>Admin</i>	Melakukan tugas <i>login</i> dan memanipulasi (<i>Insert, Update, dan Delete</i>) semua isi content aplikasi web GIS komplek perumahan.
2	<i>User</i>	Melihat informasi mengenai komplek perumahan yang ditawarkan, dan dapat melihat peta digital dari lokasi perumahan yang akan di tawarkan.

3.5.2 Deskripsi Use Case

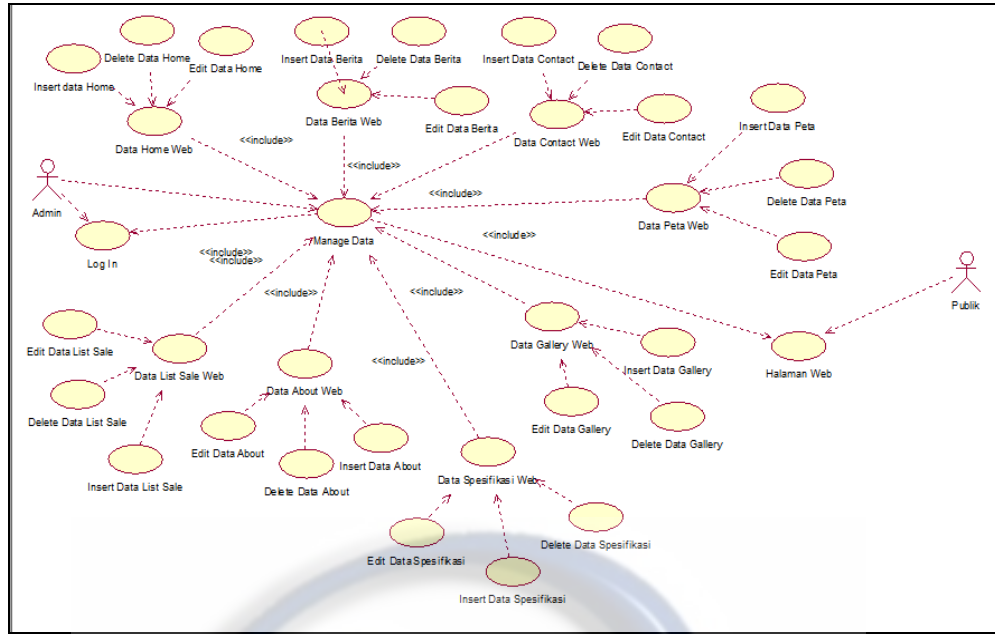
Deskripsi *Use Case* merupakan penjelasan dari *use case* atau proses-proses yang berlangsung di dalam kegiatan sistem. Adapun deskripsi dari *Use Case* Sistem aplikasi Site Plan berbasis website adalah sebagai berikut :

TABEL 3. 2 DESKRIPSI USE CASE

	Use Case	Deskripsi
	<i>Login admin.</i>	<i>Admin Login</i> menggunakan User Name dan Password

3.5.3 Use Case Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Diagram *Business Use Case* Aplikasi Site Plan Berbasis Website adalah sebagai berikut :



GAMBAR 3. 3 USE CASE DIAGRAM APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

3.5.4 Skenario Business Use Case Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Skenario (flow of event) untuk masing-masing use case dari Aplikasi Site Plan Berbasis Website adalah sebagai berikut :

1.1 Skenario Use Case Login

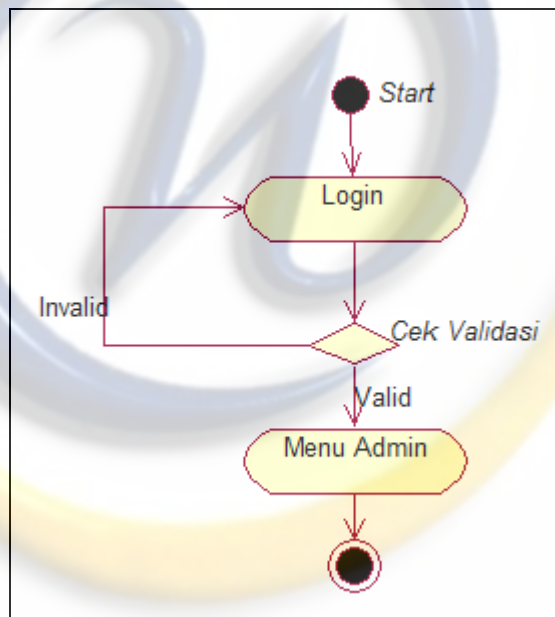
Name	<i>Login</i>
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>
Goal	Untuk menjaga keamanan data (security), serta untuk memasuki halaman administrator
Precondition	<i>Admin</i> , belum valid dan belum berhasil masuk ke halaman sesuai level login
Postcondition	<i>Admin</i> telah <i>valid</i> untuk masuk halaman sesuai level login

Steps	<i>Admin</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> <i>Admin</i> menekan tombol login <i>Admin</i> telah berhasil login memasuki ke halaman sesuai level login.
-------	---

TABEL 3. 3 SKRENARIO USE CASE LOGIN

1.2 Activity Diagram Use Case Login

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu Use Case. Activity Diagram berikut menggambarkan proses login terhadap isi web sebagai berikut:



GAMBAR 3. 4 ACTIVITY DIAGRAM USE CASE LOGIN

2.1 Skenario Use Case Admin Aplikasi Site Plan Berbasis Website

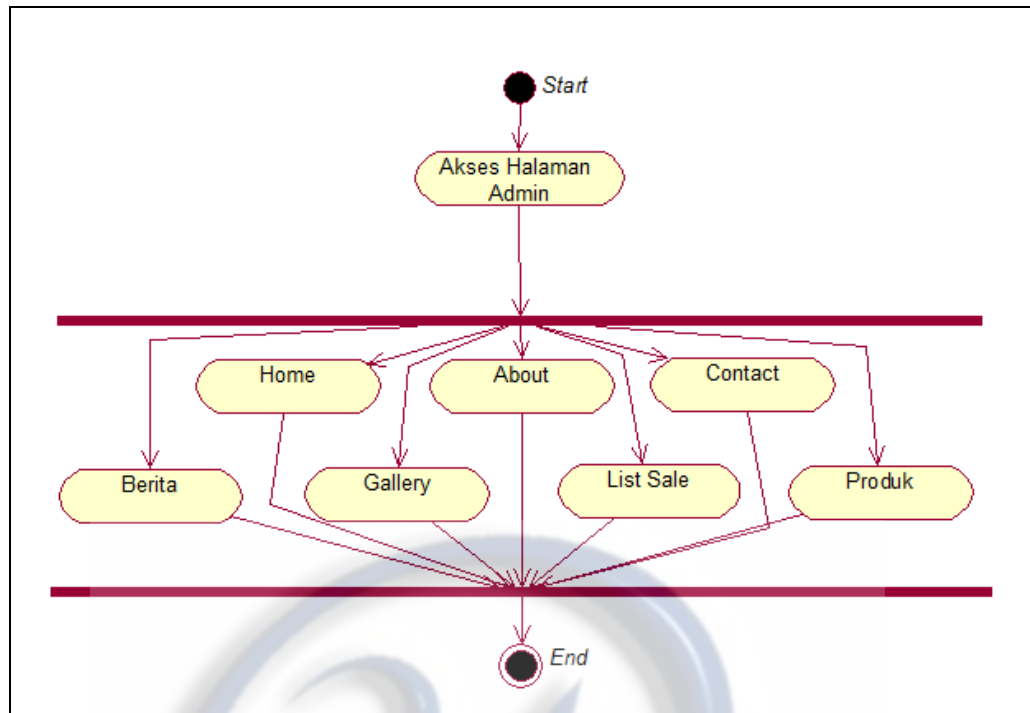
Name	Pengelolaan Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>

Goal	Untuk mengelola Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah fitur dan isi Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi fitur dan isi Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel <i>Admin</i> memilih halaman yang akan dimanipulasi <i>Admin</i> memanipulasi halaman yang dipilih

TABEL 3. 4 SKENARIO USE CASE ADMIN APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

2.2 Activity Diagram Admin Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Activity Diagram berikut menggambarkan proses pengelolaan menu pada website Aplikasi Site Plan Berbasis Website:



GAMBAR 3. 5 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

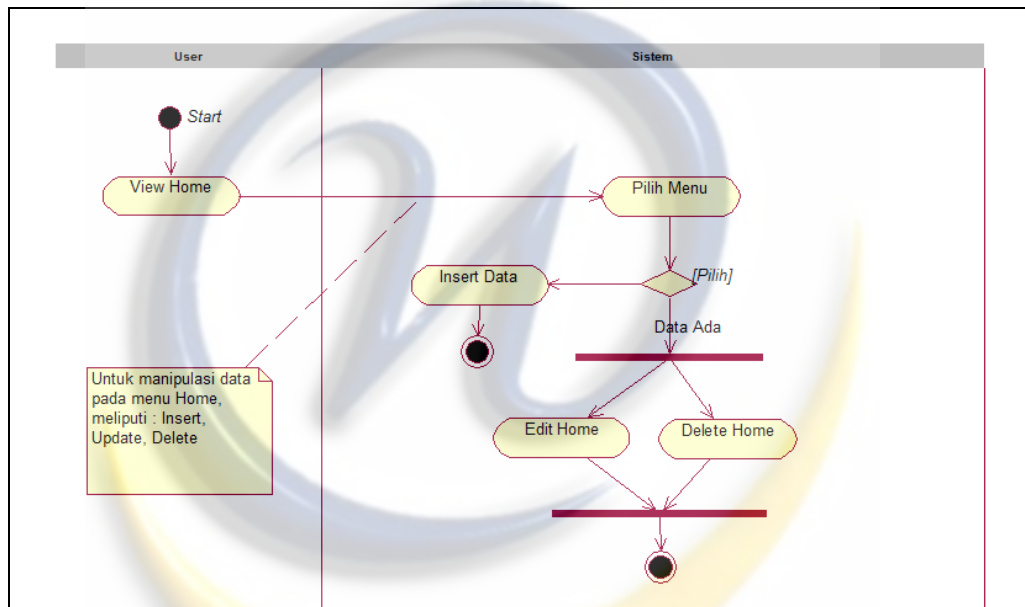
a. Skenario Use Case Admin Manage Home Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Name	Pengelolaan Halaman Home Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>
Goal	Untuk mengelola Beranda Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah isi beranda Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi isi beranda Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel
	<i>Admin</i> memilih halaman beranda
	<i>Admin</i> memanipulasi halaman beranda

TABEL 3. 5 SKENARIO USE CASE ADMIN MANAGE HOME APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

b. Activity Diagram Admin Manage Home Aplikasi Site Plan Berbasis Website



GAMBAR 3. 6 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE HOME APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

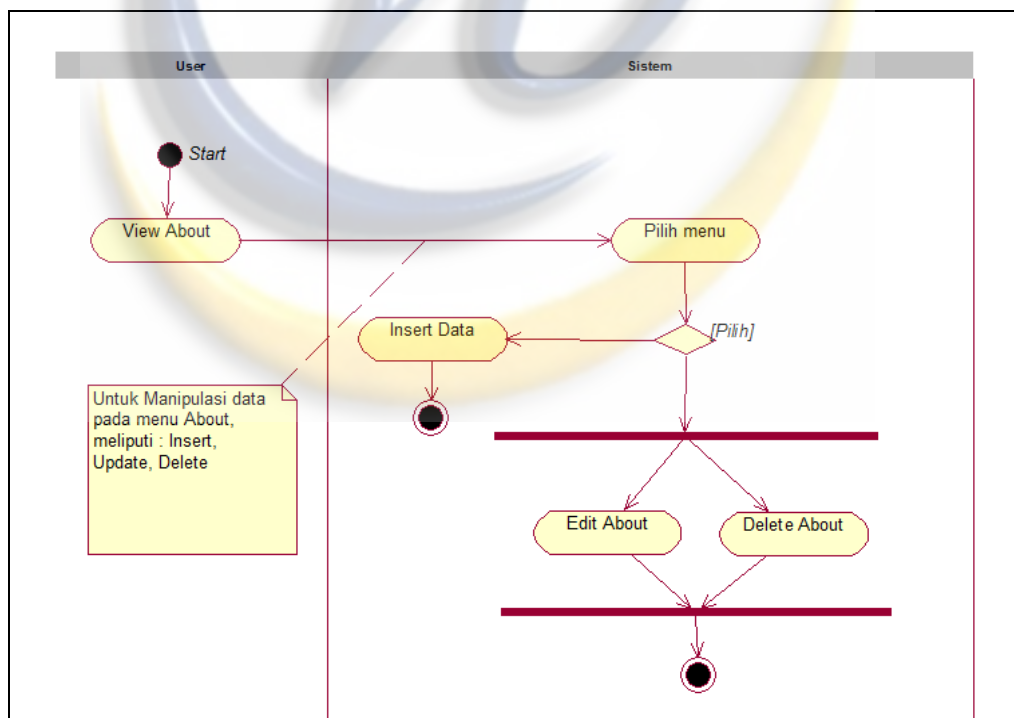
c. Skenario Use Case Admin Manage About Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Name	Pengelolaan data About Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>

Goal	Untuk mengelola data pada menu about
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah data pada menu about
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi data about Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel <i>Admin</i> memilih halaman about <i>Admin</i> memanipulasi data about

TABEL 3. 6 SKENARIO USE CASE ADMIN MANAGE ABOUT APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

d. Activity Diagram Admin Manage About Aplikasi Site Plan Berbasis Website



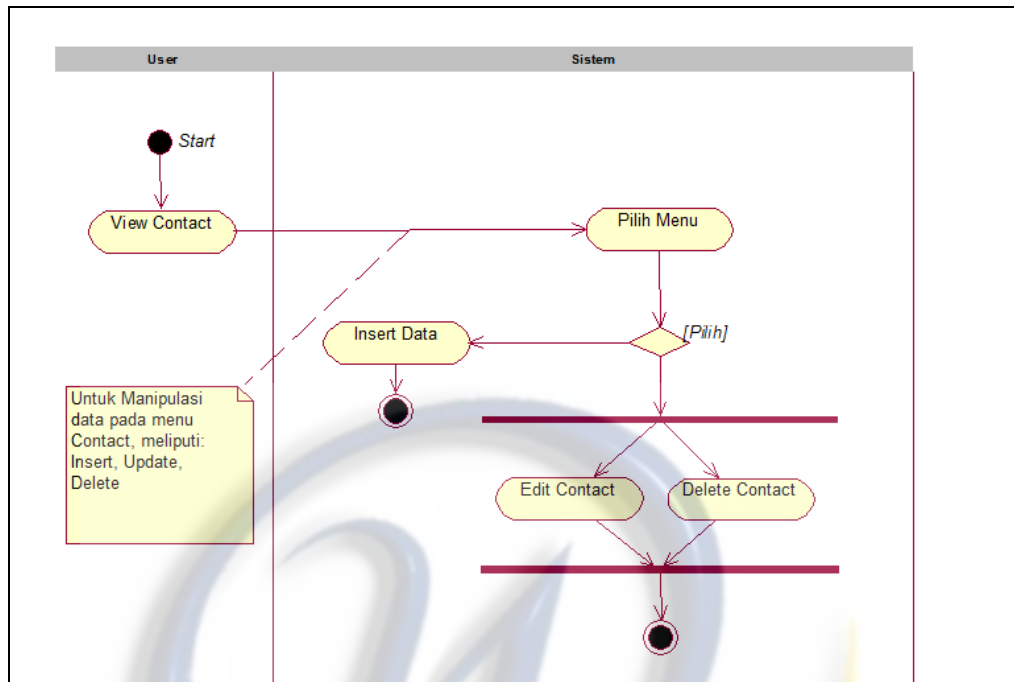
GAMBAR 3. 7 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE ABOUT APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

e. Skenario Use Case Admin Manage Kontak Aplikasi Site Berbasis Website

Name	Pengelolaan halaman Kontak Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>
Goal	Untuk mengelola halaman Kontak
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah halaman kontak
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi halaman kontak
Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel <i>Admin</i> memilih halaman kontak <i>Admin</i> memanipulasi halaman kontak

TABEL 3. 7 SKENARIO USE CASE ADMIN MANAGE KONTAK APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

f. Activity Diagram Admin Manage kontak Aplikasi Site Plan Berbasis Website



GAMBAR 3. 8 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE KONTAK APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

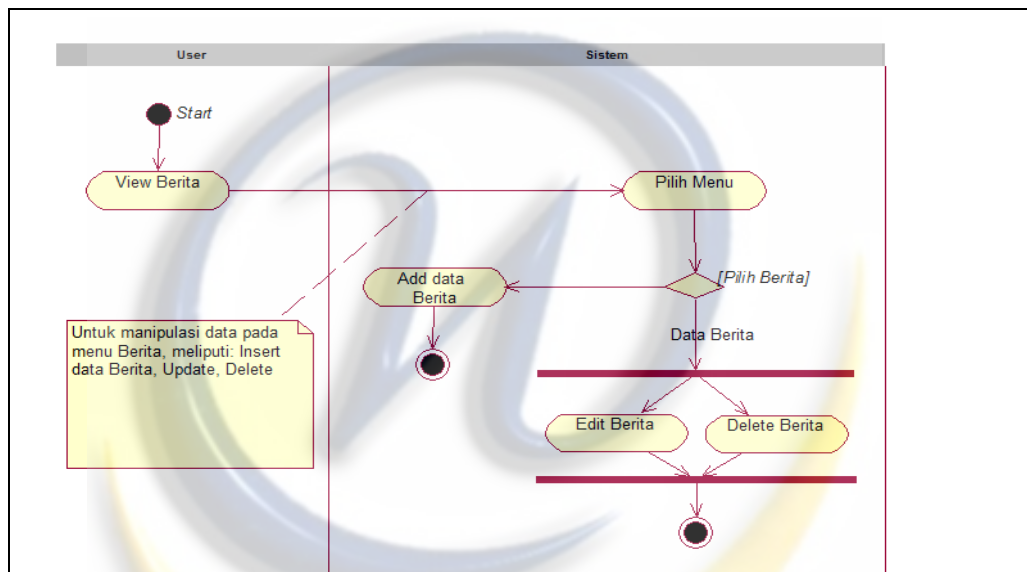
g. Skenario Use Case Admin Manage Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Name	Pengelolaan Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>
Goal	Untuk mengelola Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel
	<i>Admin</i> memilih halaman yang Berita
	<i>Admin</i> memanipulasi Berita

TABEL 3. 8 SKENARIO USE CASE ADMIN MANAGE BERITA APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

h. Activity Diagram Admin Manage Berita Aplikasi Site Plan Berbasis Website



GAMBAR 3. 9 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE BERITA APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

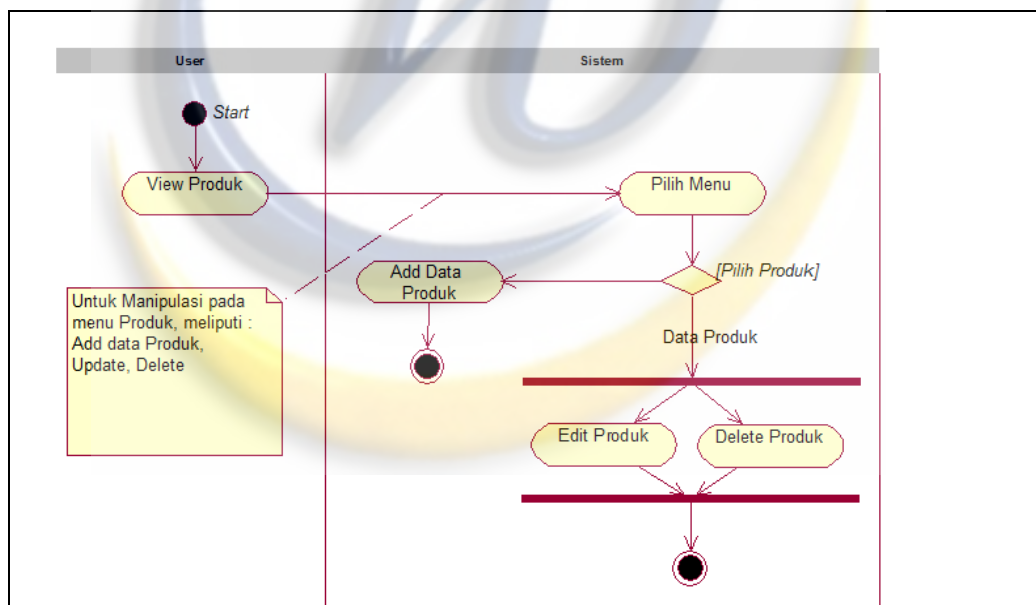
i. Skenario Use Case Admin Manage Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Name	Pengelolaan Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>
Goal	Untuk mengelola Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah Produk
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel <i>Admin</i> memilih halaman Produk <i>Admin</i> memanipulasi Produk

TABEL 3. 9 SKENARIO USE CASE ADMIN MANAGE PRODUK SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

j. Activity Diagram Admin Manage Produk Aplikasi Site Plan Berbasis Website



GAMBAR 3. 10 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE PRODUK APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

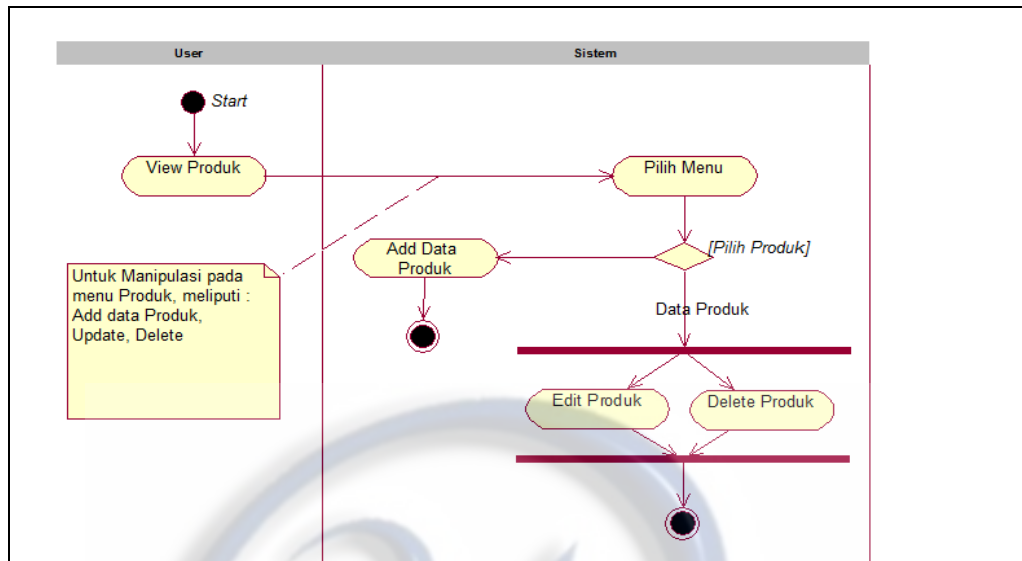
k. Skenario Use Case Admin Manage List Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Name	Pengelolaan List Aplikasi Site Plan Berbasis Website
------	--

Level	Level Admin
Actors	<i>Admin</i>
Goal	Untuk mengelola List Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah List Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi List Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel <i>Admin</i> memilih halaman List <i>Admin</i> memanipulasi List

TABEL 3. 10 SKENARIO USE CASE ADMIN MANAGE LIST APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

1. Activity Diagram Admin Manage List Sale Aplikasi Site Plan Berbasis Website



GAMBAR 3. 11 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE LIST APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

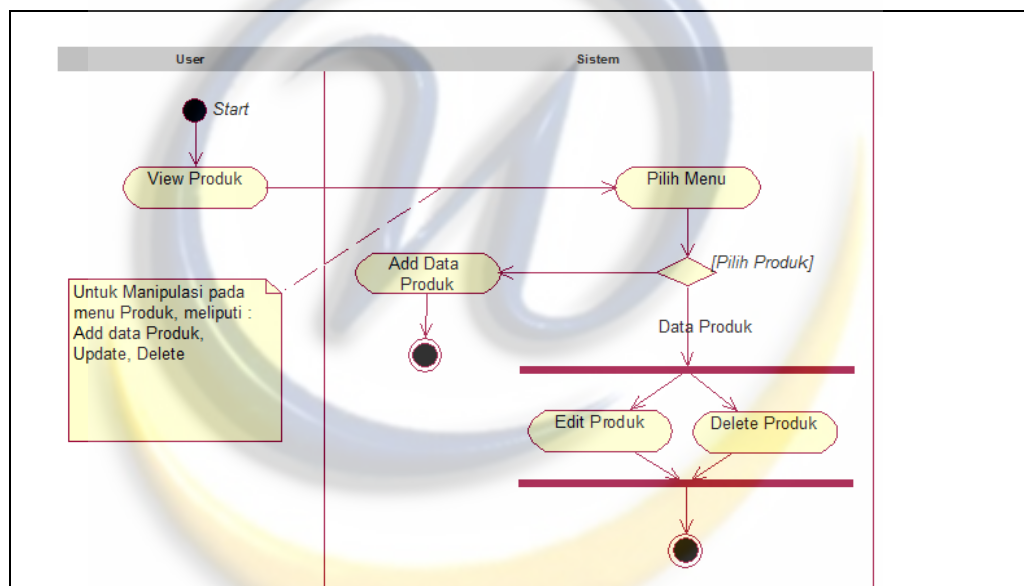
m. Activity Diagram Admin Manage Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website

Name	Pengelolaan Manage Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Level	Level Admin
Actors	Admin
Goal	Untuk mengelola Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Precondition	<i>Admin</i> belum mengakses halaman <i>panel</i> admin dan tidak bisa merubah Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Postcondition	<i>Admin</i> dapat mengakses panel admin dan memanipulasi

	Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website
Steps	<i>Admin</i> mengakses halaman panel <i>Admin</i> memilih halaman Gallery <i>Admin</i> memanipulasi Gallery

TABEL 3. 11 SKENARIO ADMIN MANAGE LIST APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

n. Activity Diagram Admin Manage Gallery Aplikasi Site Plan Berbasis Website



GAMBAR 3. 12 ACTIVITY DIAGRAM ADMIN MANAGE GALLERY APLIKASI SITE PLAN BERBASIS WEBSITE

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi ini dibangun bertujuan untuk memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai komplek perumahan baru, serta mempermudah pengembang perumahan dalam memasarkan produk dari komplek perumahan yang ditawarkan.

Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property Berbasis Website yang dibangun ini bersifat *object oriented* (berorientasi objek) dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* sebagai bahasa pemodelan. Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property berbasis Website ini dilakukan dengan menggunakan *tools* utama sebagai berikut :

1. *PHP* sebagai *framework* aplikasi untuk membaca bahasa pemrograman PHP.
2. *MySQL* sebagai *Database Server*.
3. *PHPMyAdmin* sebagai *tools* untuk mengelola Database berbasis Web
4. *IBM Rational Rose* sebagai *tools* untuk mengolah *UML*
5. *Google Map Api* sebagai *Engine* Untuk menampilkan peta GIS (*Geographyc Infrmation System*)

4.1.1 System Prototype Pertama

Pada *system prototype* pertama, penulis mencoba mengikuti langkah-langkah dari metode tersebut.

Tahap pertama yaitu tahapan analisis, dimana penulis mencoba menganalisis proses sistem yang akan dibuat. Tahapan ini meliputi lingkup informasi

yang dibutuhkan, fungsi-fungsi yang dibutuhkan, kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan dan perancangan antar-muka pemakai piranti lunak tersebut.

Tahap kedua yaitu perancangan, penulis mencoba merancang antar muka pemakai. Dimana website yang akan dibuat sesuai dengan prosedur yang telah di analisis sebagai contoh adalah proses dari halaman utama website, proses *coding* dari setiap tahapan halaman website.

Tahap ketiga adalah implementasi, dimana pada tahap ini seluruh yang telah dirancang pada tahap kedua diuji, dimulai dari uji kode program setiap halaman website berikut prosedurnya dengan tujuan menghasilkan output yang sesuai dengan tahapan analisis.

4.1.2 System Prototype kedua

Pada tahap *system prototype* kedua ini adalah, penulis mencoba untuk lebih menyempurnakan dari tahap pertama, dimana pada tahap kedua penulis membuat inti dari proses yang yang menjadi kekurangan pada tahap pertama. Sesuai dengan metode yang menjadi rujukan penulis, tahap berikutnya adalah tahapan *system prototype* kedua yang menjadikan sistem yang telah di uji kembali pada tahapan implementasi.

Tahap Pertama adalah tahap analisis, dimana penulis menganalisis kembali dari kekurangan yang telah dianalisis pada tahap pertama, jika benar terjadi kekurangan maka sesuai metode harus kembali ke tahap analisis. Berbeda dengan tahap pertama, tahap analisis pada *system prototype* kedua ini hanya menganalisis kekurangan yang akan ditambahkan, Menambahkan menu *SITEMAP*.

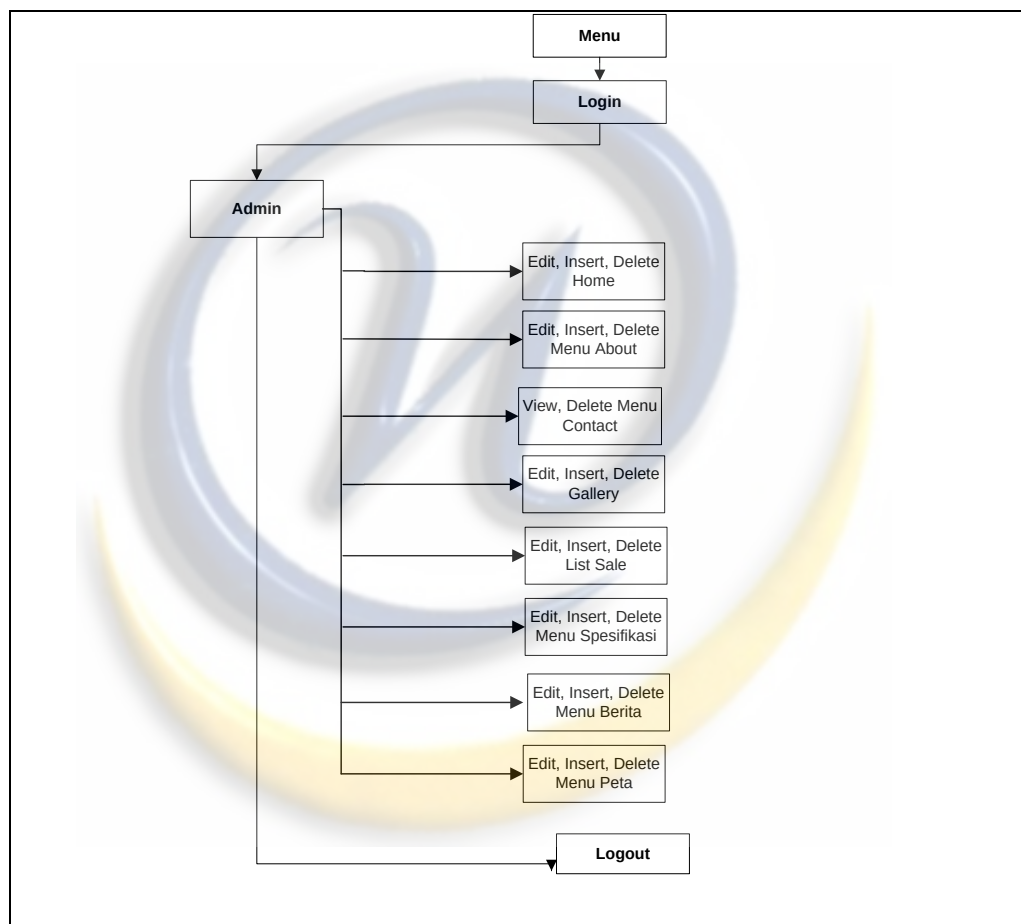
Tahap kedua adalah tahap perancangan, penulis mencoba merancang kekurangan yang telah dianalisis pada tahap pertama. Kekurangan tersebut merupakan inti dari proses sistem yang akan dibuat.

Tahap ketiga adalah tahap implementasi, tahap terakhir dari kriteria yang telah ditetapkan pada tahap pertama dan selanjutnya, penulis menyelesaikan inti dari proses yang telah direncanakan. Tahap pengujian dibagi menjadi dua bagian, pengujian internal dan pengujian eksternal. Pengujian internal bertujuan menggambarkan bahwa semua pernyataan sudah dilakukan pengujian, sedangkan

pengujian eksternal bertujuan untuk menemukan kesalahan serta memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

4.2 Perancangan Menu

Berikut ini merupakan menu Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property berbasis Website digambarkan sebagai berikut:



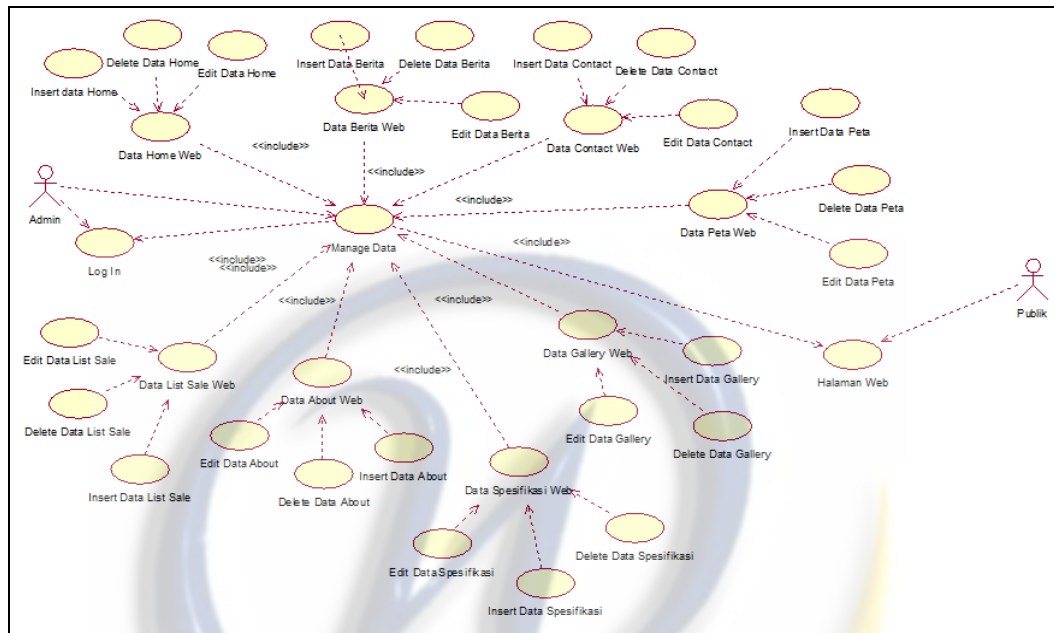
Gambar 4.1 Perancangan Menu

4.3 Model Use Case

Model *use case* menjelaskan mengenai aktor-aktor yang terlibat dengan perangkat lunak yang dibangun beserta proses-proses yang ada didalamnya.

4.3.1 Use Case Diagram

Diagram use case dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property adalah sebagai berikut:



Gambar 4.2 Use case Diagram

4.3.2 Definisi Aktor

Definisi aktor merupakan penjelasan dari apa yang dilakukan oleh aktor-aktor yang terlibat dalam perangkat lunak yang dibangun. Adapun deskripsi dari aktor-aktor yang terlibat dalam Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property sebagai berikut:

Tabel 4.1
Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Melakukan tugas <i>login</i> dan memanipulasi (<i>Insert</i> , <i>Update</i> , dan <i>Delete</i>) semua isi content Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property.

4.3.3 Definisi Use Case

Use case adalah urutan transaksi/proses yang dilakukan oleh sistem, di mana menghasilkan sesuatu yang dapat dilihat/diamati oleh *actor* tertentu. Deskripsi dari *use case* yang ada dalam Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Definisi Use Case

No	Use case	Deskripsi
1	Login	Validasi untuk <i>user</i> sistem sebelum masuk ke dalam sistem

4.3.4 Skenario Use Case

Skenario (*flow of event*) *use case* dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3
Skenario Use Case Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property

No	Use Case	Deskripsi
1.	Login admin.	Melakukan tugas <i>login</i> dan memanipulasi (<i>Insert</i> , <i>Update</i> , dan <i>Delete</i>) semua isi content Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property.

1. Skenario Use Case Login Admin

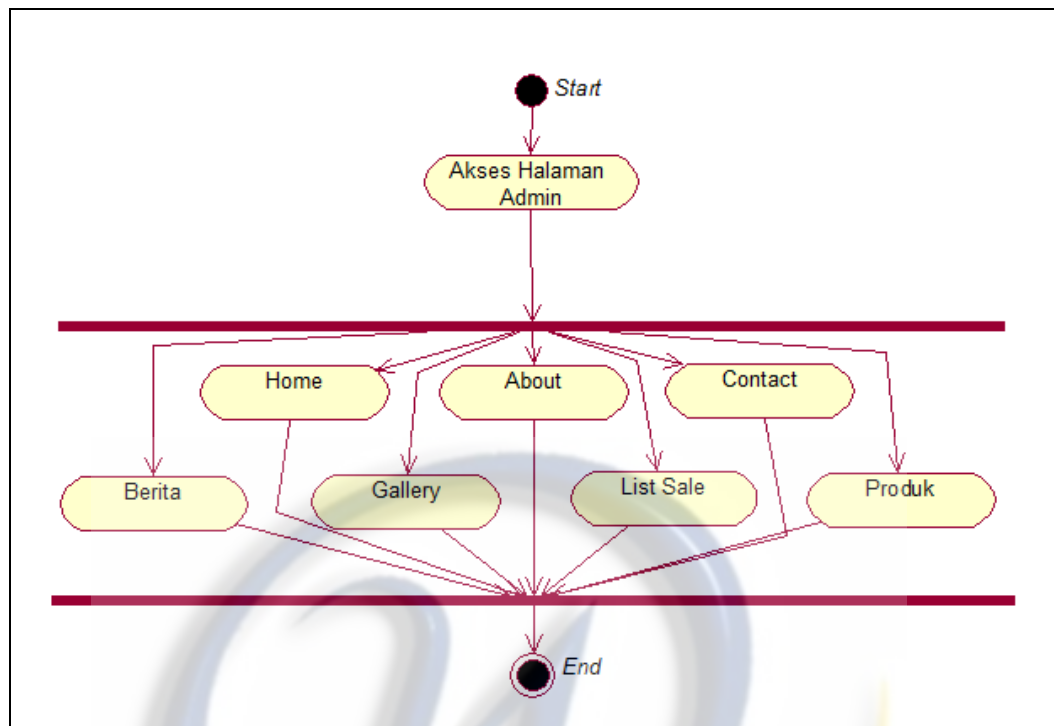
Tabel 4.4 Skenario Use Case Login Admin

AKTOR	SISTEM
1. Admin memanggil alamat web	

2. Admin login menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	3. Sistem mengecek <i>username</i> dan <i>password</i> . 4. User berhasil login 5. Sistem menampilkan isi menu utama dari menu user.
6. User masuk ke sub menu sesuai dengan otoritas account yang dipakainya.	

4.4 Activity Diagram

Activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan event-event yang terjadi dalam suatu *use case*. Berikut ini activity diagram dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property:



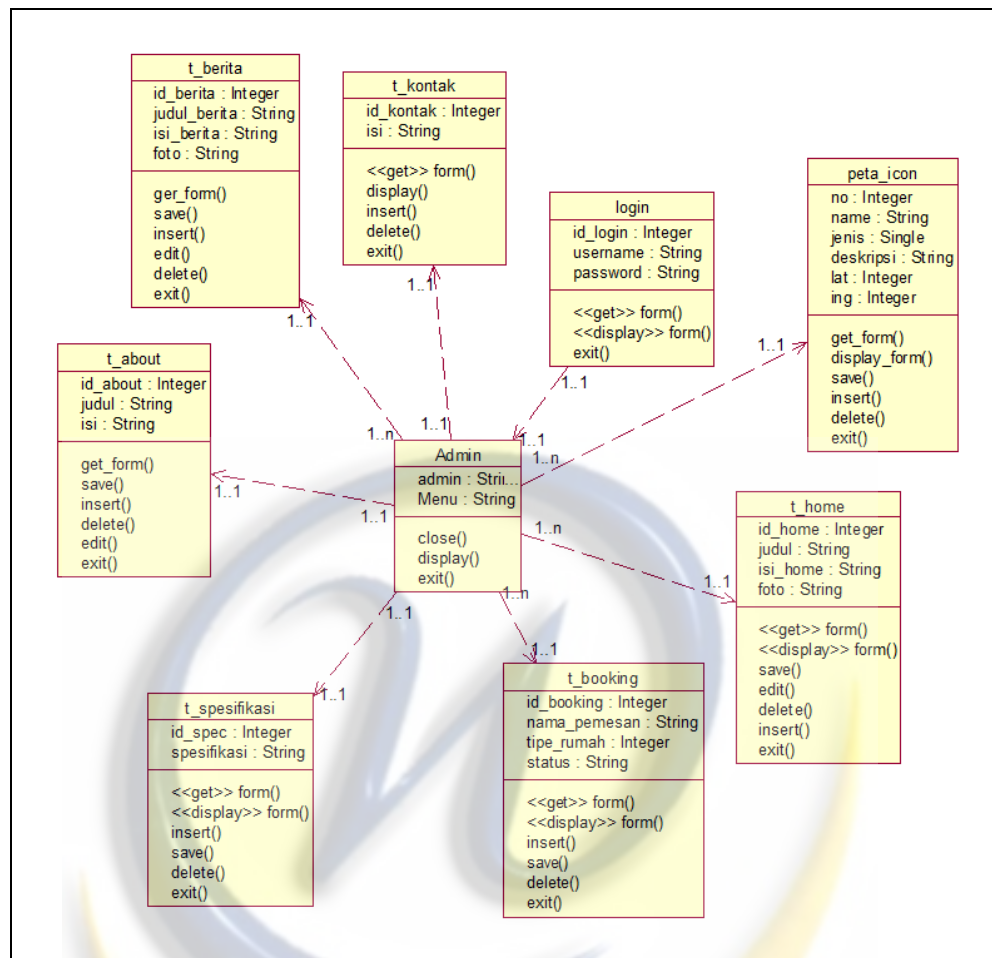
Gambar 4.3 Activity Diagram

4.5 Realisasi Use Case Tahap Perancangan

Realisasi *use case* tahap perancangan digambarkan dalam *class Diagram*, *sequence Diagram*, dan *collabaration Diagram* yang menggambarkan interaksi setiap objek dari kelas perancangan yang terlibat di dalam *use case* tersebut.

4.5.1 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem perangkat lunak yang akan dikembangkan. *Class Diagram* menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Berikut ini digambarkan *class diagram* dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property:



Gambar 4.4 Class Diagram

4.5.2 Kamus Data

Berikut ini akan dijelaskan tabel – tabel yang digunakan dalam perancangan proses *Unified Modelling Language* (UML).

1. Tabel Login

Nama Tabel : t_login

Prymary Key : id_login

Tabel IV- 5

Tabel Login

Field	Type	Size	Keterangan
Id_login	int	3	Nomer identitas untuk pengurutan secara otomatis
username	varchar	20	Username
Password	varchar	20	Password

Keterangan : Tabel ini berisikan data – data Login

2. Tabel Peta Icon

Nama Tabel : peta_icon

Prymary Key : no

Tabel IV- 6

Tabel Peta Icon

Field	Type	Size	Keterangan
no	Int	3	Nomer identitas untuk pengurutan secara otomatis
nama	Varchar	35	Nama keterangan pada peta
jenis	Varchar	3	Jenis data pada peta
deskripsi	Varchar	35	Deskripsi data yang telah diisi
lat	Varchar	2	Koordinat lintang pada peta
ing	Varchar	15	Koordinat bujur pada peta

Keterangan : Tabel ini berisikan isi pada peta

3. Tabel About

Nama Tabel : t_about

Primary Key : id_about

Tabel IV- 7

Tabel About

Field	Type	Size	Keterangan
Id_about	Int	3	Nomer identitas untuk pengurutan secara otomatis
judul	Varchar	15	Judul untuk halaman about
isi	Varchar	100	Isi pada halaman about

Keterangan : tabel ini berisi data menu about pada web

4. Tabel Berita

Nama Tabel : t_berita

Primary Key : id_berita

Tabel IV- 8

Tabel Berita

Field	Type	Size	Keterangan
Id_berita	int	3	Nomer identitas untuk pengurutan secara otomatis
Judul_berita	varchar	20	Judul pada setiap berita
Isi_berita	varchar	1000	Isi berita
foto	varchar	15	Foto untuk setiap berita

Keterangan : Tabel berita untuk halaman berita pada web

5. Tabel Home

Nama tabel : t_home

Primary key : id_home

Tabel IV- 9
Tabel Home

Field	Type	Size	Keterangan
Id_Home	int	3	Nomer identitas Pengurutan registrasi secara otomatis
Judul_home	varchar	35	Judul halaman home pada web
Isi_home	varchar	200	Isi halaman home pada web
foto	Varchar	15	Foto untuk file yang di inputkan pada halaman home

Keterangan : tabel ini berisi data-data untuk merubah halaman home

6. Tabel Kontak

Nama tabel : t_kontak

Primary key : id_kontak

Tabel IV- 10
Tabel Kontak

Field	Type	Size	Keterangan
Id_kontak	int	2	Nomer identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
Isi_kontak	varchar	50	Isi untuk halaman kontak pada web

Keterangan : Tabel ini berisi data untuk halaman kontak pada web

7. Tabel Booking

Nama tabel : t_komplek

Primary key : id_komplek

Tabel IV- 11
Tabel Komplek

Field	Type	Size	Keterangan
Id_komplek	int	1	Nomer identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
komplek	varchar	15	Nama dari pemesan
type	varchar	15	Tipe rumah yang telah di pesan
Status	varchar	5	Status pemesanan
blok	Varchar	5	Blok dari komplek yang telah dipesan

Keterangan : Berisi data mengenai pemesanan komplek perumahan pada halaman web

8. Tabel Galeery

Nama tabel : t_galery

Primary key : id_galery

Tabel IV- 12
Tabel Gallery

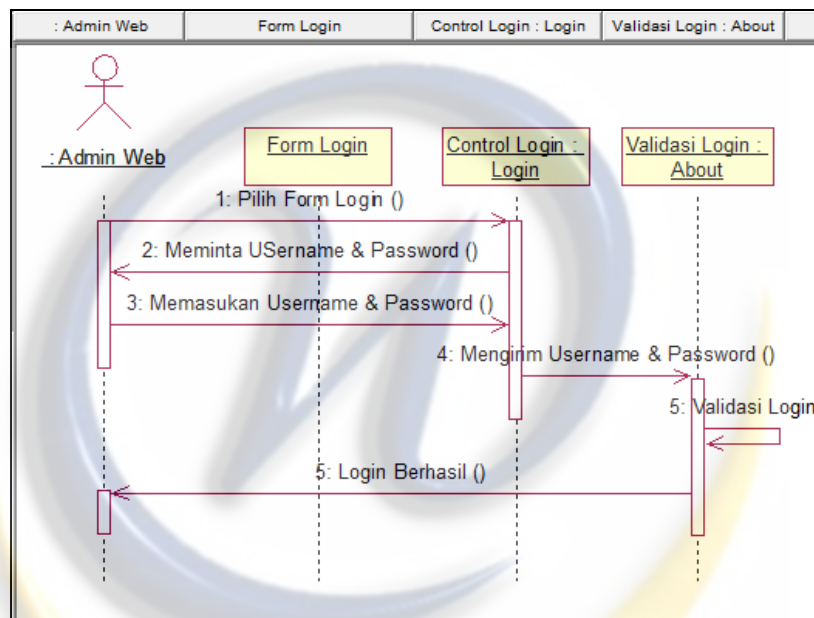
Field	Type	Size	Keterangan
Id_foto	int	1	Nomer identitas untuk pengurutan registrasi secara otomatis
foto	varchar	15	Foto untuk halaman gallery

Keterangan : Berisi data gallery komplek perumahan

4.5.3 Sequence Diagram

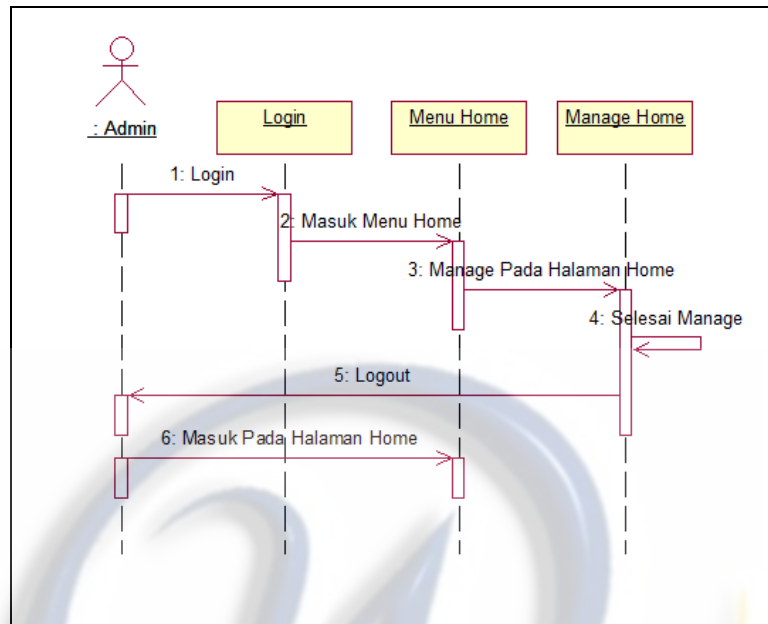
Sequence Diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek-obyek tersebut. berikut *Sequence Diagram Use Case* Login admin Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property:

4.5.3.1 Sequence Diagram Login



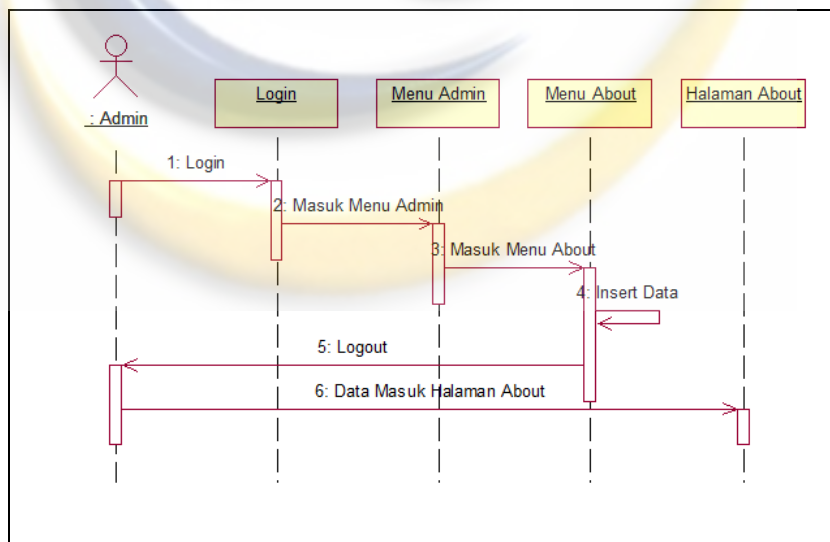
Gambar 4.5 Sequence Diagram login

4.5.3.2 Sequence Diagram Manage Home



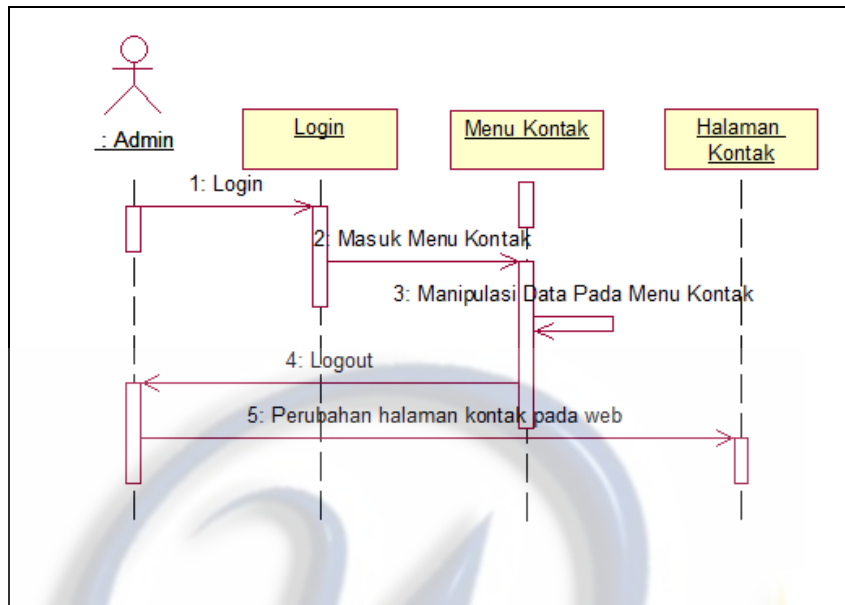
Gambar 4.6 Sequence Diagram Manage Home

4.5.3.3 Sequence Diagram Manage About



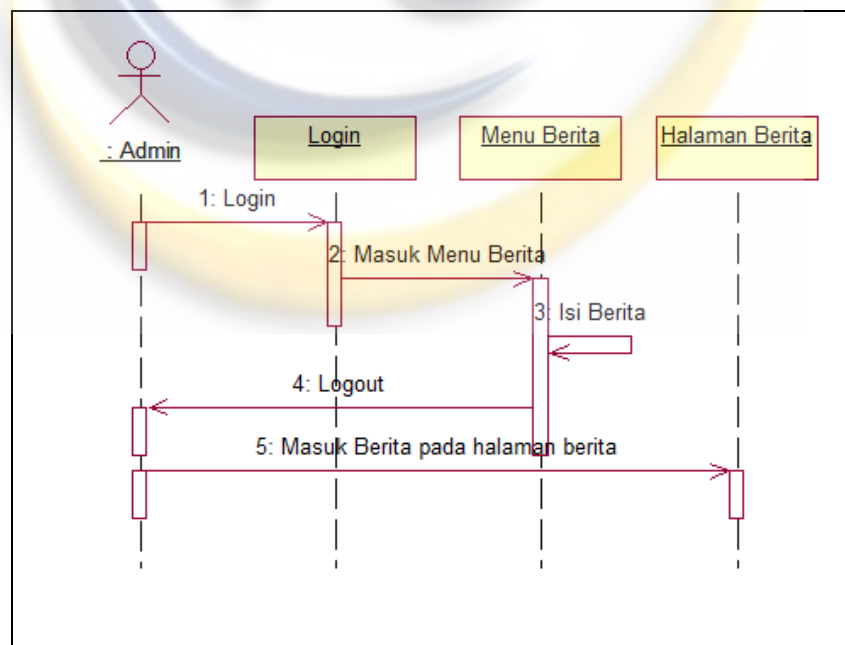
Gambar 4.7 Sequence Diagram Manage About

4.5.3.4 Sequence Diagram Manage Kontak



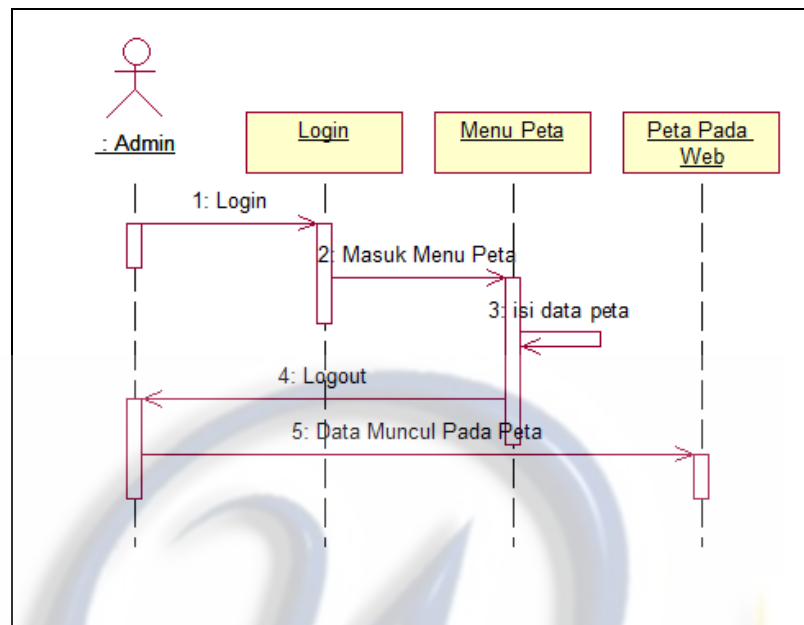
Gambar 4.8 Sequence Diagram Manage Kontak

4.5.3.5 Sequence Diagram Manage Berita



Gambar 4.9 Sequence Diagram Manage Berita

4.5.3.6 Sequence Diagram Manage Data Pada Peta

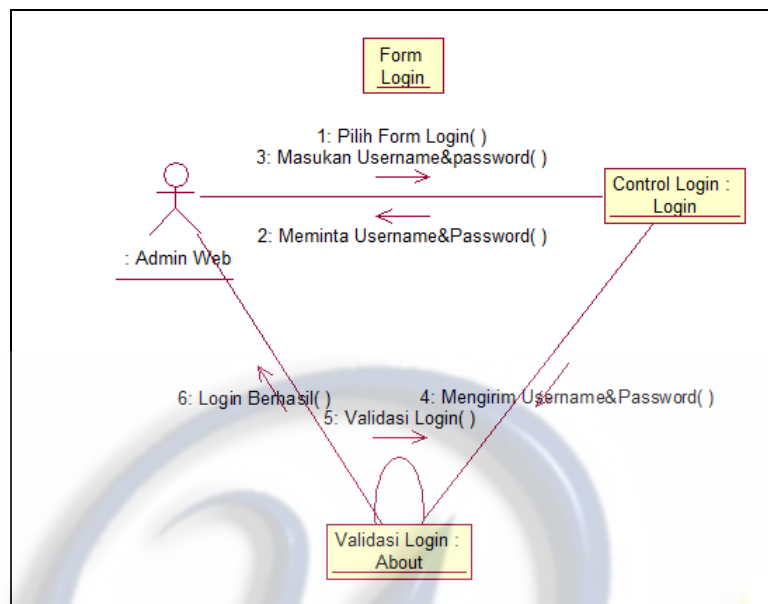


Gambar 4.10 Sequence Diagram Manage Data Pada Peta

4.5.4 Collaboration Diagram Login

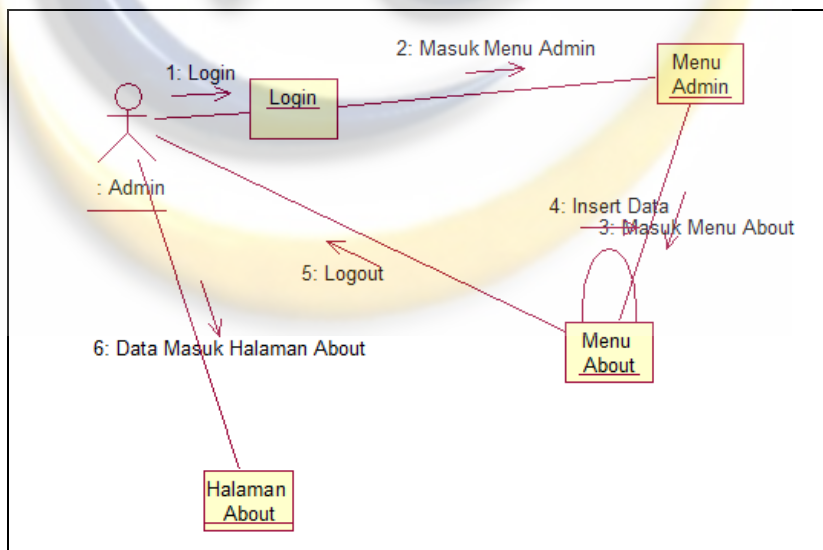
Collaboration Diagram digunakan untuk memodelkan interaksi antar objek didalam sistem, berbeda dengan *sequence* Diagram, yang lebih menonjolkan kronologis dari operasi-operasi yang dilakukan, *collaboration* Diagram lebih fokus pada pemahaman atas keseluruhan operasi yang dilakukan objek. Berikut ini *collaboration* Diagram dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property Berbasis Website:

4.5.4.1 Collaboration Diagram Login



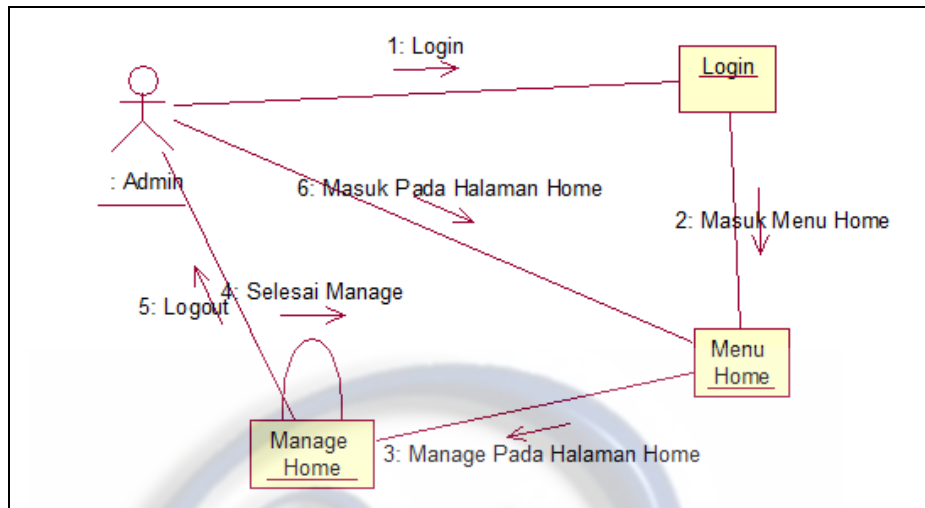
Gambar 4.11 Collaboration Diagram Login

4.5.4.2 Collaboration Diagram Manage Home



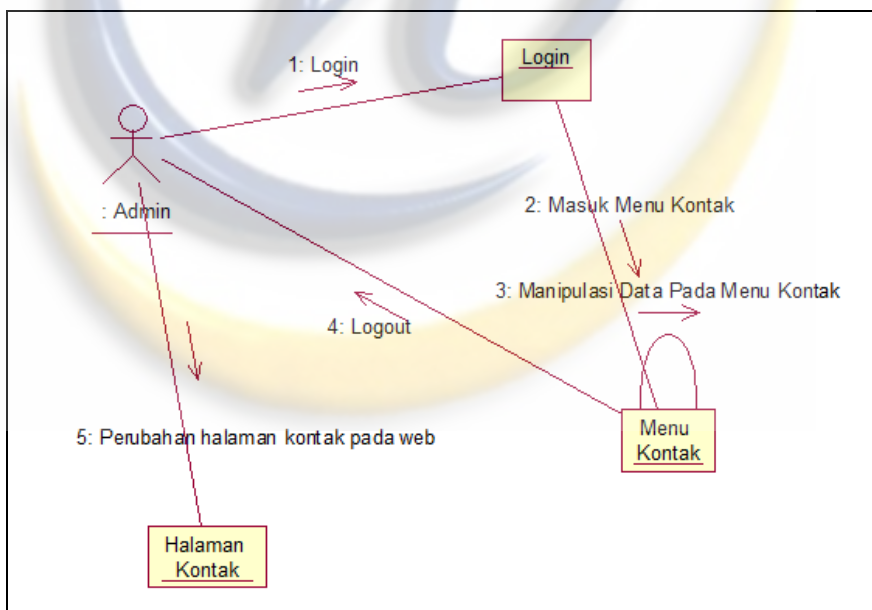
Gambar 4.12 Collaboration Diagram Manage Home

4.5.4.3 Collaboration Diagram Manage About



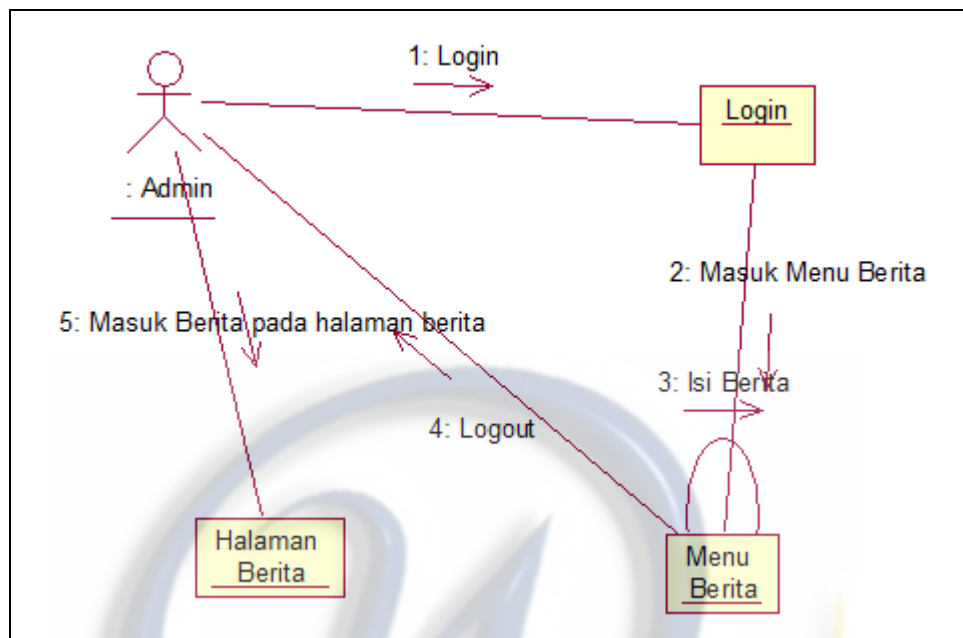
Gambar 4.13 Collaboration Diagram Manage About

4.5.4.4 Collaboration Diagram Manage Kontak



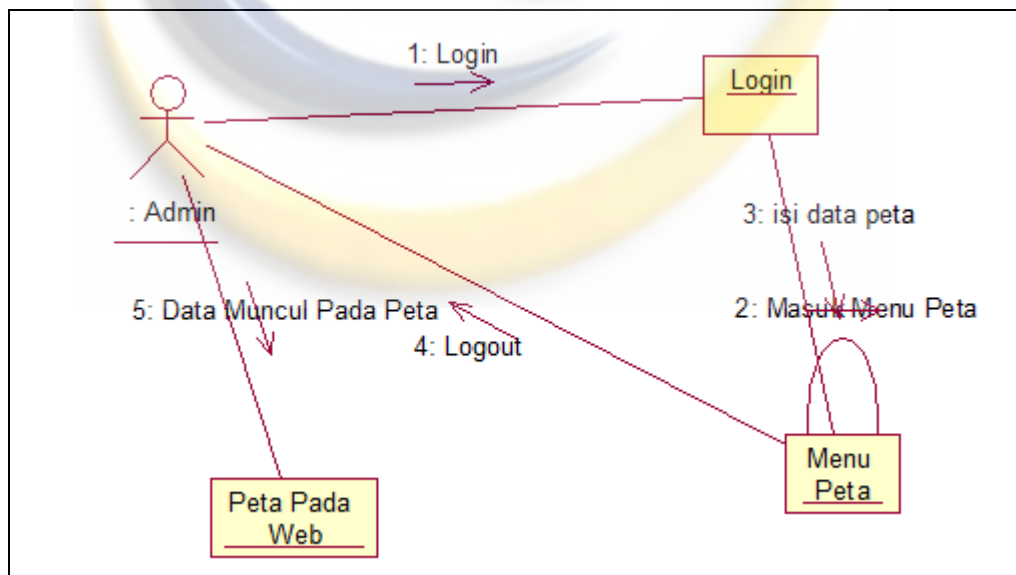
Gambar 4.14 Collaboration Diagram Manage Kontak

4.5.4.5 Collaboratin Diagram Manage Berita



Gambar 4.15 Collaboration Diagram Manage Berita

4.5.4.6 Collaboratin Diagram Manage Peta



Gambar 4.16 Collaboration Diagram Manage Peta

4.6 Lingkungan Operasional

Lingkungan operasional merupakan kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak pada saat diimplementasikan, baik itu perangkat lunak, perangkat keras, maupun karakteristik dari pengguna perangkat lunak tersebut.

4.7 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan dalam Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property Berbasis Website ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi *Windows XP Profesional, Windows Vista, Windows 7*
2. Software Adobe Dreamweaver CS5.5 Tools Pembangun
3. MySQL versi 5 sebagai tempat penyimpanan database.
4. Rational Rose untuk membuat atau merancang UML
5. Microsoft Office Visio sebagai tempat pembuatan layout website

4.8 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property Berbasis Website ini adalah sebagai berikut:

- a. *Intel Dual Core T4100*
- b. *512MB of RAM*
- c. *Hard disk 60 GB*
- d. *Mouse, keyboard dan Jaringan Internet*

4.9 Karakteristik Pengguna

Kualifikasi dan hak akses yang harus dimiliki pengguna adalah sebagai berikut:

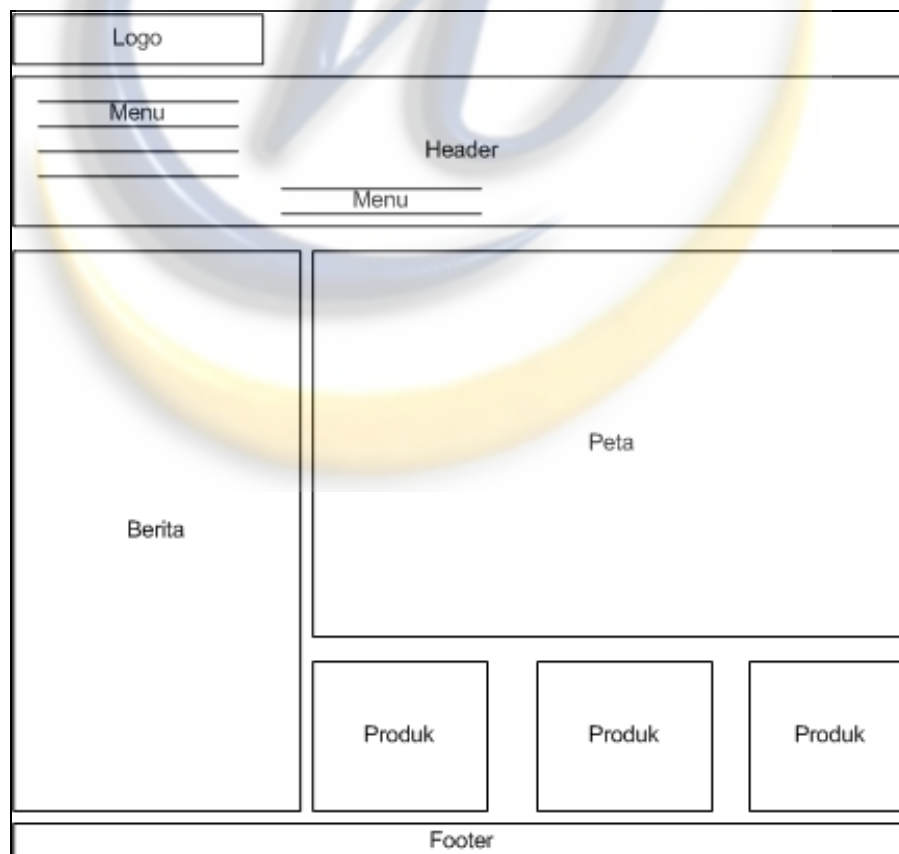
Tabel IV-13
Karakteristik Pengguna Untuk Admin

Pengguna	Admin web
Kualifikasi	1. Mempunyai kemampuan dasar di bidang computer 2. Dapat mengoperasikan sistem operasi <i>Windows</i>

4.10 Layout Antarmuka

Layout antarmuka merupakan rancangan antarmuka yang akan digunakan sebagai perantara *user* dengan perangkat lunak yang dikembangkan. *Layout* antarmuka dari Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property adalah sebagai berikut:

4.10.1 Antarmuka Halaman Utama



Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Utama

4.10.2 Antarmuka Menu Login

Header
Footer

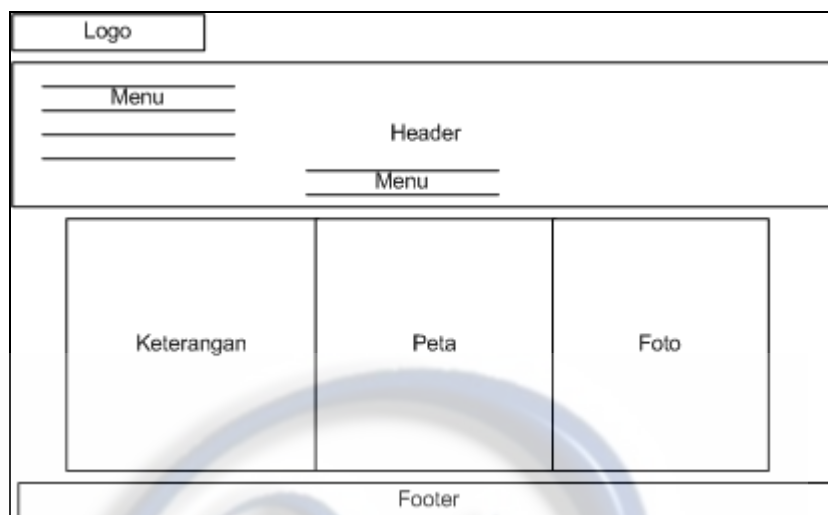
Gambar 4.18 Antarmuka Menu Login

4.10.3 Antarmuka Menu Admin

Header		
Menu	Menu	
Peta		Lat Ing Nama Deskripsi
Footer		

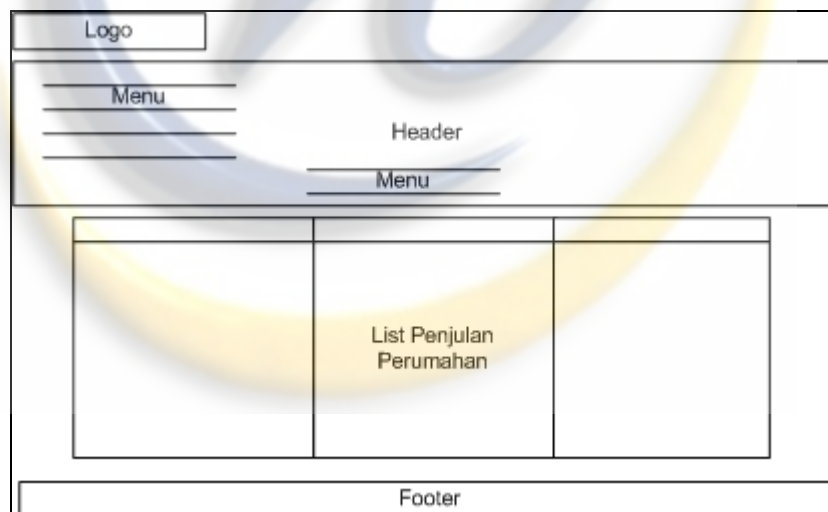
Gambar 4.19 Antarmuka Menu Admin

4.10.4 Antarmuka Halaman *Site Map*



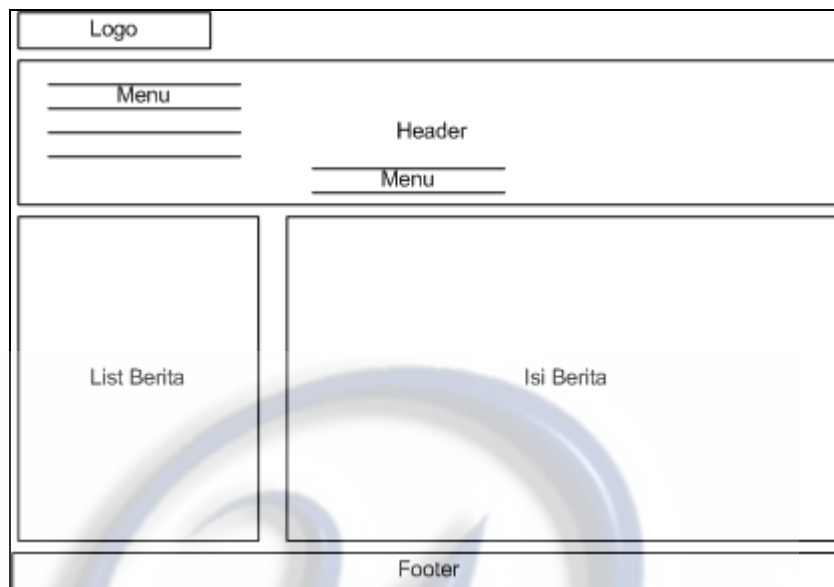
Gambar 4.20 Antarmuka Halaman *Site Map*

4.10.5 Antarmuka Halaman *List Sale*



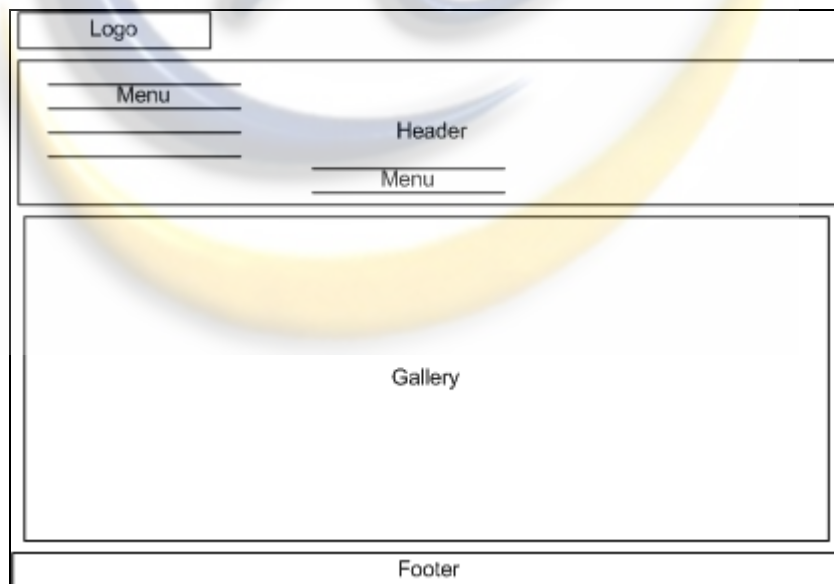
Gambar 4.21 Antarmuka Halaman *List Sale*

4.10.6 Antarmuka Halaman Berita



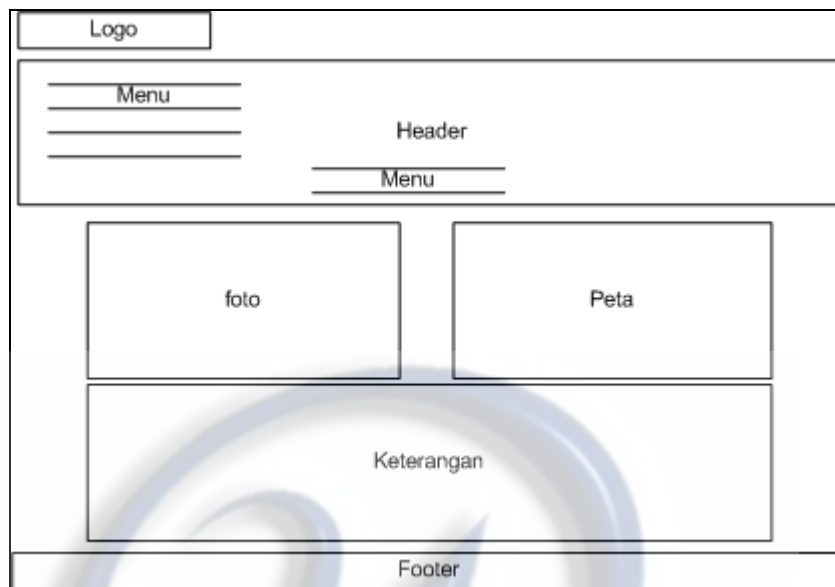
Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Berita

4.10.7 Antarmuka Halaman Gallery



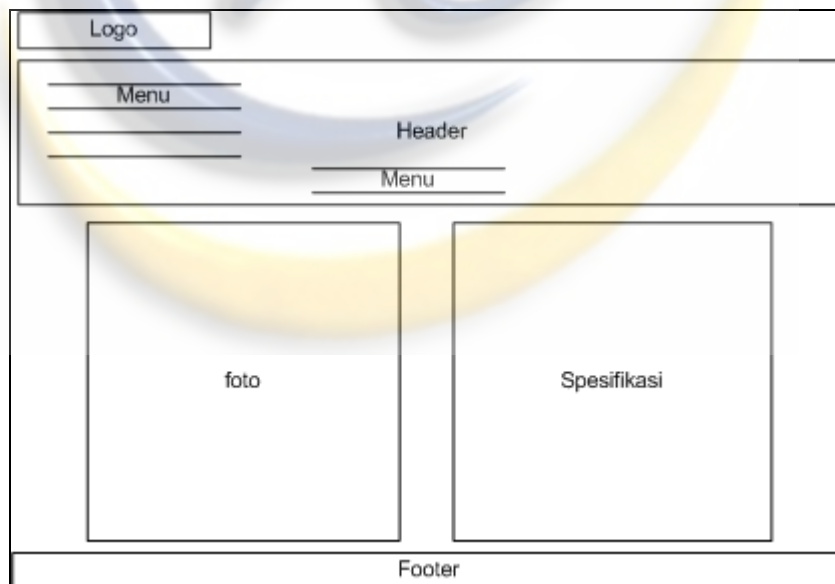
Gambar 4.23 Antarmuka Halaman Gallery

4.10.8 Antarmuka Halaman Produk



Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Produk

4.10.9 Antarmuka Halaman Spesifikasi



Gambar 4.25 Antarmuka Halaman Spesifikasi

BAB V

IMPLEMENTASI SISTEM

5.1 Implementasi

Pada bab ini akan diuraikan cara dan langkah-langkah untuk mengimplementasikan rancangan perangkat lunak, kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan, pengujian sistem dan klasifikasi infrastruktur .

Berikut ini aktifitas yang dilakukan dalam mengimplementasikan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property berbasis Website :

a. Persiapan Instalasi Perkakas (*Tools*) Yang Akan Digunakan

Tahap awal yang dilakukan dalam rangka instalasi perkakas apa saja yang dibutuhkan untuk implementasi Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property berbasis Website.

b. Pengetesan Program Pada Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan untuk menghindari kesalahan antara lain :

1. Kesalahan penulisan *source code* program
2. Kesalahan *database*
3. Kesalahan saat program yang dijalankan
4. Kesalahan logika

c. Evaluasi Perangkat Lunak

Tahap ini diperlukan untuk memastikan apakah perangkat lunak dapat berjalan dengan baik, serta mengidentifikasi *error* sehingga perbaikan dapat segera dilakukan hingga perangkat lunak benar-benar siap guna.

5.1.1 Lingkup dan Batasan Implementasi

Lingkup dan batasan implementasi Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property berbasis Website, yaitu :

- a. Penerapan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) Site Plan Property berbasis Website hanya berjalan didalam sistem operasi *windows*.
 - b. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *PHP*.
 - c. Database yang digunakan adalah *XAMPP (SQL phpMyAdmin)*.
-

5.2 Kebutuhan Sumber daya

Kebutuhan sumber daya manusia yang dibutuhkan untuk pengujian hanya lah satu pengguna saja. Sedangkan kebutuhan *hardware* dan *software* nya kemungkinan sama pada saat implementasi aplikasi ini. Ataupun sebagai berikut :

5.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Konfigurasi minimal perangkat keras untuk mendukung sistem yang dirancang, adalah sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras yang Digunakan

No	Uraian	Spesifikasi
1	<i>Processor</i>	<i>Processor Intel pentium dual core</i>
2	<i>Memory (RAM)</i>	<i>512 GB</i>
3	<i>Hard Disk drive</i>	<i>60 GB</i>
4	<i>Graphic Card (VGA)</i>	<i>256 GB DDR2</i>
5	<i>Monitor</i>	<i>14 “</i>
6	<i>Keyboard</i>	<i>Standar</i>
7	<i>Mouse</i>	<i>Standar</i>
8	Koneksi Internet	LAN

5.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

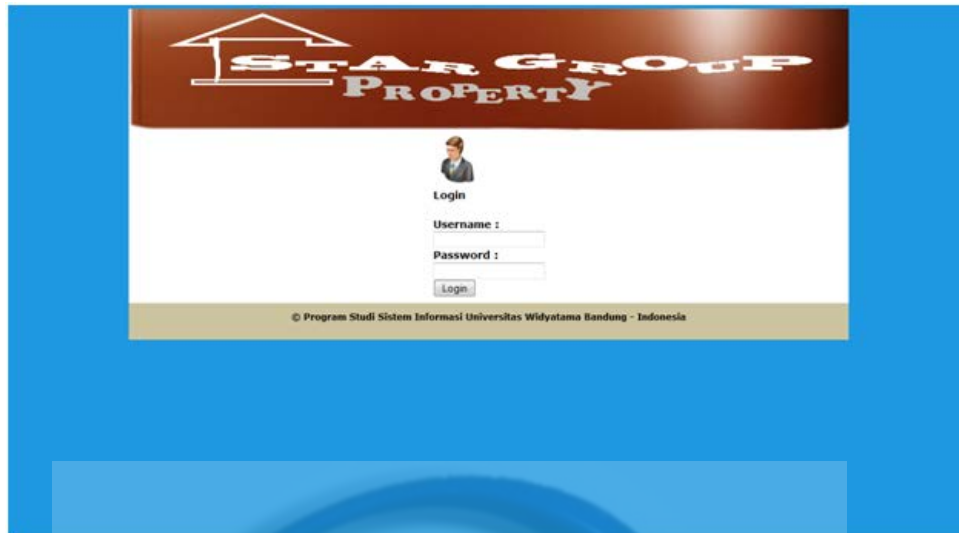
perangkat lunak yang dipakai adalah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi *Windows XP, Windows 7 Ultimate*
2. *Xampp 1.7.7*
3. *Mozilla Firefox, Google Chrome, dll.*

5.3 Implementasi Antarmuka

Implementasi rancangan antarmuka dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, tahapan yang harus dilakukan untuk instalasi perangkat lunak yang dihasilkan, mulai dari tahapan persiapan instalasi sampai dengan perangkat lunak siap digunakan beserta petunjuk umum penggunaan perangkat lunak yang digambarkan pada *dialog screen*.

a. Dialog Screen Form Login



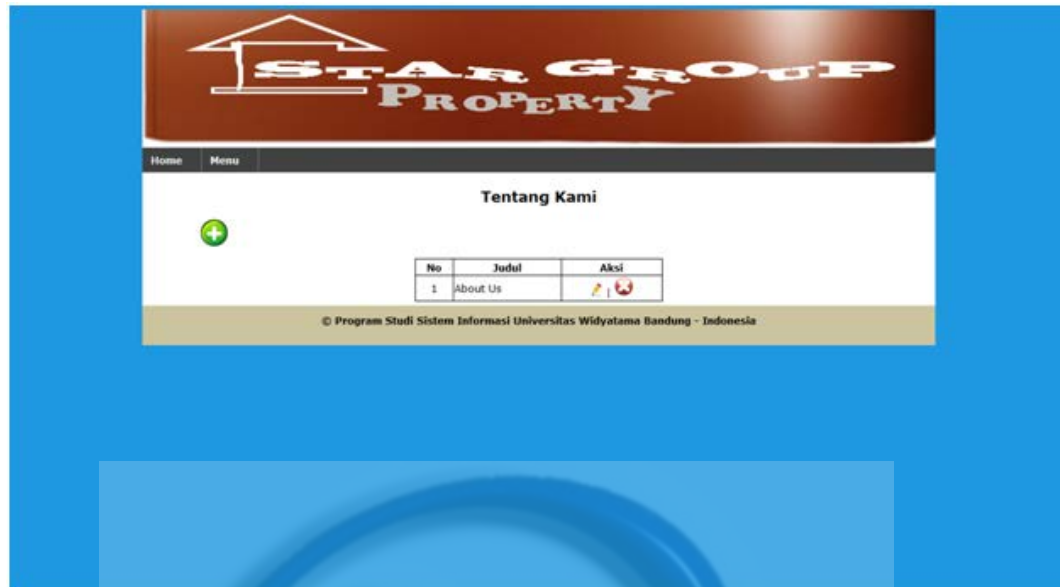
Gambar 5. 1 Dialog Screen Form Login

b. Dialog Screen Form Home Admin



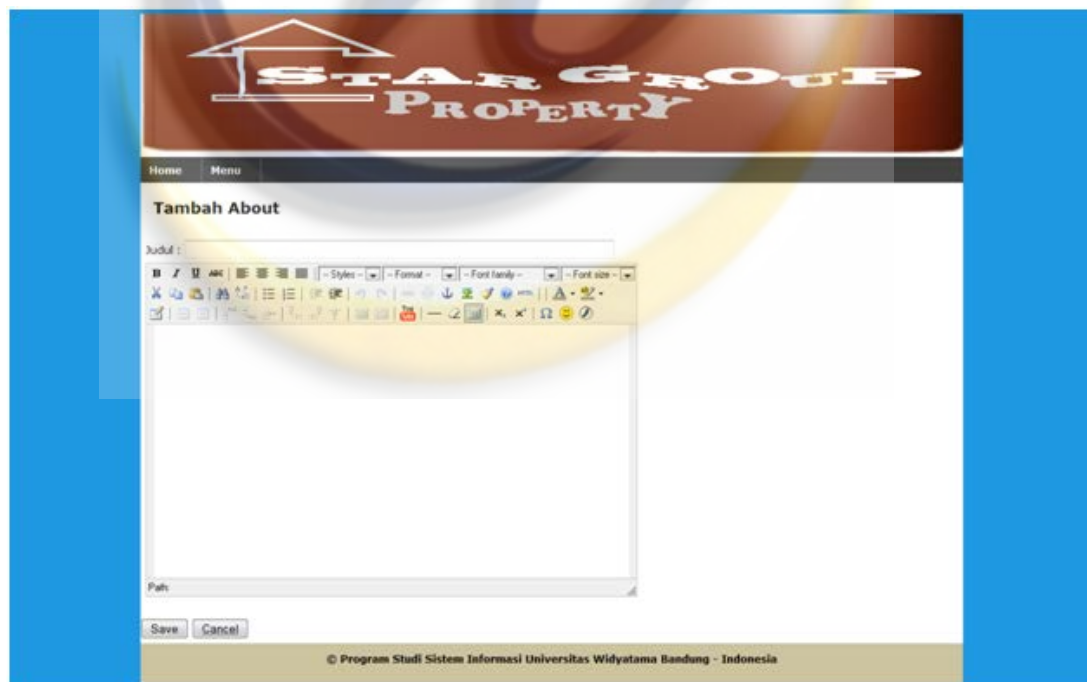
Gambar 5. 2 Dialog Screen Form Home Admin

c. Dialog Screen Form Admin Menu About



Gambar 5.3 Dialog Screen Form Admin Menu About

d. Dialog Screen Form Admin Add About



Gambar 5.4 Dialog Screen Form Admin Add About

e. Dialog Screen Form Admin Edit About

STAR GROUP PROPERTY

Home Menu

Edit About

Judul: About Us

Isi Berita:

Parah:

Update Batal

© Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung - Indonesia

Gambar 5. 5 Dialog Screen Form Admin Edit About

f. Dialog Screen Form Admin Menu Berita

STAR GROUP PROPERTY

Home Menu

Menu Berita

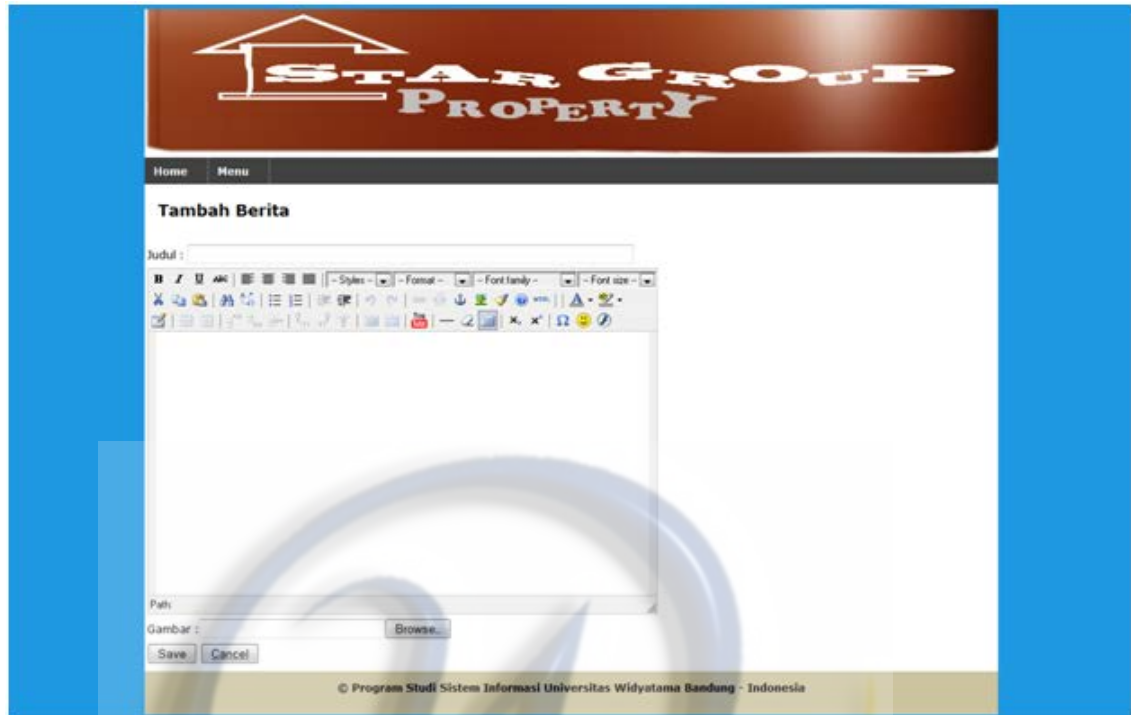
+

No	Judul	Aksi
1	Link Properti, Trakindo Bikin Penunahan di Jakarta	
2	Kota-kota Besar di Asia Tenggara Butuh Hunian Layak	
3	Andy K Natanael, Si Pemasar Properti Super Cegati	
4	Di Bekasi, Klaster Baru Sinar Mas mulai Harga Rp 1,1 Miliar	
5	Metland Tawarkan Konsep	

© Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung - Indonesia

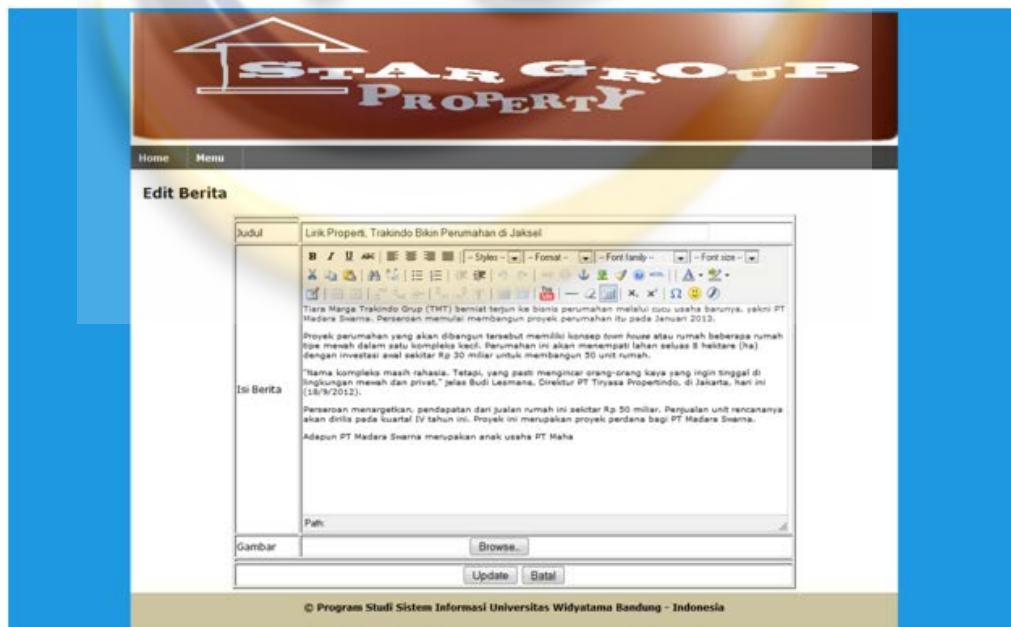
Gambar 5. 6 Dialog Screen Form Admin Menu Berita

g. Dialog Screen Form Admin Add Berita



Gambar 5. 7 Dialog Screen Form Admin Add Berita

h. Dialog Screen Form Admin Edit Berita



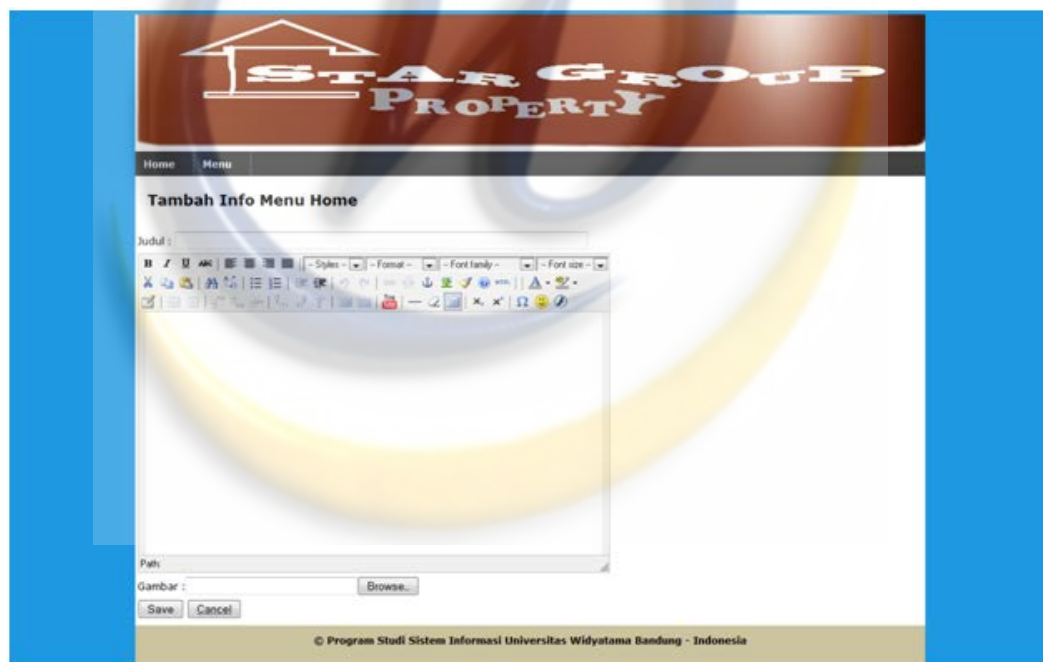
Gambar 5. 8 Dialog Screen Form Admin Edit Berita

i. Dialog Screen Form Admin Home



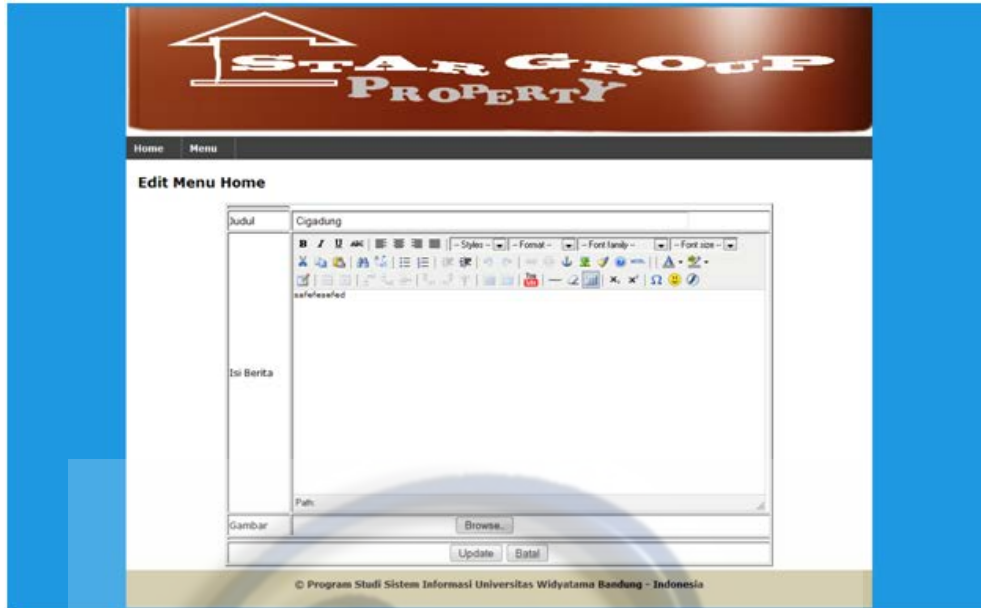
Gambar 5. 9 Dialog Screen Form Admin Home

j. Dialog Screen Form Admin Add Home



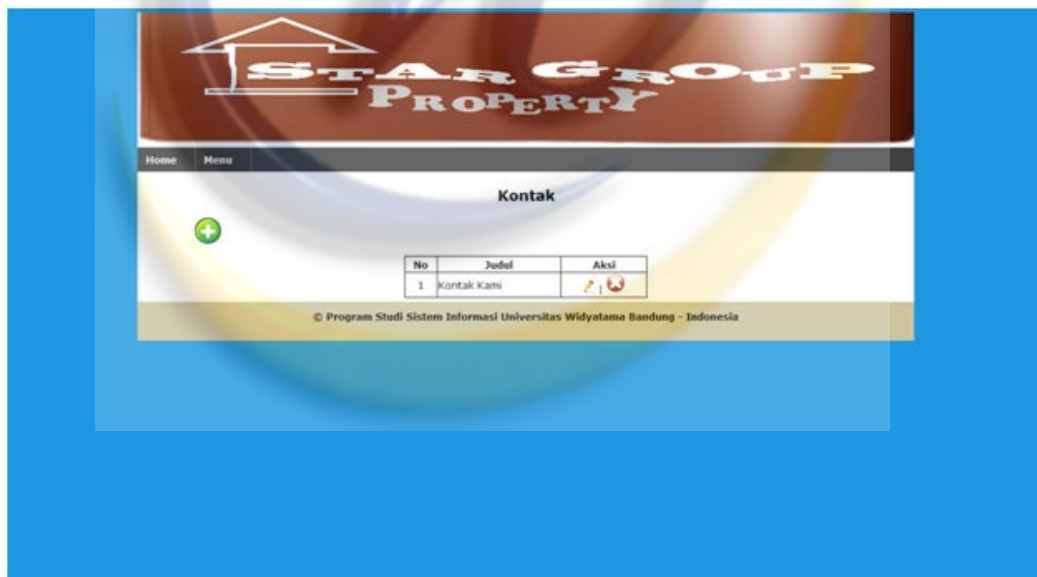
Gambar 5. 10 Dialog Screen Form Admin Add Home

k. Dialog Screen Form Admin Edit Home



Gambar 5. 11 Dialog Screen Form Admin Edit Home

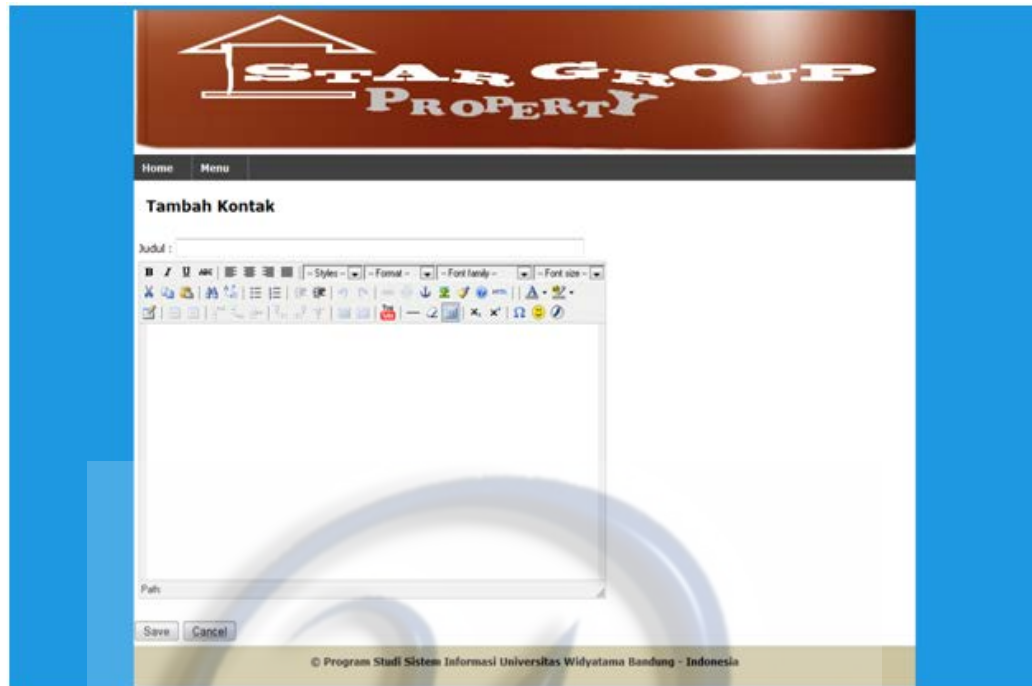
l. Dialog Screen Form Admin Menu Kontak



No	Judul	Aksi
1	Kontak Kami	 

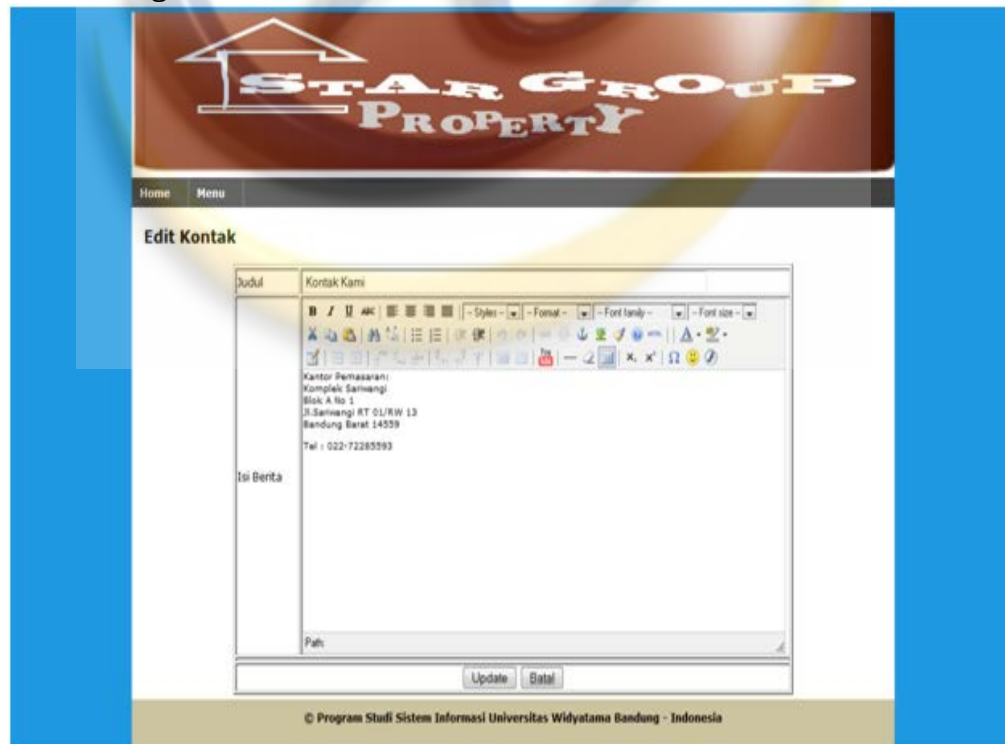
Gambar 5. 12 Dialog Screen Form Admin Menu Kontak

m. Dialog Screen Form Admin Add Kontak



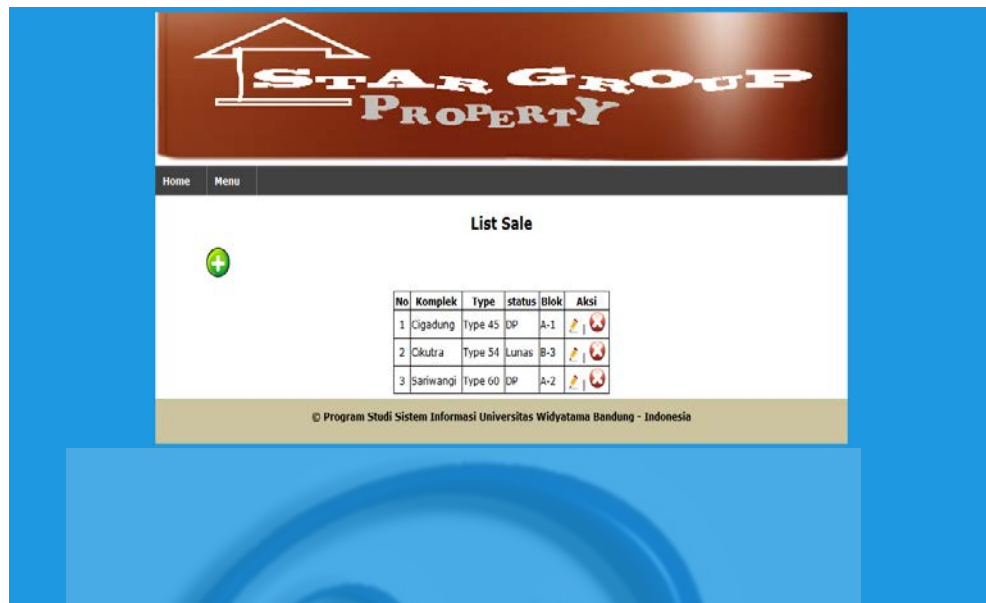
Gambar 5. 13 Dialog Screen Form Admin Add Kontak

n. Dialog Screen Form Admin Edit Kontak



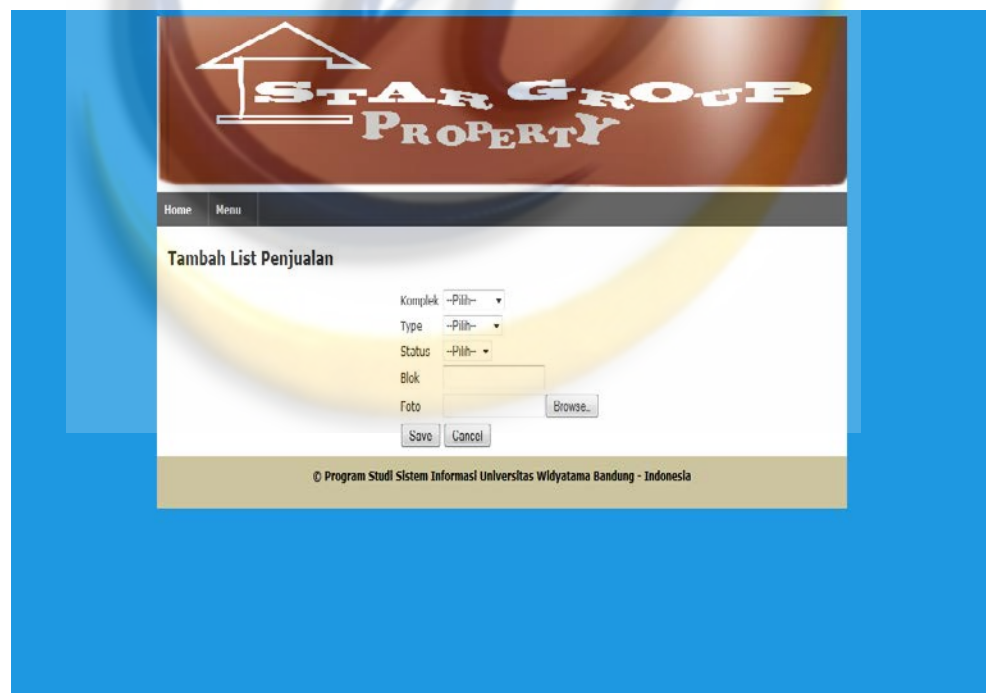
Gambar 5. 14 Dialog Screen Form Admin Edit Kontak

o. Dialog Screen Form Admin Menu List Sale



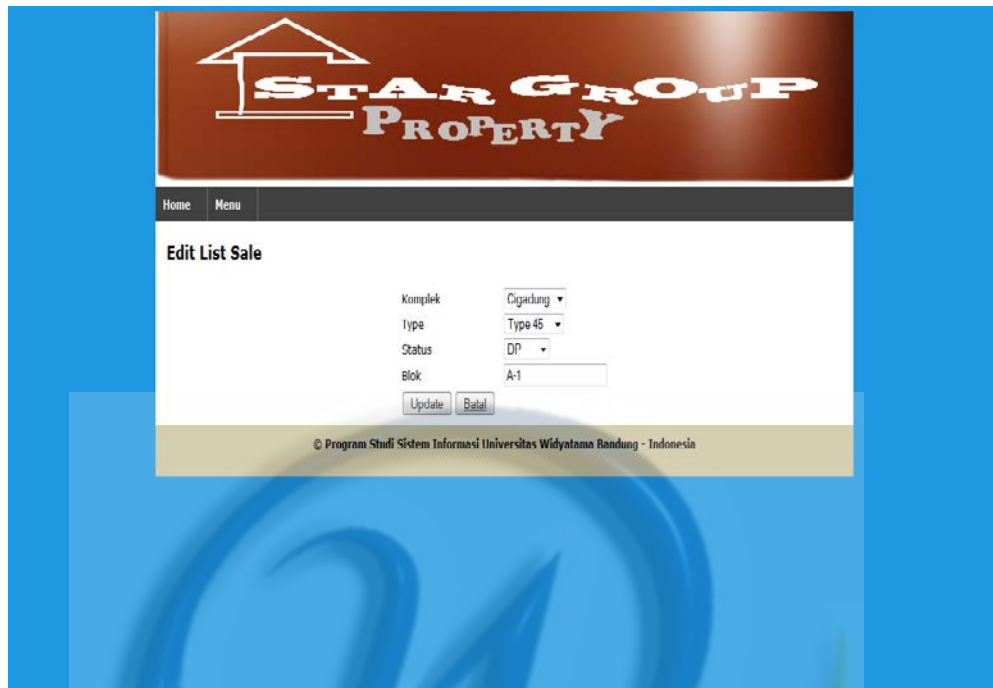
Gambar 5. 15 Dialog Screen Form Admin Menu List Sale

p. Dialog Screen Form Admin Add List Sale



Gambar 5. 16 Dialog Screen Form Admin Add List Sale

q. Dialog Screen Form Admin Edit List Sale



The screenshot displays the 'Edit List Sale' dialog screen within the STAR GROUP PROPERTY application. The interface includes a header with the company logo and name, a navigation bar with 'Home' and 'Menu' links, and a form area with dropdown menus for 'Komplek' (Cigadung), 'Type' (Type 45), and 'Status' (DP), and a text input for 'Blok' (A-1). At the bottom of the form are 'Update' and 'Batal' buttons. A footer contains the copyright notice: '© Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung - Indonesia'.

Gambar 5. 17 Dialog Screen Form Admin Edit List Sale

r. Dialog Screen Form Halaman Home



Gambar 5. 18 Dialog Screen Form Halaman Home

s. Dialog Screen Form Halaman About



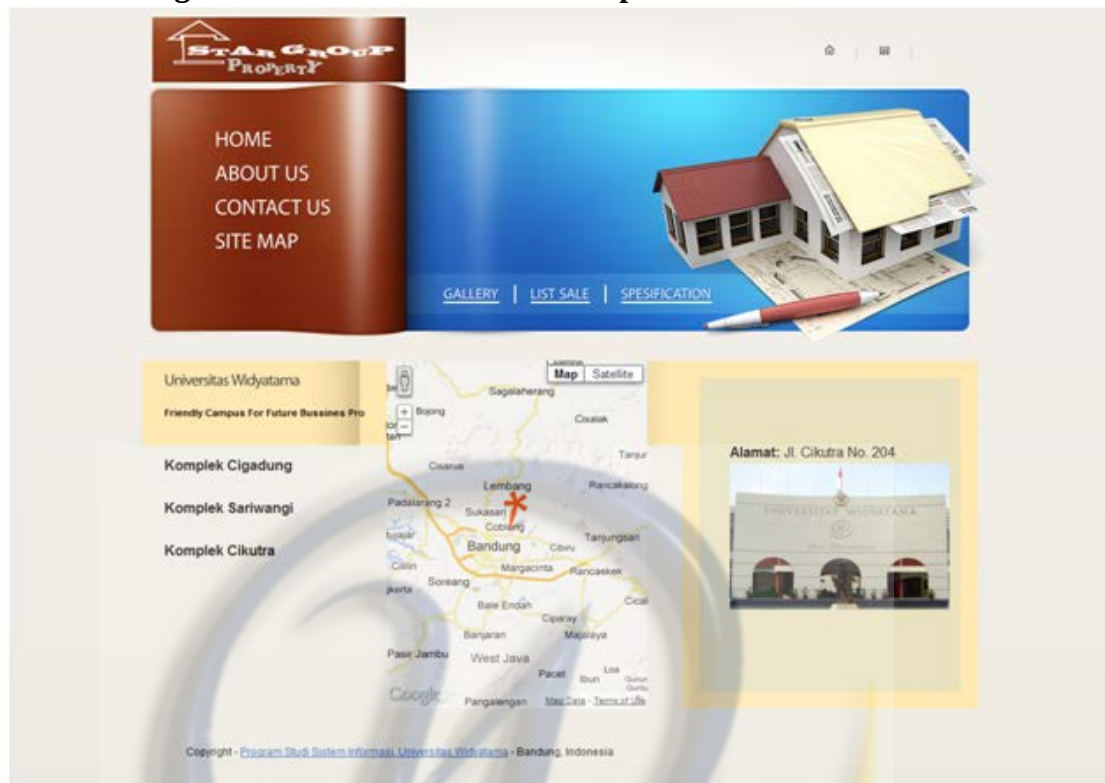
Gambar 5. 19 Dialog Screen Form Halaman About

t. **Dialog Screen Form Halaman Kontak**



Gambar 5. 20 Dialog Screen Form Halaman Kontak

u. Dialog Screen Form Halaman Site Map



Gambar 5. 21 Dialog Screen Form Halaman Site Map

v. **Dialog Screen Form Halaman Gallery**



Gambar 5. 22 Dialog Screen Form Halaman Gallery

w. Dialog Screen Form Halaman List Sale



Gambar 5. 23 Dialog Screen Form Halaman List Sale

x. Dialog Screen Form Detail List Sale



Gambar 5. 24 Dialog Screen Form Halaman Detail List Sale

y. Dialog Screen Form Halaman Spesifikasi



Gambar 5.25 Dialog Screen Form Halaman Spesifikasi

5.5 Hasil Pengujian

Hasil pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing*, merupakan metode *testing* pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Dengan menggunakan metode pengujian *black box*, perekraya sistem dapat menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi tidak benar atau hilang
2. Kesalahan antar muka

3. Kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data)
4. Kesalahan inisialisasi dan akhir program
5. Kesalahan kinerja.

Tabel 5. 2 Pengujian Perangkat Lunak

No.	Fungsi yang diuji	Cara Pengujian	Hasil Yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	<i>Admin (Login)</i>	Melakukan <i>login</i> untuk membuka <i>form</i> utama	Menampilkan <i>form</i> Utama.	OK
2	<i>User</i>	Mengakses menu halaman website mencari informasi.	Menampilkan informasi pada setiap menu	OK
3	<i>Form Utama</i>	Membuka <i>form</i> Utama.	Menampilkan daftar menu dari fasilitas yang disediakan aplikasi berdasarkan hak akses.	OK
4	Tambah isi <i>Page Home</i>	Pada <i>form</i> utama pilih menu home, lalu klik <i>icon</i> tambah.	Menampilkan <i>form</i> untuk menambah data isi <i>Page Home</i> .	OK
5	Edit isi <i>Home</i>	Pada <i>form</i> utama pilih menu home, lalu klik edit.	Menampilkan <i>form</i> untuk merubah data isi <i>page Home</i> .	OK
6	Hapus isi <i>home</i>	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu home, lalu klik hapus.	Menghapus data isi Home.	OK
7	Tambah <i>About</i>	Pada <i>form</i> utama pilih menu <i>About</i> , lalu klik <i>icon</i>	Menampilkan <i>form</i> untuk	OK

		tambah.	menambah data pada halaman About.	
8	Edit About	Pada <i>form</i> utama pilih menu <i>About</i> , lalu klik <i>icon</i> edit.	Menampilkan <i>form</i> untuk merubah data pada halaman <i>About</i>	OK
9	Hapus About	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu <i>About</i> , lalu klik <i>icon</i> hapus.	Menghapus data isi pada halaman <i>About</i> .	OK
10	Tambah data <i>list sale</i>	Pada <i>form</i> utama pilih menu <i>list</i> , lalu klik <i>icon</i> tambah	Menampilkan <i>form</i> untuk menambah data list sale pada halaman utama.	OK
11	Edit data <i>list sale</i>	Pada <i>form</i> utama pilih menu <i>list</i> , lalu klik <i>icon</i> edit	Menampilkan <i>form</i> untuk merubah data outlet.	OK
12	Hapus data <i>list sale</i>	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu <i>list sale</i> , lalu klik <i>icon</i> hapus.	Menghapus data list sale pada halaman utama.	OK
13	Tambah isi kontak	Pada <i>form</i> utama pilih menu <i>kontak</i> , lalu klik <i>icon</i> tambah.	Menampilkan <i>form</i> untuk menambah data isi kontak pada halaman utama.	OK
14	Edit data isi kontak	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu kontak, lalu	Menampilkan <i>form</i> untuk	OK

		klik <i>icon</i> edit.	merubah data isi kontak.	
15	Hapus data kontak	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu kontak, lalu klik <i>icon</i> hapus.	Menghapus data isi kontak.	OK
16	Tambah isi berita	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu berita, lalu klik <i>icon</i> tambah.	Menampilkan <i>form</i> untuk menambah isi data berita.	OK
17	Edit data isi berita	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu berita, lalu klik <i>icon</i> edit.	Menampilkan <i>form</i> untuk merubah data isi berita.	OK
18	Hapus data berita	Pada <i>form</i> utama pilih data pada menu berita, lalu klik <i>icon</i> hapus.	Menghapus data isi berita.	OK
19	<i>Logout</i>	Pada <i>form</i> utama klik <i>logout</i> .	Keluar dari sistem dan kembali ke halaman login.	OK

BAB VI PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, penulis mencoba membuat suatu kesimpulan dan mengajukan saran-saran yang berhubungan dengan pembahasan yang telah dikemukakan di bab-bab sebelumnya.

6.1 Kesimpulan

Dari berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam laporan ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Aplikasi Site Plan Berbasis Website dapat dirasa mudah oleh konsumen karena efektif dan efisien, dalam memberikan informasi tentang perumahan yang sedang dikembangkan oleh pihak *STARgroup*.
2. Aplikasi Site Plan Berbasis Website dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) dapat membuat pemetaan yang baik dalam hal pemasaran komplek perumahan karena konsumen dapat melihat serta menentukan tempat yang strategis untuk perumahan sesuai keinginan konsumen.
3. Informasi yang diberikan melalui informasi berbasis website, dapat membantu konsumen karena dapat di akses dimana saja dan pemanfaatan teknologi dirasa sangat membantu dalam hal pemasaran komplek *property*.

6.2 Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan dari sistem yang telah dibuat antara lain :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan sampai kepada pemesanan online antara konsumen dan pihak *developer*.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan sampai kepada proses jual beli rumah antara konsumen dan pihak *developer*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Davis, R. A. (1983). *Accounting Information systems*. New Jersey: Prentice-Hall.
- [2] Dearden., R. N. (1980). *Management Control Systems*. Illionis: Richard D. Irwin.
- [3] Dennis, Alan, Wixom, Barbara Haley dan Tegarden, David. *System Analysis & Design with UML Version 2.0: An Object-Oriented Approach*. Hoboken : John Wiley & Sons, Inc., 2009.
- [4] Ellsworth, J. H. (1997). *Pemasaran Di Internet*. Jakarta: Tejemahan Yulianto. Grasindo.
- [5] Fowler Martin., *UML Distilled Panduan Singkat Bahasa pemodelan Objek Standar*, Edisi 3., Andi Publishing, Yogyakarta.2004.
- [6] Neuschel, R. F. (New York: 1960). *Management by Systems*. New York: McGrawHill.
- [7] O'Brien, J. (1997). *Intoduction to Information System*. Chicago : Edisi ke-8.Times Mirror Higher Education Group Inc.
- [8] Sistem informasi geografis - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas, <http://id.wikipedia.org/wiki/SIG>
- [9] Xinthinx Blog Tutorial: Pengertian Google Maps API blog.xinthinx.us, <http://blog.xinthinx.us/2010/06/pengertian-google-maps-api.html>

cek_login.php

```
<?php
session_start();

include "koneksi.php";

//

$username = $_POST['username'];

$password = $_POST['password'];

$op = $_GET['op'];

//

$_SESSION['id_user'] = $username;

$_SESSION['password'] = $password;

//

if($op=="in"){

    $cek = mysql_query("SELECT * FROM login WHERE username='$username' AND pass='$password'");

    if(mysql_num_rows($cek)==1){//jika berhasil akan bernilai 1

        $c = mysql_fetch_array($cek);

        $_SESSION['username'] = $c['username'];

        $_SESSION['akses'] = $c['akses'];

        if($c['akses']=="admin"){

            header("location:admin.php");

        }else if($c['akses']==""){

            header("");

        }

    }

}
```

```

    }else{
        die("<center>Username atau Password  
Anda tidak benar.! <br><a  
href=login.php><strong>ULANGI  
LAGI</a></br></strong></center>");
    }
}

}else if($op=="out"){
    unset($_SESSION['username']);
    unset($_SESSION['akses']);
    header("location: admin.php");
}

```

?>

login.php

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml
1-transitional.dtd">

<html>

<head>

<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />

<title>Admin</title>

<link rel="shortcut icon"
href="icon/administrator.ico">

<link href="css/style.css" rel="stylesheet"
type="text/css" />

<style type="text/css">

.login {

    text-align: left;

    font-size: 14px; color:#000;

}

</style>
```

<pre> </head> <body > <div class="container"> <div class="header"> <!-- end .header --></div> <div class="content"> <table align="center" width="150" border="0"> <tr> <th class="login" scope="col">&nbsp;
 Login

 Username :
 <form name="form1" method="post" action="cek_login.php?op=in"> <label for="username"></label> <input type="text" name="username" maxlength="20" required />
 Password :
 <label for="password"></label> <input type="password" name="password" maxlength="20" required /> </pre>	<pre>
 <input type="submit" name="login" id="login" value="Login"> </form> </th> </tr> </table> <!-- end .content --></div> <div class="footer"> <p align="center">&copy; Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung - Indonesia</p> <!-- end .footer --></div> <!-- end .container --></div> </body> </html> admin.php <?php session_start(); //cek apakah user sudah login if(!isset(\$_SESSION['akses'])){ die("<center>Anda belum login,
 Username atau Password Anda tidak benar.
ULANGI LAGI</br></center>");//jika belum login jangan lanjut.. </pre>
--	---

```

}
<script type="text/javascript"
src="Js/peta.js"></script>

//cek level user
if($_SESSION['akses']!="admin"){
    die("Anda bukan Admin");//jika bukan
    admin jangan lanjut
}
?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml
1-transitional.dtd">
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Home Admin</title>
<link rel="shortcut icon"
href="file:///C:/xampp/htdocs/icon/admini
strator.ico">
<link href="css/style.css" rel="stylesheet"
type="text/css" />
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="css/ddsmoothmenu.css" />
<script type="text/javascript"
src="Js/jquery.min.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="Js/ddsmoothmenu.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s
ensor=false"></script>
<script type="text/javascript"
src="Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="Js/peta.js"></script>

<script type="text/javascript">
ddsmoothmenu.init({
    mainmenuid: "smoothmenu1",
    //menu DIV id
    orientation: 'h', //Horizontal or
    vertical menu: Set to "h" or "v"
    classname: 'ddsmoothmenu',
    //class added to menus outer DIV
    //customtheme: ["#1c5a80",
    "#18374a"],
    contentsource: "markup"
    //"markup" or ["container_id",
    "path_to_menu_file"]
})
</script>
<style>
#jendelainfo{position:absolute;z-
index:1000;top:100;
left:400;background-
color:yellow;display:none;}
</style>
<script type="text/javascript">
function confirmdelete() {
    return confirm("Are you sure want to
Delete");
}
</script>
</head>

```

```
<body onLoad="peta_awal()"
bgcolor="#00FF66">

<div class="container">

  <div class="header"><a href="#"></a>

    <!-- end .header --></div>

  <div class="content">

    <div id="smoothmenu1"
class="ddsmoothmenu">

      <ul>

        <li><a href="admin.php">Home</a>

        <ul>

          <li><a
href="login.php">Logout</a></li></ul>

        </li>

        <li><a href="#">Menu</a>

        <ul>

          <li><a
href="admin/admin_home.php">Home</a>
</li>

          <li><a
href="admin/admin_about.php">About</a>
</li>

          <li><a href="admin/admin_sale.php">List
Sale</a></li>

          <li><a
href="admin/admin_kontak.php">Kontak</
a></li>

          <li><a
href="admin/admin_berita.php">Berita</a>
</li>

        </ul></li>

      </ul>

      <br style="clear: left" />
</div>

      <br style="clear: left" />

      <table id="jendelainfo" border="1"
cellpadding="4" cellspacing="0"
style="border-collapse: collapse"
bordercolor="#FFCC00" width="300"
height="136">

        <tr>

          <td width="248" bgcolor="#000000"
height="19"><font color=white><span
id="teksjudul"></span></font></td>

          <td width="30" bgcolor="#000000"
height="19">

            <p align="center"><font
color="#FFFFFF"><a style="cursor:pointer"
id="tutup"><b>X</b></a></font></td>

        </tr>

        <tr>

          <td width="290" bgcolor="#FFCC00"
height="100" valign="top" colspan="2">

            <p align="center"><span
id="teksdes"></span></td>

        </tr>

      </table>

      <table border=0 width=1000>

        <tr><td width="715">

          <div id="petaku" style="width:700px;
height:550px"></div>

        </td>
```



```

</tr>

<td width="275" valign=top>
    Pilih jenis lokasi<p>

    <input type=radio checked name=jenis
    value="sekolah"
    onClick="setjenis(this.value)">Sekolah<br>

    <input type=radio name=jenis
    value="home"
    onClick="setjenis(this.value)">Rumah<br>

    <input type=radio name=jenis
    value="masjid"
    onClick="setjenis(this.value)">Masjid<br>

    <p>
    X : <input type=text id=x><br>
    Y : <input type=text id=y><p>

    Nama:<br>

    <input type=text id="judul" size=30><p>

    Deskripsi:<br>

    <textarea cols=23 rows=5
    id="deskripsi"></textarea><p>

    <button
    id="tombol_simpan">Simpan</button>

    <a href="admin.php"><input type="button"
    value="Batal"/></a>

    </br>

    <p><a href="admin.php"></a>
    <p>

    Tekan Refresh Untuk Melihat Perubahan
    Website</p>

</td>

</tr>
</table>

<p>

<h4>Tabel Perekaman Database</h4>

<?php
    include ("koneksi.php");

    $sql = mysql_query("SELECT * FROM
    peta_icon");

    echo "<table align=left border='1'
    width='900'>

    <tr><th>No</th><th>Nama</th><th>Jenis<
    /th><th>Deskripsi</th><th>Lat</th><th>Ing
    </th><th>Aksi</th></tr>";

    $no=1;

    while ($row= mysql_fetch_array($sql)) {

        echo "<tr><td align='center'>$no</td>

        <td>$row[nama]</td>

        <td>$row[jenis]</td>

        <td>$row[deskripsi]</td>

        <td>$row[lat]</td>

        <td>$row[lng]</td>

        <td>

            align='center' width='100'><a
            href='panel_edit_mitra.php?id=$row[nomo
            r]'><img src='icon/edit.ico'></a> |

```

</tr>";

}

```
<script type="text/javascript"
src="../Js/ddsmoothmenu.js"></script>
```

```

<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s
ensor=false"></script>

<script type="text/javascript"
src="../Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="../Js/peta.js"></script>

<script type="text/javascript">

}

</style>

<script type="text/javascript">
function confirmdelete() {
    return confirm("Are you sure want to
Delete");
}
</script>
</head>

ddsmoothmenu.init({
    mainmenuid: "smoothmenu1",
    //menu DIV id
    orientation: 'h', //Horizontal or
vertical menu: Set to "h" or "v"
    classname: 'ddsmoothmenu',
    //class added to menus outer DIV
    //customtheme: ["#1c5a80",
"#18374a"],
    contentsource: "markup"
    //"markup" or ["container_id",
"path_to_menu_file"]
})
</script>

<style type="text/css">
table
{
border-collapse:collapse;
}
table, td, th
{
border:1px solid black;

```

```

<body bgcolor="#00FF66">
<div class="container">
    <div class="header"><a href="#"></a>
    <!-- end .header --></div>
    <div class="content">
        <div id="smoothmenu1"
class="ddsmoothmenu">
            <ul>
                <li><a href="../admin.php">Home</a>
            <ul>
                <li><a
href="../login.php">Logout</a></li></ul>
            </li>
                <li><a href="#">Menu</a>
            <ul>

```

[illegible]

</tr>";

<pre> echo "</table>"; ?> <!-- end .content --></div> <div class="footer"> <p align="center">&copy; Program Studi Sistem Informasi Universitas Widyatama Bandung - Indonesia</p> <!-- end .footer --></div> <!-- end .container --></div> </body> </html> admin_berita.php <?php session_start(); //cek apakah user sudah login if(!isset(\$_SESSION['akses'])){ die("<center>Anda belum login,
 Username atau Password Anda tidak benar.
ULANGI LAGI</br></center>");//jika belum login jangan lanjut.. } //cek level user if(\$_SESSION['akses']!="admin"){ die("Anda bukan Admin");//jika bukan admin jangan lanjut </pre>	<pre> } ?> <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml 1-transitional.dtd"> <html> <head> <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" /> <title>Home Admin</title> <link rel="shortcut icon" href=" ../icon/administrator.ico"> <link href=" ../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" /> <link rel="stylesheet" type="text/css" href=" ../css/ddsmoothmenu.css" /> <script type="text/javascript" src=" ../Js/jquery.min.js"></script> <script type="text/javascript" src=" ../Js/ddsmoothmenu.js"></script> <script type="text/javascript" src="http://maps.google.com/maps/api/js?s ensor=false"></script> <script type="text/javascript" src=" ../Js/jquery-1.4.3.min.js"></script> <script type="text/javascript" src=" ../Js/peta.js"></script> <script type="text/javascript"> ddsmoothmenu.init({ </pre>
--	--

```

        mainmenuid: "smoothmenu1",
//menu DIV id

        orientation: 'h', //Horizontal or
vertical menu: Set to "h" or "v"

        classname: 'ddsmoothmenu',
//class added to menus outer DIV

        //customtheme: ["#1c5a80",
"#18374a"],

        contentsource: "markup"
//"markup" or ["container_id",
"path_to_menu_file"]
    })
</script>

<style type="text/css">
table
{
border-collapse:collapse;
}
table, td, th
{
border:1px solid black;
}
</style>

<script type="text/javascript">
function confirmdelete() {
    return confirm("Are you sure want to
Delete");
}
</script>
</head>

<body bgcolor="#00FF66">

<div class="container">

    <div class="header"><a href="#"></a>

    <!-- end .header --></div>

    <div class="content">

<div id="smoothmenu1"
class="ddsmoothmenu">

<ul>

<li><a href="../admin.php">Home</a>

<ul>

<li><a
href="../login.php">Logout</a></li></ul>

</li>

<li><a href="#">Menu</a>

<ul>

<li><a
href="admin_home.php">Home</a></li>

<li><a
href="admin_about.php">About</a></li>

<li><a href="admin_sale.php">List
Sale</a></li>

<li><a
href="admin_kontak.php">Kontak</a></li>

<li><a
href="admin_berita.php">Berita</a></li>

</ul></li>

</ul>

<br style="clear: left" />

```

[illegible]

session_start();	<link rel="stylesheet" type="text/css" href="../css/ddsmoothmenu.css" />
//cek apakah user sudah login	<script type="text/javascript" src="../Js/jquery.min.js"></script>
if(!isset(\$_SESSION['akses'])){	<script type="text/javascript" src="../Js/ddsmoothmenu.js"></script>
die("<center>Anda belum login, Username atau Password Anda tidak benar.	
 ULANGI LAGI</br></center>");//jika belum login jangan lanjut..	<script type="text/javascript" src="http://maps.google.com/maps/api/js?s ensor=false"></script>
}	<script type="text/javascript" src="../Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>
	<script type="text/javascript" src="../Js/peta.js"></script>
//cek level user	<script type="text/javascript">
if(\$_SESSION['akses']!="admin"){	ddsmoothmenu.init({
die("Anda bukan Admin");//jika bukan admin jangan lanjut	mainmenuid: "smoothmenu1", //menu DIV id
}	orientation: 'h', //Horizontal or vertical menu: Set to "h" or "v"
?>	classname: 'ddsmoothmenu', //class added to menus outer DIV
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1- transitional.dtd">	//customtheme: ["#1c5a80", "#18374a"],
<html>	contentsource: "markup"
<head>	// "markup" or ["container_id", "path_to_menu_file"]
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=utf-8" />	})
<title>Home Admin</title>	</script>
<link rel="shortcut icon" href="../icon/administrator.ico">	<style type="text/css">
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet" type="text/css" />	table


```

if (confirm("Are you sure want to Delete"))
{
    document.location = delUrl;
}
}
}
</script>

<?php
    include ("../koneksi.php");

    $sql = mysql_query("SELECT * FROM
t_kontak");

    echo "<table align=center border='1'
width='300'>

        <tr><th>No</th><th>Judul</th>

            <th>Aksi</th></tr>";

        $no=1;
        while ($row= mysql_fetch_array($sql)) {
            echo "<tr><td align='center'>$no</td>

                <td align='center'><a
href='edit_kontak.php?id=$row[id_kontak]'
><img src='../icon/edit.ico'></a> |

                    <a
href='mod_hapus_kontak.php?id=$row[id_
kontak]'><img src='../icon/Close-icon.png'
onClick='return confirmdelete();'></td>

                        </a>

                            </tr>";

                                $no++;
                            }
                        }
                    echo "</table>";
                }
            }
        }
    }
}

<!-- end .content --></div>

<div class="footer">
    <p align="center"><b>&copy; Program
Studi Sistem Informasi Universitas
Widyatama Bandung - Indonesia</p>

    <!-- end .footer --></div>

<!-- end .container --></div>

</body>
</html>

admin_sale.php

<?php
    session_start();

    //cek apakah user sudah login
    if(!isset($_SESSION['akses'])){

        die("<center>Anda belum login, <br>
Username atau Password Anda tidak benar.

            <a
href=../login.php><strong><br>ULANGI
LAGI</br></a></strong></center>");//jika
belum login jangan lanjut..

                }
            }
        }
    }
}

```

//cek level user	<script type="text/javascript">
if(\$_SESSION['akses']!="admin"){	
die("Anda bukan Admin");//jika bukan	ddsmoothmenu.init({
admin jangan lanjut	mainmenuid: "smoothmenu1",
}	//menu DIV id
?>	orientation: 'h', //Horizontal or
	vertical menu: Set to "h" or "v"
	classname: 'ddsmoothmenu',
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD	//class added to menus outer DIV
XHTML 1.0 Transitional//EN"	
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml	//customtheme: ["#1c5a80",
1-transitional.dtd">	"#18374a"],
<html>	contentsource: "markup"
	//"markup" or ["container_id",
<head>	"path_to_menu_file"]
<meta http-equiv="Content-Type"	}}
content="text/html; charset=utf-8" />	</script>
<title>Home Admin</title>	
<link rel="shortcut icon"	<style type="text/css">
href="../icon/administrator.ico">	table
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet"	{
type="text/css" />	
<link rel="stylesheet" type="text/css"	border-collapse:collapse;
href="../css/ddsmoothmenu.css" />	}
<script type="text/javascript"	table, td, th
src="../Js/jquery.min.js"></script>	{
<script type="text/javascript"	border:1px solid black;
src="../Js/ddsmoothmenu.js"></script>	}
	</style>
<script type="text/javascript"	<script type="text/javascript">
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s	function confirmdelete() {
ensor=false"></script>	return confirm("Are you sure want to
<script type="text/javascript"	Delete");
src="../Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>	}
<script type="text/javascript"	
src="../Js/peta.js"></script>	

[illegible]

```

<tr><th>No</th><th>Komplek</th><th>Type</th><th>status</th>

        <th>Aksi</th></tr>";

        $no=1;
        while ($row= mysql_fetch_array($sql)) {
            echo "<tr><td align='center'>$no</td>

<td>$row[komplek]</td>

<td>$row[type]</td>

<td>$row[status]</td>

            <td align='center'><a
href='edit_sale.php?id=$row[id_komplek]'>
<img src='../icon/edit.ico'></a> |

            <a
href='mod_hapus_sale.php?id=$row[id_ko
mplek]'><img src='../icon/Close-icon.png'
onClick='return confirmdelete();'></td>

            </a>

        </tr>";

        $no++;
    }
    echo "</table>";
?>

<!-- end .content --></div>

<div class="footer">

    <p align="center"><b>&copy; Program
Studi Sistem Informasi Universitas
Widyatama Bandung - Indonesia</b></p>

        <!-- end .footer --></div>

<!-- end .container --></div>

</body>

</html>

edit_berita.php

<?php
session_start();

//cek apakah user sudah login
if(!isset($_SESSION['akses'])){
    die("<center>Anda belum login, <br>
Username atau Password Anda tidak benar.

    <a
href=admin.php><strong><br>ULANGI
LAGI</br></a></strong></center>");//jika
belum login jangan lanjut..
}

//cek level user
if($_SESSION['akses']!="admin"){
    die("Anda bukan Admin");//jika bukan
admin jangan lanjut
}

?>

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml
1-transitional.dtd">

```

```

<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />
<title>Home Admin</title>
<link rel="shortcut icon"
href="../icon/administrator.ico">
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet"
type="text/css" />
<link rel="stylesheet" type="text/css"
href="../css/ddsmoothmenu.css" />
<script type="text/javascript"
src="../Js/jquery.min.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="../Js/ddsmoothmenu.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s
ensor=false"></script>
<script type="text/javascript"
src="../Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>
<script type="text/javascript"
src="../Js/peta.js"></script>
<script type="text/javascript">
function confirmupdate() {
    return confirm("Are you sure want to
Update?");
}
</script>
<script type="text/javascript">
ddsmoothmenu.init({
    mainmenuid: "smoothmenu1",
    //menu DIV id
    orientation: 'h', //Horizontal or
vertical menu: Set to "h" or "v"
    classname: 'ddsmoothmenu',
    //class added to menus outer DIV
    //customtheme: ["#1c5a80",
"#18374a"],
    contentsource: "markup"
    //"markup" or ["container_id",
"path_to_menu_file"]
})
</script>
<script language="javascript"
type="text/javascript">
    tinyMCE_GZ.init({
        plugins :
'style,layer,table,save,advhr,advimage, ...',
        themes :
'simple,advanced',
        languages : 'en',
        disk_cache : true,
        debug : false
    });
</script>
<script language="javascript"
type="text/javascript"
src="../tinymce/tinymce_src.js"></script>
<script type="text/javascript">
tinyMCE.init({
    mode : "textareas",
    theme : "advanced",
    plugins :
'table,youtube,advhr,advimage,advlink,em

```



```

options,flash,searchreplace,paste,directionali
ty,noneditable,contextmenu",

        theme_advanced_buttons1_add :
"fontselect,fontsizeselect",

        theme_advanced_buttons2_add :
"separator,preview,zoom,separator,forecol
or,backcolor,liststyle",

        theme_advanced_buttons2_add_b
efore:
"cut,copy,paste,separator,search,replace,se
parator",

        theme_advanced_buttons3_add_b
efore :
"tablecontrols,separator,youtube,separator
",

        theme_advanced_buttons3_add :
"emotions,flash",

        theme_advanced_toolbar_location
: "top",

        theme_advanced_toolbar_align :
"left",

        theme_advanced_statusbar_locati
on : "bottom",

        extended_valid_elements
: "hr[class|width|size|noshade]",

        file_browser_callback :
"fileBrowserCallBack",

        paste_use_dialog : false,

        theme_advanced_resizing
: true,

        theme_advanced_resize_horizonta
l : false,

        theme_advanced_link_targets :
"_something=My
something;_something2=My
something2;_something3=My something3;",

        apply_source_formatting :
true

    });

    function
fileBrowserCallBack(field_name, url, type,
win) {

        var connector =
"..../filemanager/browser.html?Connector
=connectors/php/connector.php";

        var
enableAutoTypeSelection = true;

        var cType;

        tinymcepk_field =
field_name;

        tinymcepk = win;

        switch (type) {

            case "image":

                cType =
"Image";

                break;

            case "flash":

                cType =
"Flash";

                break;

```

```

        case "file":
            cType =
"File";
            break;
        }

        if
(enableAutoTypeSelection && cType) {
            connector +=
"&Type=" + cType;
        }

        window.open(connector,
"tinymcepuk",
"modal,width=600,height=400");
    }
</script>

</head>

<body bgcolor="#00FF66">

<div class="container">

    <div class="header"><a href="#"></a>

    <!-- end .header --></div>

    <div class="content">

<div id="smoothmenu1"
class="ddsmoothmenu">

<ul>

        case "file":
            cType =
"File";
            break;
        }

        if
(enableAutoTypeSelection && cType) {
            connector +=
"&Type=" + cType;
        }

        window.open(connector,
"tinymcepuk",
"modal,width=600,height=400");
    }
</script>

</head>

<body bgcolor="#00FF66">

<div class="container">

    <div class="header"><a href="#"></a>

    <!-- end .header --></div>

    <div class="content">

<div id="smoothmenu1"
class="ddsmoothmenu">

<ul>

```

```

<li><a href="../admin.php">Home</a>

<ul>

<li><a
href="../login.php">Logout</a></li></ul>

</li>

<li><a href="#">Menu</a>

<ul>

<li><a
href="admin_home.php">Home</a></li>

<li><a
href="admin_about.php">About</a></li>

<li><a
href="admin_sale.php">List</a></li>

<li><a
href="admin_kontak.php">Kontak</a></li>

<li><a
href="admin_berita.php">Berita</a></li>

</ul></li>

</ul>

<br style="clear: left" />

</div>

<br style="clear: left" />

<h2 align="left"><strong>Edit Berita
</strong></h2>

<form name="jadwal" method="post"
action="mod_edit_berita.php"
enctype="multipart/form-data"
onSubmit="return confirmupdate();">

<table width="704" border="1"
align="center">

<tr>

```

```

<?php
include "../koneksi.php";

$editID      = $_GET['id'];

$sqlTampil  = "SELECT * FROM t_berita
WHERE id_berita='$_GET[id]'";

$queryTampil = mysql_query($sqlTampil)
or die ("Gagal
query");

$dataTampil =
mysql_fetch_array($queryTampil);

?>

<td width="76"><input type="hidden"
name="id_berita" value="<?php echo
$dataTampil['id_berita']; ?>"></td>

</tr>

<tr>

<td width="76">Judul</td>

<td width="612"><input type="text"
name='judul' size=80 Value="<?php echo
$dataTampil ['judul']?>">

</tr>

<tr>

<td>Isi Berita </td>

<td><textarea name='isi_berita'
style='width: 600px; height: 350px'
rows="15"><?php echo $dataTampil
['isi_berita']?></textarea> </td>

</tr>

<td colspan="2">

<input type="submit" name="Submit"
value="Update">

<a href="admin_berita.php"><input
type="button" name="Submit2"
value="Batal"></a>

</td>

</tr>

</table>

</form>

<!-- end .content --></div>

<div class="footer">

<p align="center"><b>&copy; Program
Studi Sistem Informasi Universitas
Widyatama Bandung - Indonesia</p>

<!-- end .footer --></div>

<!-- end .container --></div>

</body>

```

```
</html>
```

```
edit_home.php
```

```
<?php
```

```
session_start();
```

```
//cek apakah user sudah login
```

```
if(!isset($_SESSION['akses'])){
```

```
    die("<center>Anda belum login, <br>  
Username atau Password Anda tidak benar.
```

```
        <a  
href=admin.php><strong><br>ULANGI  
LAGI</br></a></strong></center>");//jika  
belum login jangan lanjut..
```

```
}
```

```
//cek level user
```

```
if($_SESSION['akses']!="admin"){
```

```
    die("Anda bukan Admin");//jika bukan  
admin jangan lanjut
```

```
}
```

```
?>
```

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD  
XHTML 1.0 Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml  
1-transitional.dtd">
```

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<meta http-equiv="Content-Type"  
content="text/html; charset=utf-8" />
```

```
<title>Home Admin</title>
```

```
<link rel="shortcut icon"  
href="../icon/administrator.ico">
```

```
<link href="../css/style.css" rel="stylesheet"  
type="text/css" />
```

```
<link rel="stylesheet" type="text/css"  
href="../css/ddsmoothmenu.css" />
```

```
<script type="text/javascript"  
src="../Js/jquery.min.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript"  
src="../Js/ddsmoothmenu.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript"  
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s  
ensor=false"></script>
```

```
<script type="text/javascript"  
src="../Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript"  
src="../Js/peta.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
function confirmupdate() {  
    return confirm("Are you sure want to  
Update?");  
}
```

```
</script>
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
ddsmoothmenu.init({  
    mainmenuid: "smoothmenu1",  
    //menu DIV id
```

```
    orientation: 'h', //Horizontal or  
vertical menu: Set to "h" or "v"
```

```
    classname: 'ddsmoothmenu',  
    //class added to menus outer DIV
```

```
    //customtheme: ["#1c5a80",  
"#18374a"],
```

```

        contentsource: "markup"
// "markup" or ["container_id",
"path_to_menu_file"]
})
</script>

<script language="javascript"
type="text/javascript">

    tinyMCE_GZ.init({

        plugins :
'style,layer,table,save,advhr,advimage, ...',

        themes :
'simple,advanced',

        languages : 'en',

        disk_cache : true,

        debug : false

    });

</script>

<script language="javascript"
type="text/javascript"

src="../../tinymce/tinymce_src.js"></script>
>

<script type="text/javascript">

tinyMCE.init({

        mode : "textareas",

        theme : "advanced",

        plugins :
'table,youtube,advhr,advimage,advlink,em
otions,flash,searchreplace,paste,directionali
ty,noneditable,contextmenu",

        theme_advanced_buttons1_add :
'fontselect,fontsizeselect",

        theme_advanced_buttons2_add :
'separator,preview,zoom,separator,forecol
or,backcolor,liststyle",

        theme_advanced_buttons2_add_b
efore:
'cut,copy,paste,separator,search,replace,se
parator",

        theme_advanced_buttons3_add_b
efore :
'tablecontrols,separator,youtube,separator
"',

        theme_advanced_buttons3_add :
'emotions,flash",

        theme_advanced_toolbar_location
: "top",

        theme_advanced_toolbar_align :
"left",

        theme_advanced_statusbar_locati
on : "bottom",

        extended_valid_elements
: "hr[class|width|size|noshade]",

        file_browser_callback :
"fileBrowserCallBack",

        paste_use_dialog : false,

        theme_advanced_resizing
: true,

        theme_advanced_resize_horizonta
l : false,

        theme_advanced_link_targets :
'_something=My

```

```
somthing;_something2=My
something2;_something3=My something3;",

                                if
                                (enableAutoTypeSelection && cType) {
                                connector +=
                                "&Type=" + cType;
                                }

                                function
                                fileBrowserCallBack(field_name, url, type,
                                win) {
                                window.open(connector,
                                "tinymcpuk",
                                "modal,width=600,height=400");
                                var connector =
                                " ../filemanager/browser.html?Connector
                                =connectors/php/connector.php";
                                }
                                var
                                enableAutoTypeSelection = true;
                                </script>
                                </head>
                                var cType;
                                tinymcpuk_field =
                                <body bgcolor="#00FF66">
                                field_name;
                                tinymcpuk = win;
                                <div class="container">
                                <div class="header"><a href="#"></a>
                                <!-- end .header --></div>
                                <div class="content">
                                <div id="smoothmenu1"
                                class="ddsmoothmenu">
                                <ul>
                                <li><a href="../admin.php">Home</a>
                                <ul>
                                <li><a
                                href="../login.php">Logout</a></li></ul>
                                </li>
                                </ul>
                                </div>
                                switch (type) {
                                case "image":
                                cType =
                                "Image";
                                break;
                                case "flash":
                                cType =
                                "Flash";
                                break;
                                case "file":
                                cType =
                                "File";
                                break;
                                }
                                }
```

```

<li><a href="#">Menu</a>

<ul>

  <li><a
href="admin_home.php">Home</a></li>

  <li><a
href="admin_about.php">About</a></li>

  <li><a
href="admin_sale.php">List</a></li>

  <li><a
href="admin_kontak.php">Kontak</a></li>

  <li><a
href="admin_berita.php">Berita</a></li>

</ul></li>

</ul>

<br style="clear: left" />

</div>

<br style="clear: left" />

<h2 align="left"><strong>Edit Menu Home
</strong></h2>

<form name="jadwal" method="post"
action="mod_edit_home.php"
enctype="multipart/form-data"
onSubmit="return confirmupdate();">

<table width="704" border="1"
align="center">

  <tr>

    <?php
include "../koneksi.php";

    $editID      = $_GET['id'];

    $sqlTampil   = "SELECT * FROM t_home
WHERE id_home='$_GET[id]'";

    $qryTampil   = mysql_query($sqlTampil)
or die ("Gagal
query");

    $dataTampil  =
mysql_fetch_array($qryTampil);

    ?>

    <td width="76"><input type="hidden"
name="id_home" value="<?php echo
$dataTampil['id_home']; ?>"></td>

    </tr>

    <tr>

      <td width="76">Judul</td>

      <td width="612"><input type="text"
name='judul' size=80 Value="<?php echo
$dataTampil ['judul']?>">

    </tr>

    <tr>

      <td>Isi Berita </td>

      <td><textarea name='isi_home'
style='width: 600px; height: 350px'
rows="15"><?php echo $dataTampil
['isi_home']?></textarea> </td>

    </tr>

    <tr>

      <td>Gambar</td>

```



```

        <td><input type='file' name='foto'
value="<?php echo $dataTampil['foto']; ?>"
size=30 /></td>

    </tr>

    <tr><td colspan=2></td>

</tr>

<tr>

    <td align="center" colspan="2">

        <input type="submit" name="Submit"
value="Update">

        <a href="admin_home.php"><input
type="button" name="Submit2"
value="Batal"></a>

    </td>

</tr>

</table>

</form>

<!-- end .content --></div>

<div class="footer">

    <p align="center"><b>&copy; Program
Studi Sistem Informasi Universitas
Widyatama Bandung - Indonesia</p>

    <!-- end .footer --></div>

<!-- end .container --></div>

</body>

</html>

```

home.php

```

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD
XHTML 1.0 Strict//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml
1-strict.dtd">

<html
xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml"
xml:lang="en" lang="en">

<head>

<link rel="shortcut icon"
href="icon/Property.ico">

<title>Home Page | Star Group Property
Development </title>

<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=utf-8" />

<meta name="description" content="Place
your description here" />

<meta name="keywords" content="put,
your, keyword, here" />

<meta name="author"
content="Templates.com - website
templates provider" />

<link href="style.css" rel="stylesheet"
type="text/css" />

<script src="js/jquery-1.3.2.min.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/maxheight.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/cufon-yui.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/cufon-replace.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/Myriad_Pro_400.font.js"
type="text/javascript"></script>

```

```

<script type="text/javascript"
src="Js/jquery.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="Js/ddsmoothmenu.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s
ensor=false"></script>

<script type="text/javascript"
src="Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="Js/peta.js"></script>

<!--[if lt IE 7]>

    <script type="text/javascript"
src="js/ie_png.js"></script>

    <script type="text/javascript">
        ie_png.fix('.png, .banner
img');
    </script>

<![endif]>

<style>
#jendelainfo{position:absolute;z-
index:500;top:300;
left:300;background-
color:yellow;display:none;}
</style>

</head>

<body id="page1" onLoad="peta_awal()">

<div id="main">

<!-- header -->

    <div id="header">

        <div class="row-1">

<script type="text/javascript">
src="Js/jquery.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="Js/ddsmoothmenu.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="http://maps.google.com/maps/api/js?s
ensor=false"></script>

<script type="text/javascript"
src="Js/jquery-1.4.3.min.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="Js/peta.js"></script>

<!--[if lt IE 7]>

    <script type="text/javascript"
src="js/ie_png.js"></script>

    <script type="text/javascript">
        ie_png.fix('.png, .banner
img');
    </script>

<![endif]>

<style>
#jendelainfo{position:absolute;z-
index:500;top:300;
left:300;background-
color:yellow;display:none;}
</style>

</head>

<body id="page1" onLoad="peta_awal()">

<div id="main">

<!-- header -->

    <div id="header">

        <div class="row-1">

```

```

        </ul>
    </div>
<div
class="col-2"><span></span>

    <ul>
        <li><a
href="galeri.php">Gallery</a></li>

        <li><a
href="daftar_harga.php">List Sale</a></li>

        <li class="last"><a
href="spesifikasi.php">Spesification</a></li>
    </ul>
</div>
</div>
</div>
<!-- content -->
<div id="content"><div
class="inner_copy"><div>
    <div class="indent">
        <div
class="container">
            <div
class="col-1">
                <h4><em><b>Latest
News</b></em></h4>

                <div class="indent1">
                    <li><?php
include "koneksi.php";

// Berita Sebelumnya (tampilkan 10
berita sebelumnya)
$sebelum=mysql_query("SELECT *
FROM t_berita ORDER BY id_berita DESC
LIMIT 5");
while($t=mysql_fetch_array($sebelum)){
    echo "<h5><span
class=judul>$t[judul]</span></h5>";

// Tampilkan
hanya sebagian isi berita

    $isi_home =
htmlentities(strip_tags($t['isi_berita'])); //
membuat paragraf pada isi berita dan
mengabaikan tag html

    $isi = substr($isi_home,0,80); //
ambil sebanyak 220 karakter

    $isi =
substr($isi_home,0, strrpos($isi, " ")); //
potong per spasi kalimat

    echo
"<p>";

```

```

        echo "$isi ... <a
href=detail_berita.php?id=$t[id_berita]>Sel
engkapnya</a>

        <br /></td></tr></table>

        <hr color=#CCC
noshade=noshade />;

        }

        ?>

        </fieldset>

</form>

        </li>

</ul>

</div>

        <div class="banner"><a
href="#"></a></div>

        </div>

        <div

class="col-2">

        <div class="indent2">

        <div class="indent3">

        <table id="jendelainfo"
border="1" cellpadding="4" cellspacing="0"
style="border-collapse: collapse"
bordercolor="#FFCC00" width="250"
height="130">

        <tr>

        <td width="248" bgcolor="#000000"
height="19"><font color=white><span
id="teksjudul"></span></font></td>

        <td width="30" bgcolor="#000000"
height="19">

        <p align="center"><font
color="#FFFFFF"><a style="cursor:pointer"
id="tutup"><b>X</b></a></font></td>

        </tr>

        <tr>

        <td width="290" bgcolor="#FFCC00"
height="100" valign="top" colspan="2">

        <p align="center"><span
id="teksdes"></span></td>

        </tr>

        </table>

        <table border=0 width=100>

        <tr>

        <td>

        <div id="petaku" style="width:615px;
height:400px"></div>

        </td>

        </tr>

        </table>

        </div>

        <h4>Produk Kami</h4>

```

```
</div>

<div class="wrapper">

    <div class="col-1 maxheight">

        <div class="img-indent">

            <div class="box
maxheight">

                <div
class="border-top maxheight">

                    <div
class="border-right maxheight">

                        <div class="border-bot
maxheight">

                            <div class="border-left
maxheight">

                                <div class="left-top-corner
maxheight">

                                    <div class="right-
top-corner maxheight">

                                        <div
class="right-bot-corner maxheight">

                                            <div class="left-bot-corner
maxheight">


```

```

<div class="inner">

    <p>

        <?php
            include
                "koneksi.php";

            //include
                "config/fungsi_indotgl.php";

            $dpemilik=mysql_query("SELECT *
FROM t_home
WHERE id_home = 3 ");

            $s=
                mysql_fetch_array($dpemilik);

            echo
                "<img src='images/$s[foto]' width=160> ";

        ?>

    <?php
        include "koneksi.php";

        // Berita Sebelumnya (tampilkan 10
        berita sebelumnya)


```

```

        $sebelum=mysql_query("SELECT *
FROM t_home WHERE id_home = 3 ");
</div>

while($t=mysql_fetch_array($sebelum)){
</div>

        echo "<h5><span
class=judul>$t[judul]</span></h5>";
</div>

        // Tampilkan
        hanya sebagian isi berita

        $isi_home =
        htmlentities(strip_tags($t['isi_home'])); //
        membuat paragraf pada isi berita dan
        mengabaikan tag html
</div>

        $isi = substr($isi_home,0,220); //
        ambil sebanyak 220 karakter

        $isi =
        substr($isi_home,0,strrpos($isi," ")); //
        potong per spasi kalimat
</div>

        echo "$isi <a
href=cigadung.php>selengkapnya</a>
<br /></td></tr></table>
<hr color=#CCC
noshade=noshade />";
</div>

        }
        ?>
</div>

        </fieldset>

        <div class="col-2 maxheight">

        </form> </div>

        <div class="box
maxheight">

        <div
class="border-top maxheight">

```

```

<div
class="border-right maxheight">
//include
"config/fungsi_indotgl.php";

$dpemilik=mysql_query("SELECT *
FROM t_home
WHERE id_home = 4");

$s=
mysql_fetch_array($dpemilik);
echo
"<img src='images/$s[foto]' width=160> ";
?>
<div class="left-top-corner
maxheight">
<?php
include "koneksi.php";

<div
class="right-bot-corner maxheight">
// Berita Sebelumnya (tampilkan 10
berita sebelumnya)

$sebelum=mysql_query("SELECT *
FROM t_home WHERE id_home = 4");

while($st=mysql_fetch_array($sebelum)){

<div class="inner">

echo "<h5><span
class=judul>$t[judul]</span></h5>";

// Tampilkan
hanya sebagian isi berita

$isi_home =
htmlentities(strip_tags($t['isi_home'])); //
membuat paragraf pada isi berita dan
mengabaikan tag html

include
"koneksi.php";

```



```
$isi = substr($isi_home,0,220); //
ambil sebanyak 220 karakter

$isi =
substr($isi_home,0,strpos($isi, " ")); //
potong per spasi kalimat

echo "$isi ... <a
href=cikutra.php>Selengkapnya</a>

<br /></td></tr></table>

<hr color=#CCC
noshade=noshade />;

}

?></div>

<div class="col-3 maxheight">

<div class="box
maxheight">

<div
class="border-top maxheight">

<div
class="border-right maxheight">

<div class="border-bot
maxheight">

</div>

<div class="border-left
maxheight">

</div>

<div class="left-top-corner
maxheight">

</div>

<div class="right-
top-corner maxheight">
```

```

<div
class="right-bot-corner maxheight">

// Berita Sebelumnya (tampilkan 10
berita sebelumnya)

$sebelum=mysql_query("SELECT *
FROM t_home WHERE id_home = 5");

while($t=mysql_fetch_array($sebelum)){

<div class="inner">

echo "<h5><span
class=judul>$t[judul]</span></h5>";

// Tampilkan
hanya sebagian isi berita

$isi_home =
htmlentities(strip_tags($t['isi_home'])); //
membuat paragraf pada isi berita dan
mengabaikan tag html

$isi = substr($isi_home,0,220); //
ambil sebanyak 220 karakter

$isi =
substr($isi_home,0,strrpos($isi," ")); //
potong per spasi kalimat

echo "$isi ... <a
href=sariwangi.php>Selengkapnya</a>

<br /></td></tr></table>

<hr color=#CCC
noshade=noshade />";

}

?></div>

<?php
include "koneksi.php";

```



```
<meta name="description" content="Place
your description here" />

<meta name="keywords" content="put,
your, keyword, here" />

<meta name="author"
content="Templates.com - website
templates provider" />

<link href="style.css" rel="stylesheet"
type="text/css" />

<link rel='stylesheet' type='text/css'
href='css/map3.css' />

<script src="js/jquery-1.3.2.min.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/maxheight.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/cufon-yui.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/cufon-replace.js"
type="text/javascript"></script>

<script src="js/Myriad_Pro_400.font.js"
type="text/javascript"></script>

<!--[if lt IE 7]>
    <script type="text/javascript"
src="js/ie_png.js"></script>
    <script type="text/javascript">
        ie_png.fix('.png, .banner
img');
    </script>
<![endif]-->

<script type='text/javascript'
src='http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jq
uery/1.4/jquery.min.js'></script>

<script type='text/javascript'
src='js/example.js'></script>

<script type='text/javascript'
src='http://maps.google.com/maps/api/js?s
ensor=true'></script>

<script type='text/javascript'>

$(function() {

    var chicago = new google.maps.LatLng(-
6.917906342019082,107.63236999511719),

        pointToMoveTo,

        first = true,

        curMarker = new
google.maps.Marker({}),

        $el;

    var myOptions = {

        zoom: 10,

        center: chicago,

        mapTypeId:
google.maps.MapTypeId.ROADMAP

    };

    var map = new
google.maps.Map($("#map_canvas")[0],
myOptions);

    $("#locations li").mouseenter(function()
{
```

```
$el = $(this); // On click, zoom map

if (!$el.hasClass("hover")) {
    google.maps.event.addListener(curMarker,
    'click', function() {

        map.setZoom(14);

    });

    $("#locations
    li").removeClass("hover");

    $el.addClass("hover");

    // Fill more info area

    $("#more-info")
        .find("h2")
        .html($el.find("h3").html())
        .end()
        .find("p")
        .html($el.find(".longdesc").html());

    // Clear current marker
    curMarker.setMap();

    // Set zoom back to Chicago level
    // map.setZoom(10);

    // No longer the first time through (re:
    marker clearing)

    first = false;

    // Move (pan) map to new location
    }

    pointToMoveTo = new
    google.maps.LatLng($el.attr("data-geo-lat"),
    $el.attr("data-geo-long"));

    map.panTo(pointToMoveTo);

    $("#locations
    li:first").trigger("mouseenter");

    // Add new marker

    curMarker = new
    google.maps.Marker({

    });

    position: pointToMoveTo,

    map: map,

    icon: "images/marker.png"

    });

</script>

</head>
```

```
<body id="page6" onload="new
ElementMaxHeight()">
<div id="main">
<!-- header -->
    <div id="header">
        <div class="row-1">
            <div
class="fleft"><a href="home.php"></a></div>
            <div
class="fright">
                <ul>
                    <li><a href="kontak.php">Contact
Us</a></li>
                    <li><a href="sitemap.php">Site
Map</a></li>
                </ul>
            </div>
            <div
class="col-2">
                <ul>
                    <li><a href="home.php"></a></li>
                    <li><a
href="galeri.php">Gallery</a></li>
                    <li><a
href="daftar_harga.php">List Sale</a></li>
                    <li class="last"><a
href="spesifikasi.php">Spesification</a></li>
                </ul>
            </div>
        </div>
        <div class="row-2">
            <div
class="wrapper">
                <div
class="col-1">
                    <ul>
                        <li><a
href="home.php">Home</a></li>
                        <li><a href="about.php">About
Us</a></li>
                    </ul>
                </div>
                <div id="page-wrap">
                    <ul id="locations">
                        <li data-geo-lat="-6.898443068277023"
data-geo-long="107.645477280020711">
                            <h3>Universitas Widyatama</h3>
                        </li>
                    </ul>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
<!-- content -->
</body>
```

<p><h6>Friendly Campus For Future
Bussines Pro</h6></p>

<p
class="longdesc">Alamat:
Jl. Cikutra No. 204</p>

<li data-geo-lat="-6.892855167466937"
data-geo-long="107.6394510269165">

<h5>Komplek Cikutra</h5>

<li data-geo-lat="-6.882288968665872"
data-geo-long="107.62975215911865">

<p class="longdesc">Komplek
Cikutra Indah Regency:

<h5>Komplek Cigadung</h5>

Dapatkan Hunian yang nyaman di
Tengah Kota Bandung.

<p class="longdesc">Komplek
Cigadung Regency:

</p>

Dapatkan Hunian yang nyaman di
kawasan Bandung Utara dekat dengan
wilayah fovorit di Kota Bandung, seperti
kawasan Dago.

</p>

<div id="map_canvas"></div>

<div id="more-info"><div>

<li data-geo-lat="-6.853912449287309"
data-geo-long="107.58284568786621">

<h2>More Info</h2>

<h5>Komplek Sariwangi</h5>

<p>Hover over location on the left.
(JavaScript must be enabled)</p>

<p class="longdesc">Komplek
Sariwangi:

</div></div>

Dapatkan Hunian yang nyaman di
kawasan Bandung Utara dekat dengan
wilayah fovorit di Kota Bandung, seperti
kawasan Paris Van Java dan kawasan
pendidikan.

</div>

<div
class="clear"></div>

</div>

</p>


```
<!-- footer -->

    <div id="footer">

        <div class="indent"><div
class="fleft"> Copyright - <a
href="http://www.si-utama.com"
target="_blank"> Program Studi Sistem
Informasi</a>,<a
href="http://www.widyatama.ac.id"
target="_blank"> Universitas
Widyatama</a> - Bandung,
Indonesia</div><div class="fright"><div
class="vlinks"></div></div>

        </div>

    </div>

</div>

<script type="text/javascript"> Cufon.now();
</script>

</body>

</html>
```

