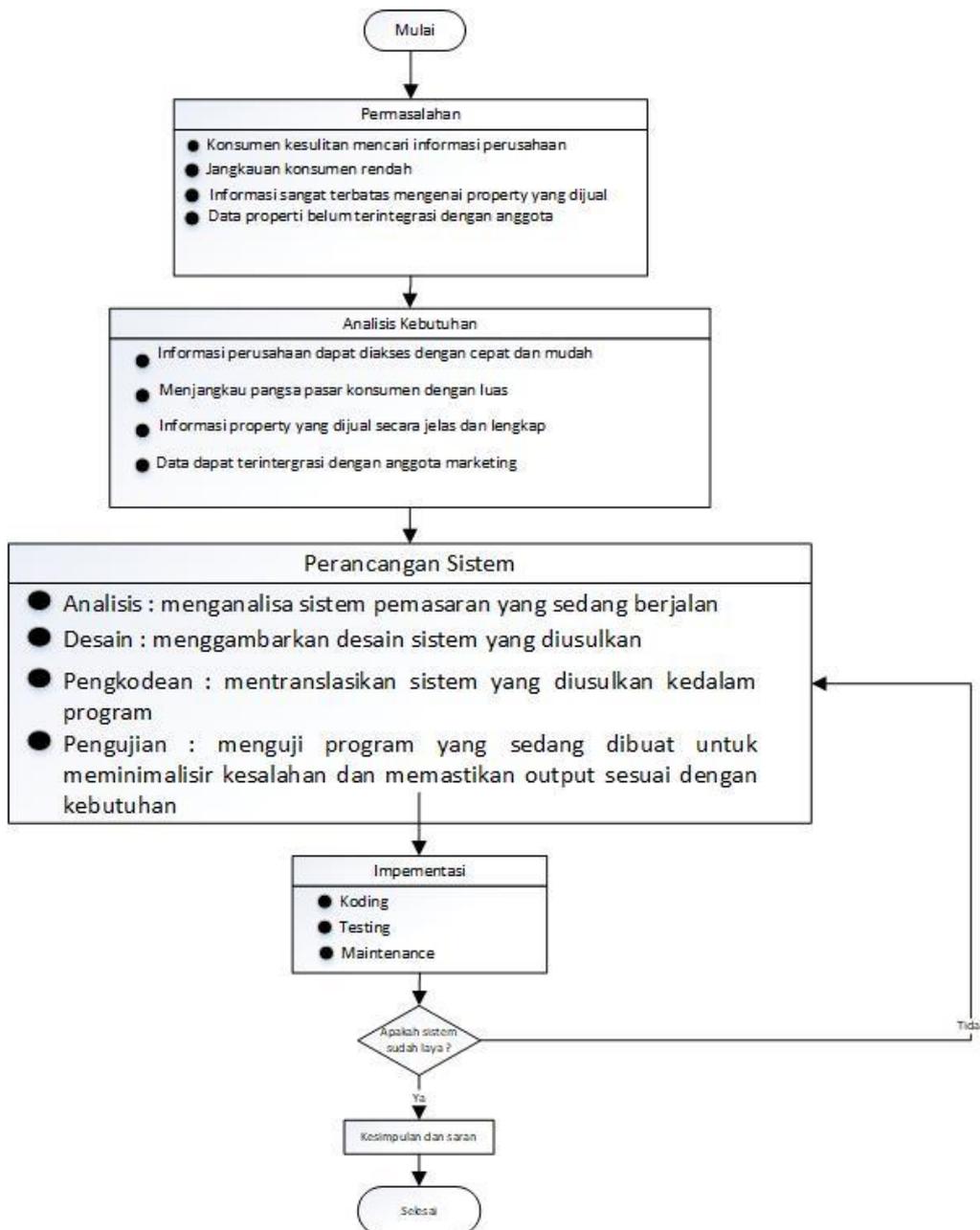


BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah

Diagram alir ini merupakan langkah-langkah yang diambil untuk mendukung proses penelitian yang akan dibuat agar penelitian ini dapat berjalan lebih terarah dan sistematis.



Gambar 3.1 Diagram Alir Pemecahan Masalah

Berikut ini merupakan rincian dari setiap langkah dari sistematika model metodologi pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian:

1. Perencanaan

Tahap ini merupakan langkah awal penelitian yang dilakukan dengan melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

- Observasi langsung kelapangan untuk melihat proses sistem pemasaran yang sedang berjalan.
- Wawancara dengan pihak terkait yaitu Bp. Alfi Sahri selaku Kepala bagian pemasaran.
- Pengumpulan data merupakan hasil dari wawancara dengan pihak kepala bagian pemasaran dan marketing.

2. Analisis

Setelah penelitian dilakukan melalui pengamatan secara langsung di lapangan wawancara dengan pihak terkait, maka selanjutnya dilakukan :

- Mengidentifikasi masalah adalah sebagai bagian dari proses penelitian dapat dipahami sebagai upaya mendefinisikan problem dan membuat definisi tersebut dapat diukur (*measurable*) sebagai langkah awal penelitian.
- Memahami sistem yang berjalan di lapangan.
- Menganalisa sistem ialah penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam berbagai bagian komponennya dengan maksud agar bisa mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam masalah atau hambatan yang muncul sehingga dilakukannya sistem perbaikan dan pengembangan.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap selanjutnya setelah tahap analisa untuk mendapatkan gambaran dengan jelas tentang apa yang dilakukan pada sistem, maka dilanjutkan dengan memikirkan bagaimana bentuk dari sistem tersebut.

- Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya harus tersedia oleh sistem, mencakup bagaimana sistem harus bereaksi pada input dan bagaimana perilaku sistem pada situasi tertentu.
- Persiapan untuk merancang bangun sistem implementasi merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan.

- Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk dengan cara pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- Menjelaskan kegunaan dan tujuan sistem, sistem ini bertujuan untuk membantu mempermudah konsumen untuk mencari informasi dan mempermudah proses pembelian unit.

4. Implementasi

Pada tahapan ini penerapan sistem yang dilakukan jika sistem disetujui termasuk program yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem agar siap untuk dioperasikan.

- Koding adalah suatu proses penulisan bahasa pemrograman untuk membuat suatu sistem aplikasi perangkat lunak.
- *Testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi dan fungsional dengan menggunakan *Black Box Testing*.
- *Maintenance* adalah suatu kegiatan untuk memelihara dan menjaga fasilitas yang ada serta memperbaiki, melakukan penyesuaian yang diperlukan untuk menghasilkan suatu kondisi operasi produksi agar sesuai dengan perencanaan yang ada.

3.1.1 Metode Pengembangan

Sistem Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model *waterfall*. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis yang didapat dari penelitian ini berupa alur kerja atau proses pemasaran saat ini hingga sampai dengan proses *Closing* atau *Dealing* menggunakan *flowchart* dokumen. Analisa terhadap sistem yang berjalan akan menghasilkan usulan sistem yang baru.

b. Desain

Desain atau perancangan meliputi penentuan pemrosesan dan data yang dibutuhkan oleh sistem yang baru dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship management (ERD)*, desain struktur database, struktur menu, desain menu input/output dan flowhart program.

c. Pengkodean

Desain yang telah dibuat sebelumnya ditranslasikan kedalam program. Dalam hal ini bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan menggunakan *database* PhpMyAdmin.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk menguji perangkat lunak yang seiring dengan pemuatan kode program. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Data merupakan suatu fakta yang belum memiliki arti atau makna bagi penerimanya dan masih membutuhkan suatu pengolahan. Data dapat berupa simbol, gambar, huruf, angka bahkan suatu keadaan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data :

a. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati langsung sistem pemasaran yang berjalan. Pengamatan langsung diadakan untuk mendapatkan data yang dilakukan pada penelitian di Springhill Bandar Lampung, Kemiling.

b. Wawancara

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau tanya jawab langsung dengan kepala bagian pemasaran yang berhubungan dengan masalah-masalah yang dibahas.

c. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, membaca dan mempelajari data-data yang ada dari berbagai media, seperti buku-buku, hasil karya tulis, jurnal-jurnal atau artikel-artikel yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

3.2 Metode-Metode Pendekatan Penyelesaian Masalah

Sebelum sistem informasi dikembangkan, dibutuhkan adanya kebijakan yang merupakan wujud dari bentuk dukungan manajemen terhadap pengembangan sistem yang akan dilakukan. Dalam hal ini kebijakan yang diberikan dalam bentuk izin dari Springhill Bandar Lampung untuk dapat melakukan penelitian dan pengembangan sistem sesuai dengan Surat dari SPRINGHILL BANDAR LAMPUNG. Setelah mendapatkan izin selanjutnya dilakukan perencanaan pengembangan sistem kedalam metode pendekatan penyelesaian masalah.

3.2.1 Analisa Sistem Yang Berjalan

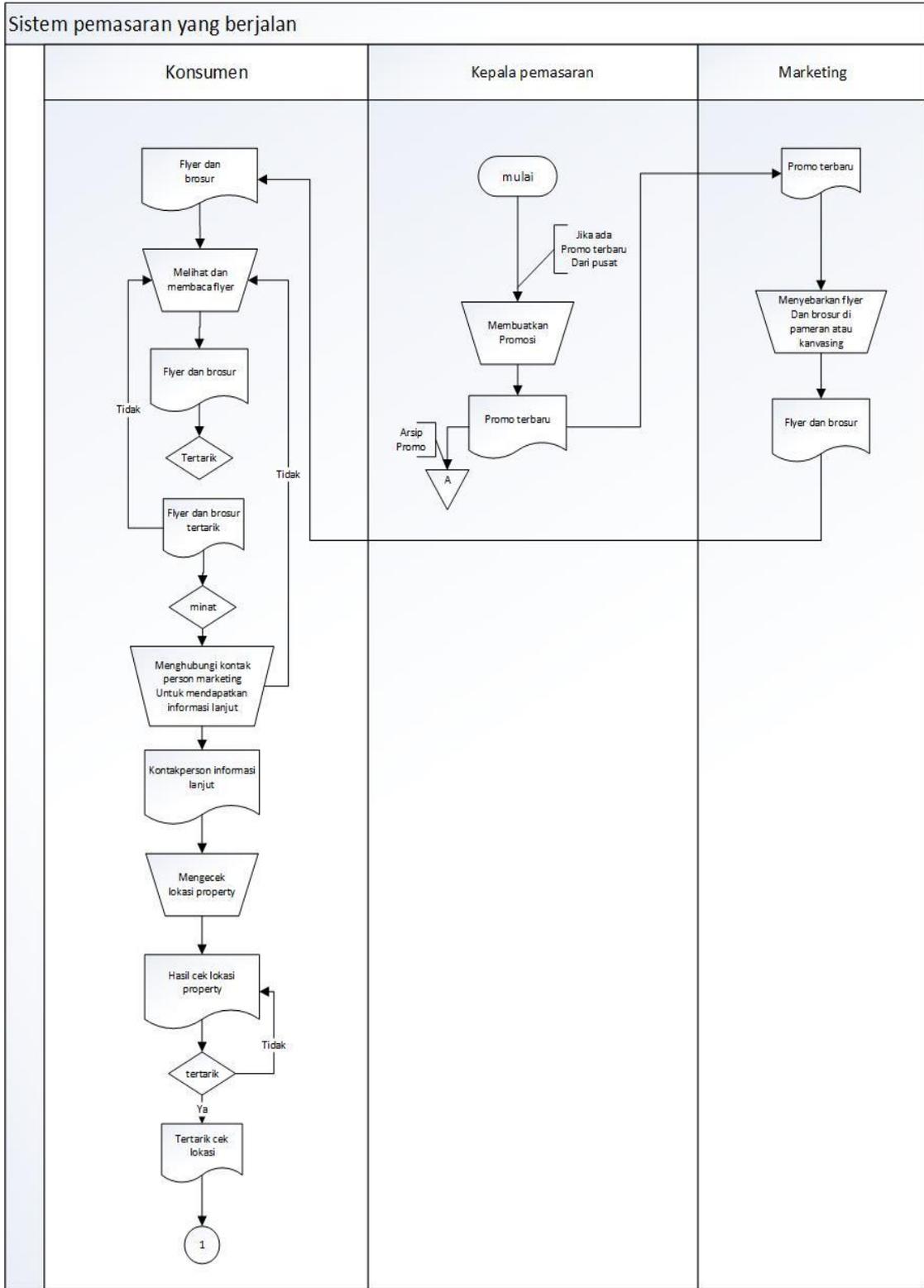
Analisis yang berjalan yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari proses pemasaran konvensional dengan menggunakan alat bantu berupa flyer, brosur. Untuk mengetahui alur proses yang berjalan secara rinci maka digunakan document flowchart. Document flowchart yang dibuat untuk menerangkan proses apa saja yang dikerjakan, siapa yang terlibat, bagaimana proses terjadi.

Analisis sistem yang berjalan mengenai pemasaran property yang ada di Springhill Bandar Lampung adalah sebagai berikut :

1. Kepala pemasaran membuat promosi
2. Bagian promosi mencetak promo terbaru dalam flyer dan brosur
3. Marketing menyebarkan flyer dan brosur dengan cara canvasing atau pameran booth
4. Konsumen melihat dan membaca flyer dan brosur
5. Jika konsumen tertarik maka konsumen akan menyimpan flyer dan brosur
6. Jika konsumen minat maka konsumen akan menghubungi kontak person yang ada pada flyer dan brosur untuk melihat lokasi
7. Jika tertarik maka konsumen akan melakukan negoisiasi unit
8. Jika negoisiasi unit sesuai dengan permintaan konsumen dan di acc oleh pihak instansi (kepala pemasaran) maka selanjutnya konsumen akan menyiapkan berkas persyaratan dan uang tanda jadi (booking fee) untuk proses Dealing atau Closing
9. Jika berkas persyaratan lengkap maka pihak pemasaran akan membuat form A sebagai tanda telah terjadi Dealing Unit
10. Konsumen menandatangani Form A
11. Konsumen akan mendapatkan info Pembuatan Surat Pesanan unit
12. Selesai

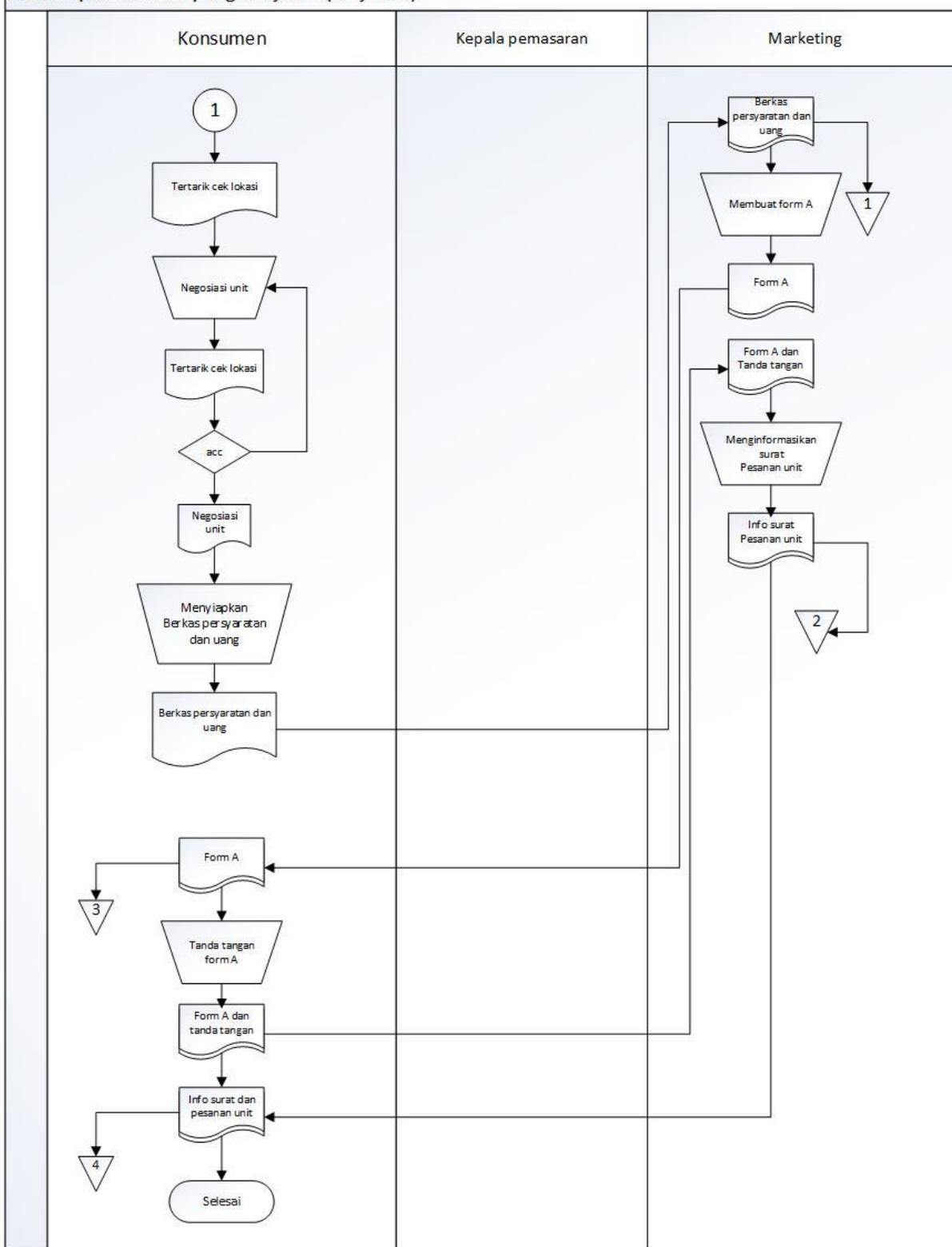
3.2.2 Flowchart Sistem Pemasaran yang Berjalan

Berikut merupakan gambaran sistem Pemasaran Property sesuai data yang diperoleh dari pengumpulan data, dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 *Flowchart* Sistem Yang Berjalan

Sistem pemasaran yang berjalan (lanjutan)



Gambar 3.3 Flowchart Sistem Pemasaran Lanjutan

Setelah melihat gambaran sistem yang sedang berjalan maka dapat dianalisis kelemahan sistem yang sedang berjalan. Berikut adalah hasil dari analisis kelemahan sistem:

1. Pemasaran yang dilakukan dengan menggunakan sistem penyebaran *flyer* dan brosur dianggap kurang efektif, karena jangkauan konsumen hanya berada dalam ruang lingkup yang kecil.
2. *Flyer* dan Brosur yang disimpan dapat terjadi kerusakan akibat dari berbagai faktor.
3. *Flyer* dan Brosur tidak adanya pembaruan atau *Uptodate* dari perusahaan.
4. Konsumen yang akan melakukan proses *Closing* atau *Dealing* harus mengunjungi kantor pemasaran untuk dapat mendapatkan informasi lebih lanjut

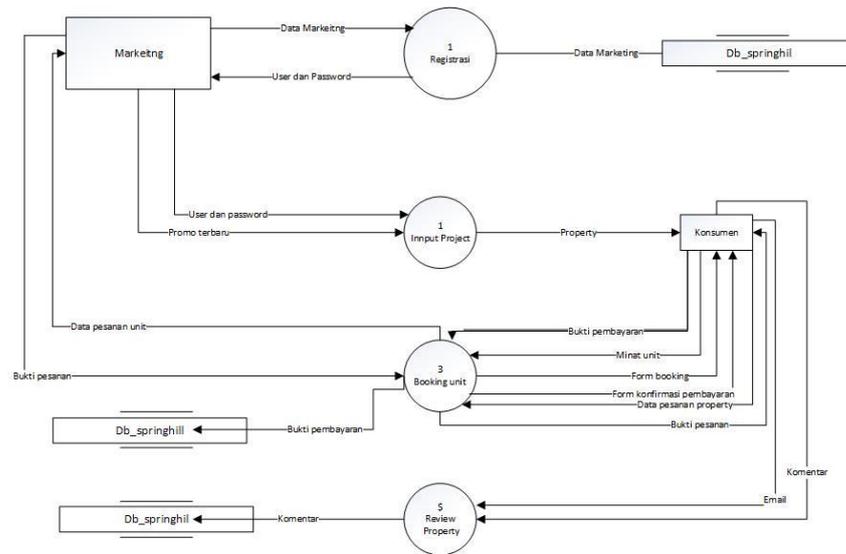
3.2.3 Desain Global Sistem Baru

Desain global sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada user tentang sistem yang baru. Desain sistem secara umum merupakan persiapan dari sistem terperinci. Desain secara umum mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan di desain secara terinci. Desain terinci dimaksudkan untuk pemrograman komputer dan ahli teknik yang mengimplementasikan sistem. Berikut adalah gambaran global sistem :

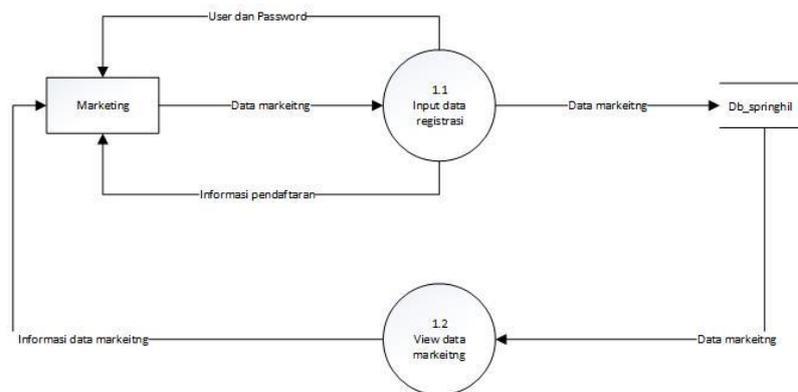
a. Diagram Konteks

Gambar 3.4 Diagram Konteks yang diusulkan

b. Diagram Level I

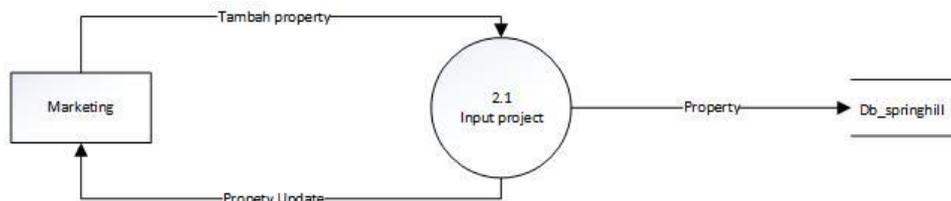


Gambar 3.5 Desain DFD Level 1 Yang diusulkan



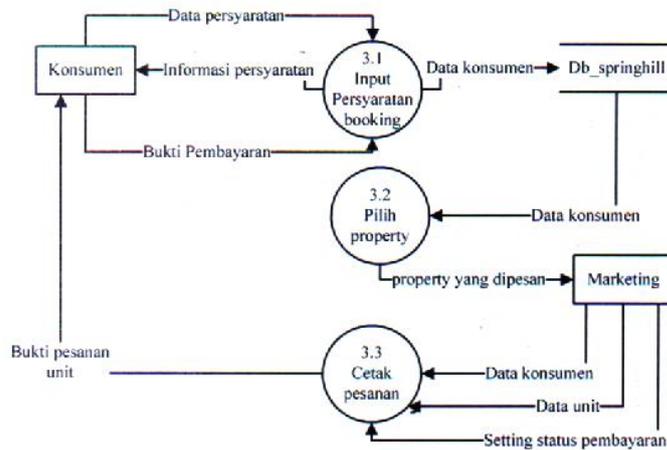
Gambar 3.6 Desain DFD Level 2 Sub Proses Registrasi

Pada gambar 3.6 merupakan penjabaran dari sub sistem yang terdiri dari dua proses yang terhubung dengan sistem serta satu *database* yang menyimpan semua data-data yang berkaitan dengan sistem informasi Pemasaran Property di Springhill Bandar Lampung.



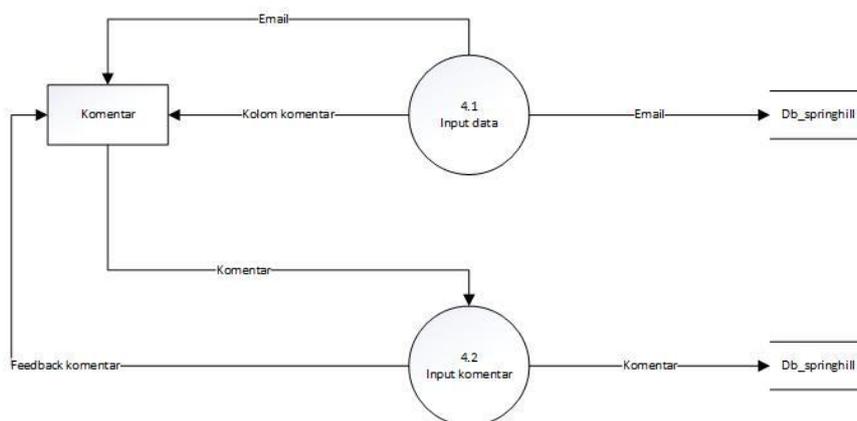
Gambar 3.7 Sub Sistem Input Project

Pada gambar 3.7 merupakan penjabaran dari sub sistem yang terdiri dari satu proses yang terhubung dengan sistem serta satu *database* yang menyimpan semua data-data yang berkaitan dengan sistem informasi Pemasaran Property di Springhill Bandar Lampung.



Gambar 3.8 Sub Sistem Booking Unit

Pada gambar 3.8 merupakan penjabaran dari sub sistem yang terdiri dari tiga proses yang terhubung dengan sistem serta satu *database* yang menyimpan semua data-data yang berkaitan dengan sistem informasi Pemasaran Property di Springhill Bandar Lampung.



Gambar 3.9 Sub sistem Review

Pada gambar 3.9 merupakan penjabaran dari sub sistem yang terdiri dari Dua proses yang terhubung dengan sistem serta dua *database* yang menyimpan semua data-data yang berkaitan dengan sistem informasi Pemasaran Property di Springhill Bandar Lampung.

3.2.4 Desain sistem Terperinci

Desain sistem terperinci merupakan suatu desain terinci yang menjelaskan hubungan antara tabel dalam sistem. Desain sistem terperinci pada sistem Pemasaran Property seperti gambar berikut.

1. Halaman Login konsumen

Merupakan langkah pertama setelah kita memasuki halaman *website*. Dan berfungsi sebagai langkah pertama untuk memulai proses yang ada pada *website*.



Google
Http://Springhill.com

Login

SPRINGHILL
Bandar Lampung

Email

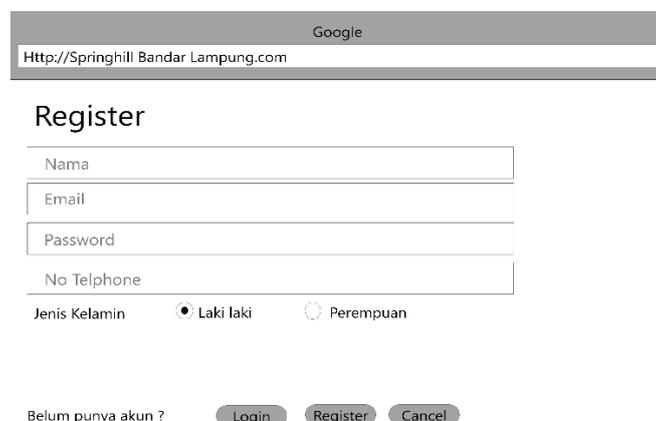
Password

Belum punya akun ?

Gambar 3.10 Halaman Login Konsumen

2. Halaman Registrasi

Merupakan halaman untuk melakukan mempunyai akun untuk login.



Google
Http://Springhill Bandar Lampung.com

Register

Nama

Email

Password

No Telephone

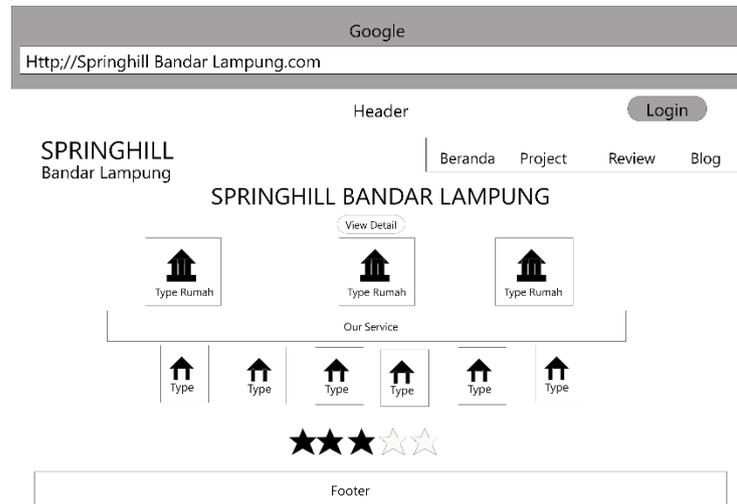
Jenis Kelamin Laki laki Perempuan

Belum punya akun ?

Gambar 3.11 Halaman Register

3. Halaman Home

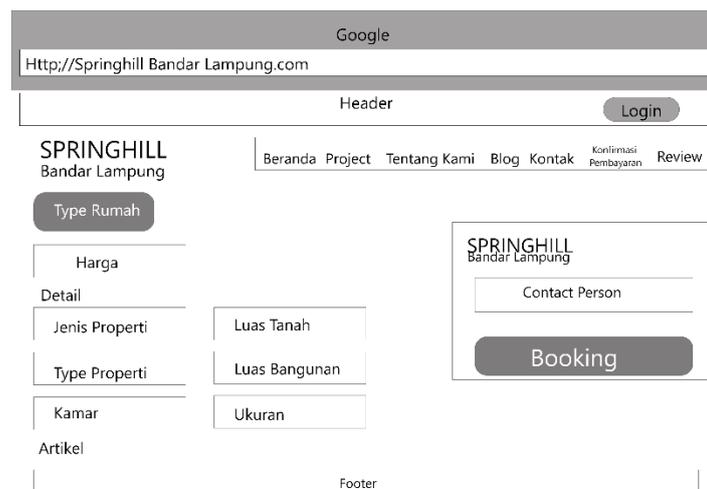
Merupakan tampilan pertama setelah kita menginputkan halaman *website*. Pada halaman ini menampilkan berbagai macam pilihan properti yang ada pada Springhill Bandar Lampung.



Gambar 3.12 Halaman Home

4. Halaman Project

Tampilan ini merupakan tampilan yang menunjukkan berbagai macam project properti seperti type rumah yang ada pada Springhill Bandar Lampung.



Gambar 3.13 Halaman Project

5. Halaman Review

Merupakan halaman yang menunjukkan *review* atau ulasan yang diberikan oleh konsumen terhadap perumahan Springhill Bandar Lampung.



Gambar 3.14 Halaman review

6. Halaman booking

Tampilan ini digunakan untuk transaksi tanda jadi pembelian unit properti yang dipilih.



Gambar 3.15 Halaman Booking

7. Halaman konfirmasi

Pembayaran Halaman ini digunakan setelah mengisi formulir Booking, kemudian konsumen mengkonfirmasi pembayarannya.

Google
 Http://Springhill Bandar Lampung.com

SPRINGHILL
 Bandar Lampung

Konfirmasi Pembayaran

Type Rumah : Waktu/tanggal
 Luas Tanah :
 Luas Bangunan :
 Uang Muka : Choose File
 Nik : Pesan

Perhatian !!! UANG yang sudah dibayarkan tidak bias dikembalikan Kirim

Gambar 3.16 Halaman Konfirmasi Pembayaran

8. Halaman Pesanan Saya Menampilkan List pesanan yang dilakukan oleh konsumen.

Google
 Http://Springhill Bandar Lampung.com

Header Login

SPRINGHILL
 Bandar Lampung

Beranda Project Review Konfirmasi Pembayaran Pesanan Saya Blog

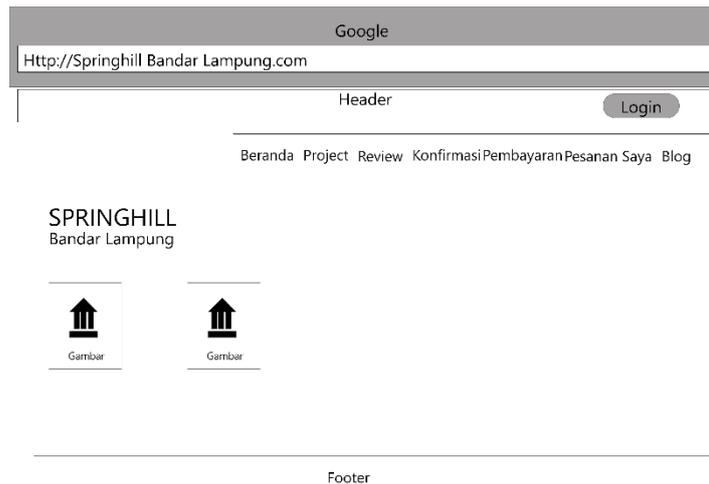
View Detail

STATUS PESANAN

Gambar 3.17 Halaman Pesanan Saya

9. Halaman Blog

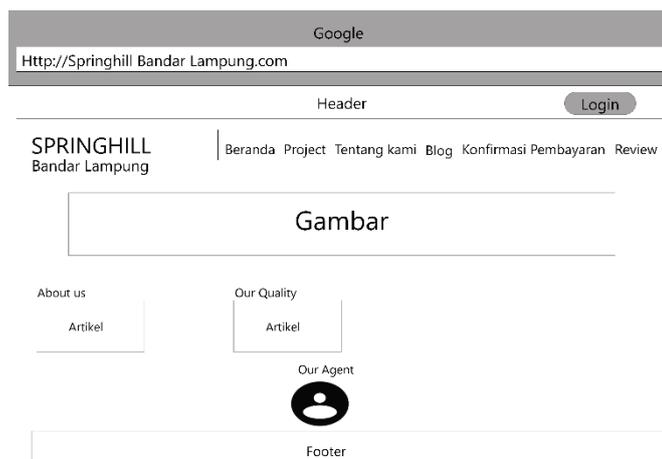
Halaman yang berisi blog yang ada pada Springhill Bandar Lampung.



Gambar 3.18 Halaman Blog

10. Halaman Tentang Kami

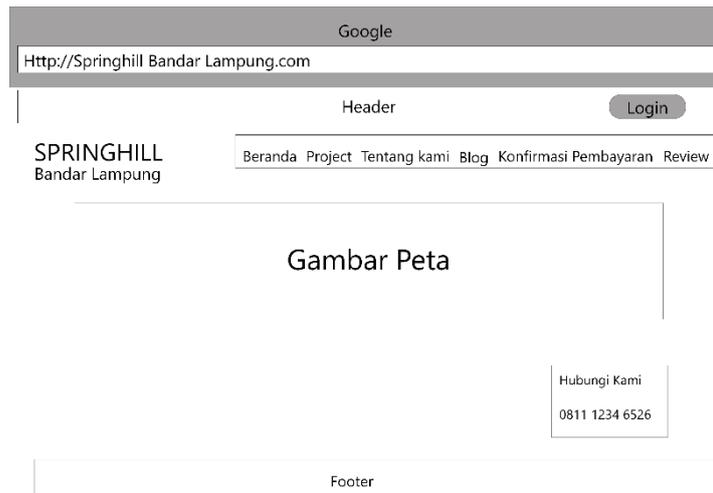
Merupakan halaman yang menampilkan tentang perusahaan secara detail.



Gambar 3.19 Halaman Tentang Kami

11. Halaman Kontak

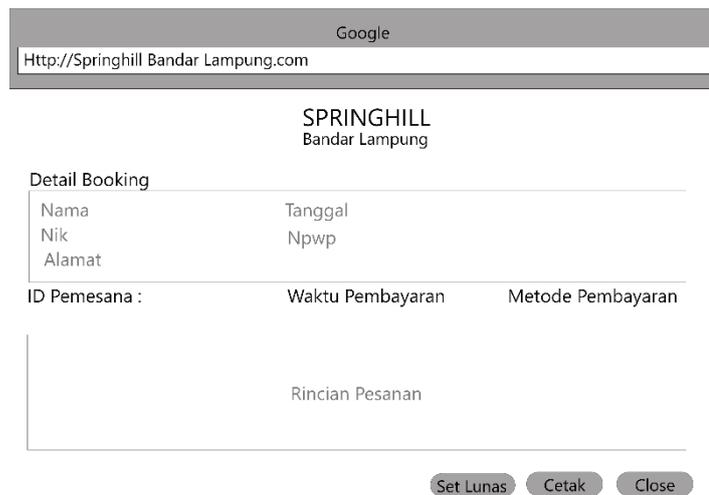
Menampilkan detail kontak person tentang perusahaan.



Gambar 3.20 Halaman Kontak

12. Halaman Detail Booking

Merupakan tampilan yang menampilkan formulir booking secara detail



Gambar 3.21 Halaman Detail Booking

13. Halaman Login Marketing

Merupakan langkah pertama untuk marketing yang akan berinteraksi dengan sistem, baik untuk menambah properti, blog dan merubah status lainnya

Google

Http://Springhill Bandar Lampung.com

SPRINGHILL
Bandar Lampung

Email

Password

Belum punya akun ?

Register Login Cancel

Gambar 3.22 Halaman login Marketing

14. Halaman Admin Panel Halaman ini merupakan halaman yang berisi tentang menu yang ada pada admin panel yang dapat di jalankan oleh marketing selaku admin sistem.

Google

Http://Springhill Bandar Lampung.com

Header

Log Out

SPRINGHILL
Bandar Lampung

Beranda Project Admin Panel Blog

Admin Panel

Tambah Properti

List Properti

Booking

Blog

List Artikel

Upload

Detail Rumah

Pilih Type property

Pilih Type rumah

Luas Tanah

Jumlah Kamar

Ukuran

Alamat/Lokasi

Harga

Luas Bangunan

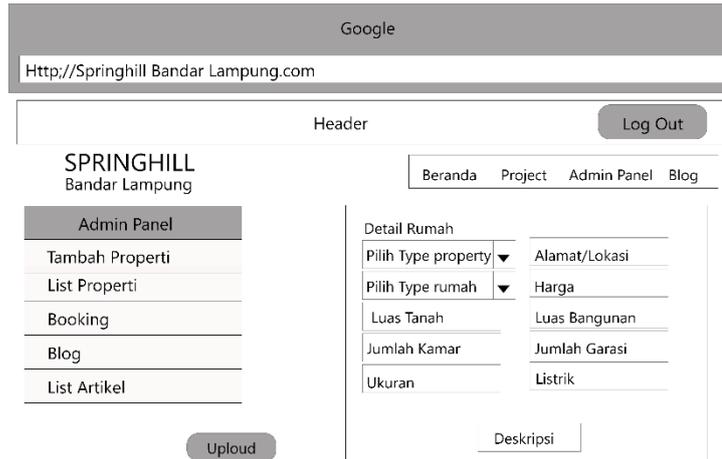
Jumlah Garasi

Listrik

Deskripsi

Gambar 3.23 Halaman Admin Panel

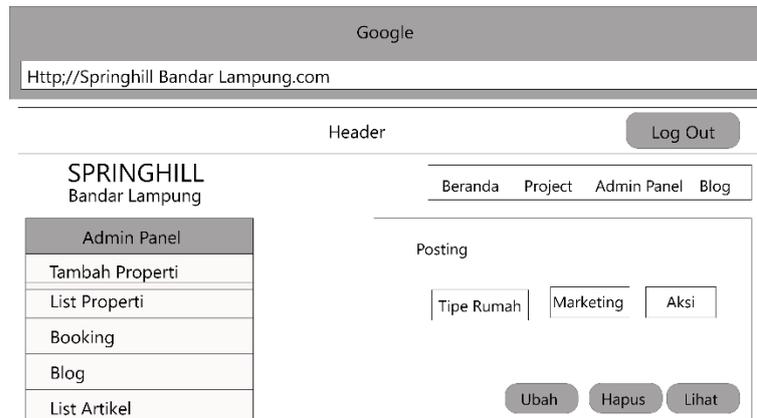
15. Halaman Tambah properti Merupakan halaman yang menampilkan formulir untuk menambah properti pada halaman website tersebut.



Gambar 3.24 Halaman Tambah Properti

16. Halaman List Properti

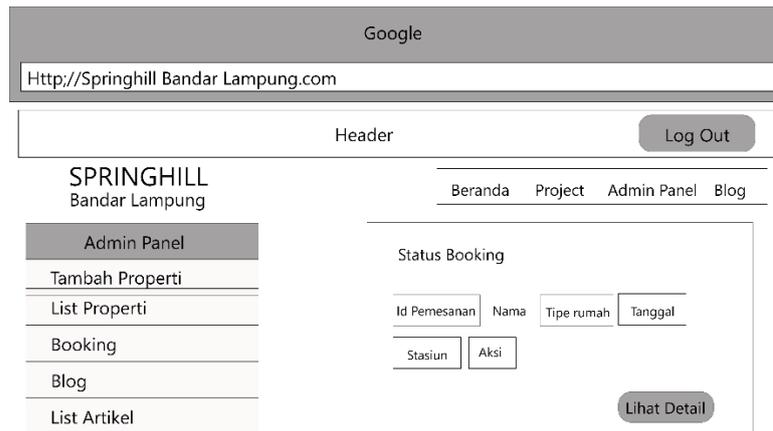
Tampilan yang menampilkan List atau daftar properti yang telah diinputkan kedalam sistem



Gambar 3.25 Halaman List Properti

17. Halaman Booking

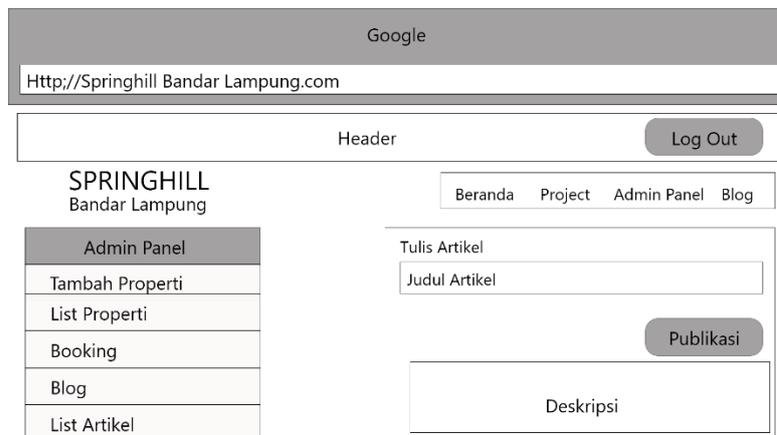
Pada halaman ini, tidaklah sama dengan halaman booking untuk konsumen, halaman ini menampilkan status dan List atau daftar bookingan properti.



Gambar 3.26 Halaman Booking

18. Halaman Blog

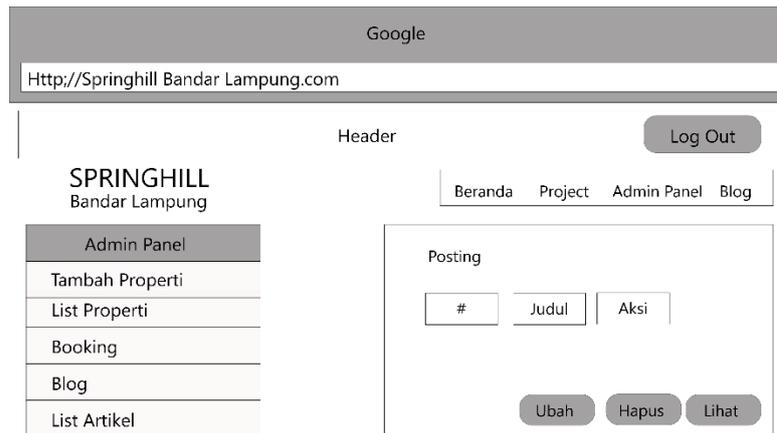
Tampilan yang menampilkan List atau daftar Blog yang telah diinputkan kedalam



Gambar 3.27 Halaman Blog

19. Halaman List Artikel

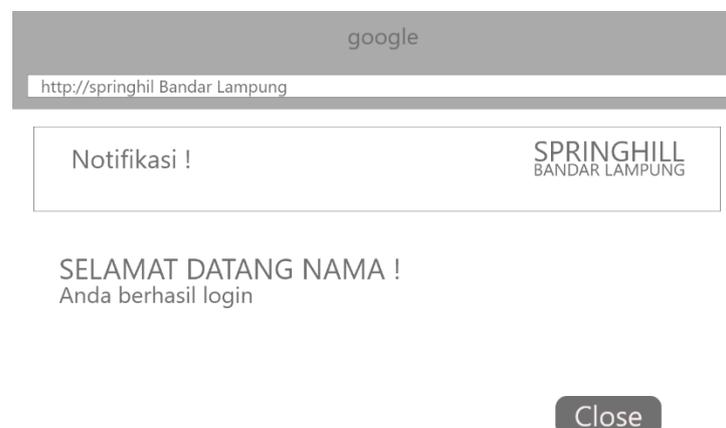
Merupakan halaman yang menampilkan list atau daftar Artikel yang ada pada website.



Gambar 3.28 Halaman List Artikel

20. Halaman notifikasi

Tampilan yang menampilkan notifikasi setelah user atau marketing melakukan login. Notifikasi ini akan memberikan pemberitahuan sukses dan tidak nya login dan resgitrasi yang dilakukan.

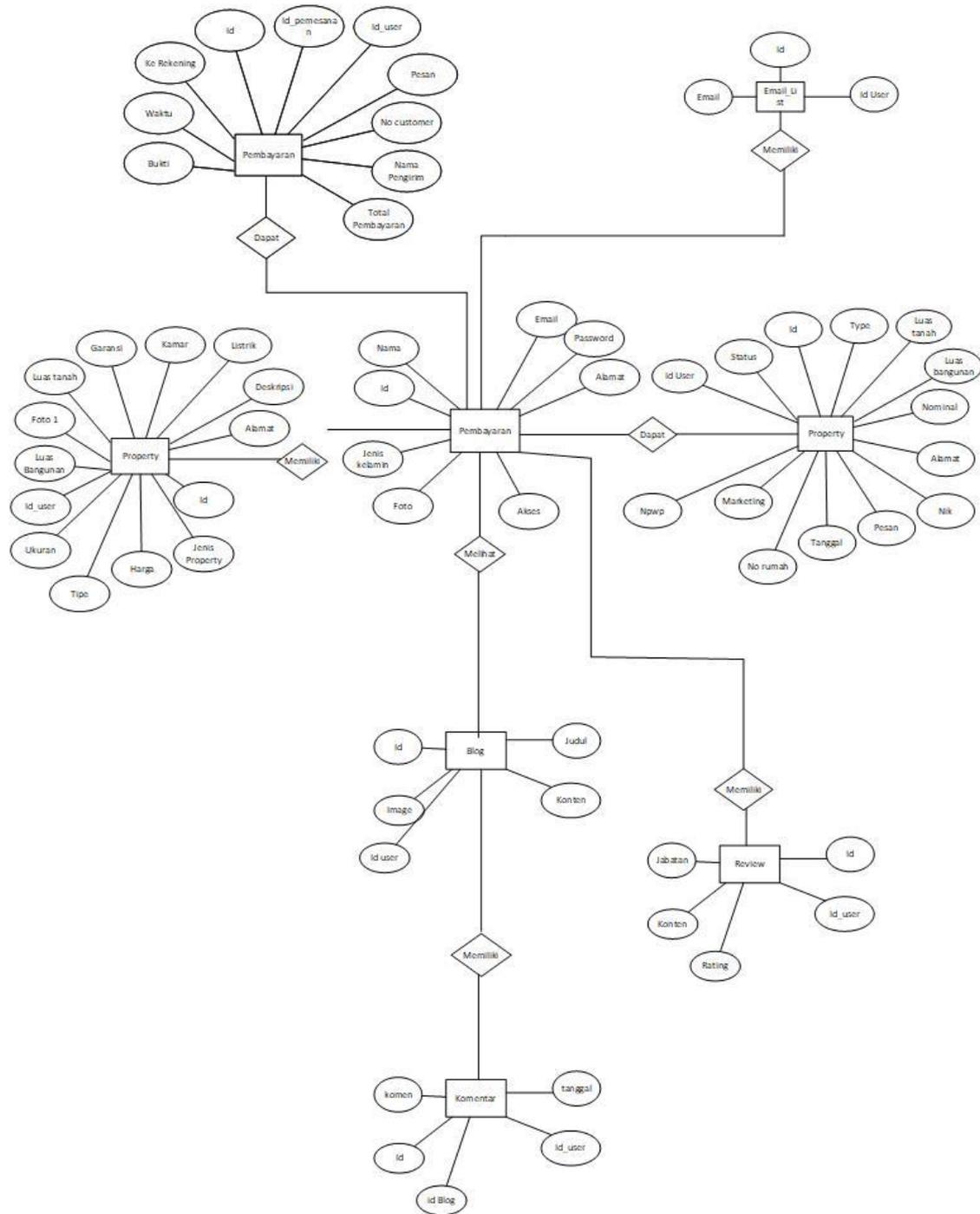


Gambar 3.29 Halaman Notifikasi

3.3 ERD (Entity Relation Diagram)

Entity Relation Diagram (ERD) menggambarkan dan menjelaskan bagaimana desain basis data yang diusulkan dapat berupa Relasi Antar tabel, *Relational Database (ER-D/Class Model)*, dan

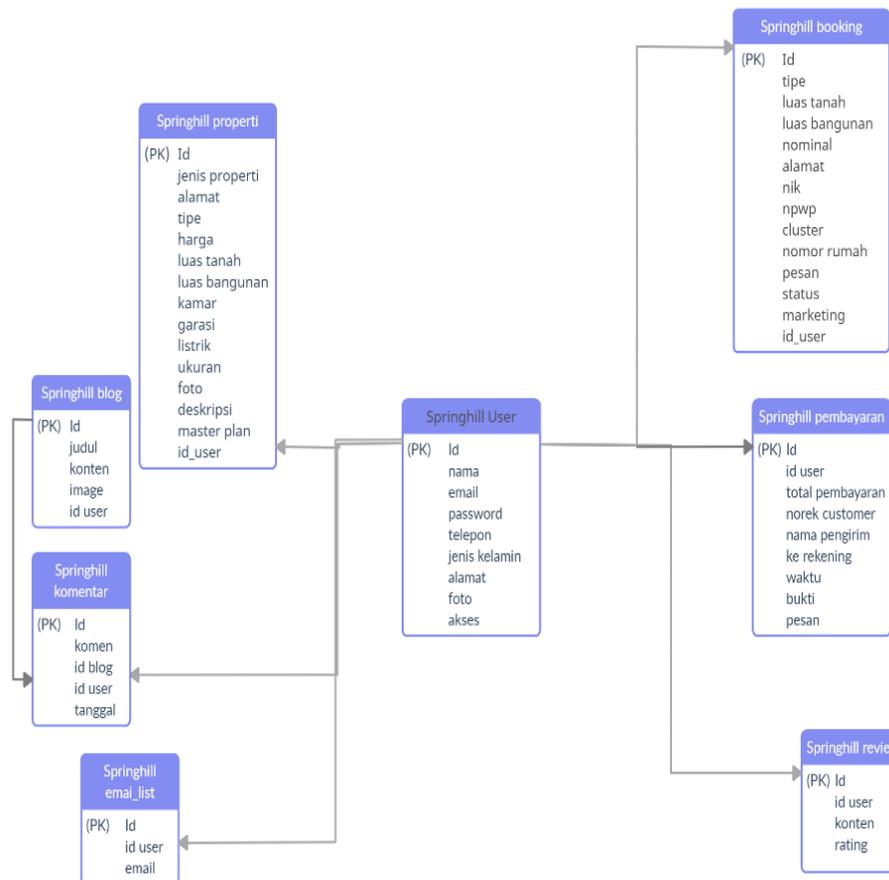
Spesifikasi Kebutuhan Database. Rancangan Database pada Sistem Informasi Pemasaran properti berbasis Web di Springhill Bandar Lampung adalah sebagai berikut :



Gambar 3.30 ERD (*Entity Relation Diagram*)

3.4 Relasi Antar Tabel

Merupakan Rancangan *Database* yang digambarkan dalam bentuk tabel yang saling berhubungan dan saling terkait satu sama lain. Pada Relasi antar tabel ini menjelaskan tabel yang berisi data yang saling terkait.



Gambar 3.31 Relasi Antar Tabel

3.5 Kamus Data

Kamus data (*data dictionary*) dipergunakan untuk memperjelas aliran data yang digambarkan pada DFD. Kamus data adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem perangkat lunak sehingga masukan (*input*) dan keluaran (*output*) dapat dipahami secara umum (memiliki standart cara penulisan). Berikut ini adalah kamus data untuk sistem informasi pemasaran diatas :

- a. Tabel *Springhill User*

Tabel user berfungsi untuk menyimpan data informasi user.

Nama *database* : Springhill

Nama Tabel : Tabel *user*

Primary Key : id

Jumlah Field : 9

Tabel 3.1 Tabel Springhill user

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	11	Id User
Nama	Varchar	100	Nama User
Email	Varchar	100	Email
Password	Varchar	250	Password
Telepon	Varchar	25	Telepon
Jenis Kelamin	Varchar	25	Jenis Kelamin
Alamat	Varchar	250	Alamat
Foto	Varchar	100	Foto
Akses	Int	2	Akses untuk user

b. Tabel Springhill Properti

Tabel Springhill Properti berfungsi untuk menyimpan data informasi properti..

Nama *database* : Springhill

Nama Tabel : tabel Properti

Primary Key : Id

Jumlah Field :14

Tabel 3.2 Tabel Springhll Properti

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id properti
Jenis Properti	Varchar	50	Jenis properti
Alamat	Varchar	100	Alamat
Tipe	Varchar	10	Tipe
Harga	Varchar	20	Harga
Luas Tanah	Varchar	10	Luas tanah
Luas Bangunan	Varchar	10	Luas bangunan
Kamar	Int	10	Kamar
Garasi	Int	10	Garasi
Listrik	Varchar	10	Listrik
Ukuran	Varchar	10	Ukuran
Foto 1	Varchar	250	Foto 1
Deskripsi	Text		Deskripsi

Id User	Int	10	Id user
---------	-----	----	---------

c. Tabel Springhill Booking

Tabel Springhill Booking berfungsi untuk menyimpan data informasi Booking.

Nama *database* : Springhill

Nama Tabel : tabel Booking

Primary Key : id

Jumlah Field : 15

Tabel 3.3 Tabel Springhill Booking

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id
Tipe	Int	10	Tipe
Luas Tanah	Varchar	10	Luas tanah
Luas Bangunan	Varchr	10	Luas bangunan
Nominal	Int	20	Nominal
Alamat	Text		Alamat
Id User	Int	10	Id User
NIK	Int	16	NIK
NPWP	Int	20	NPWP
Cluster	Varchar	20	Cluser
Nomor Rumah	Int	5	Nomor Rumah
Pesan	Varchar	250	Pesan
Tanggal	Date		Tanggal
Status	Varchar	10	Status
Marketing	Int	10	Marketing

d. Tabel Springhill Pembayaran

Tabel Springhill Pembayaran berfungsi untuk menyimpan data informasi pembayaran.

Nama *database* : Springhill

Nama Tabel : tabel Pembayaran

Primary Key : id

Jumlah Field : 10

Tabel 3.4 Tabel Springhill Pembayaran

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id
Id user	Int	10	Id user

Id Pesanan	Varchar	15	Id Pesanan
Total Bayar	Varchar	50	Total Bayar
Norek Customer	Varchar	50	Norek Customer
Nama Pengirim	Varchar	100	Nama Pengirim
Ke Rekening	Varchar	50	Ke rekening
Waktu	Varchar		Waktu
Bukti	Varchar	250	Bukti
Pesan	Varchar	250	Pesan

e. Tabel Springhill Review

Tabel Springhill Review berfungsi untuk menyimpan data informasi Review Konsumen mengenai properti di Springhill.

Nama *database* : Springhill

Nama Tabel : tabel Review

Primary Key : id

Jumlah Field : 4

Tabel 3.5 Tabel Springhill Review

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id
Id user	Int	10	Id user
Konten	Varchar	15	Konten
Rating	Varrchar	50	Rating

f. Tabel Springhill Blog

Tabel Springhill Blog berfungsi untuk menyimpan data informasi Blog.

Nama database : Springhill

Nama Tabel : tabel Pembayaran

Primary Key : id

Jumlah Field : 5

Tabel 3.6 Tabel Springhill Blog

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id
Judul	Varchar	250	Judul

Konten	Text		Konten
Image	Varchar	50	Image
Id user	Int	10	Id user

g. Tabel Springhill Komentar

Tabel Springhill Komentar berfungsi untuk menyimpan data informasi komentar.

Nama *database* : Springhill
 Nama Tabel : tabel Komentar
 Primary Key : id
 Jumlah Field :4

Tabel 3.7 Tabel Springhill Komentar

Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id
Konten	Text		Konten
Id Blog	Int	10	Id Blog
Id user	Int	10	Id user

h. Tabel Springhill Email List

Tabel Komentar berfungsi untuk menyimpan data informasi komentar.

Nama *database* : Springhill
 Nama Tabel : tabel Komentar
 Primary Key : id
 Jumlah Field : 4

Tabel 3.8 Tabel Springhill Email List

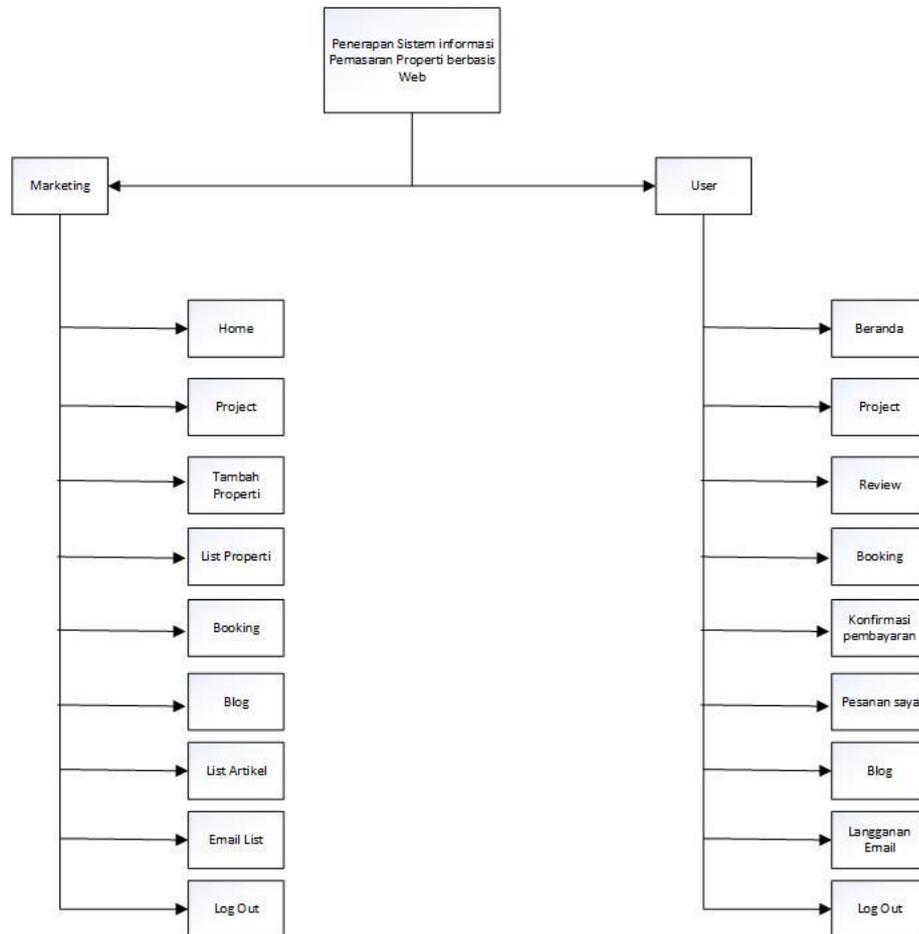
Nama	Type	Size	Keterangan
Id	Int	10	Id
Id user	Int		Id user
email	Varchar	email	Id Blog

3.6 HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*)

HIPO merupakan metodologi yang dikembangkan dan didukung oleh IMB. HIPO adalah alat komunikasi program yang banyak digunakan sebagai alat desain dan teknik dokumentasi siklus

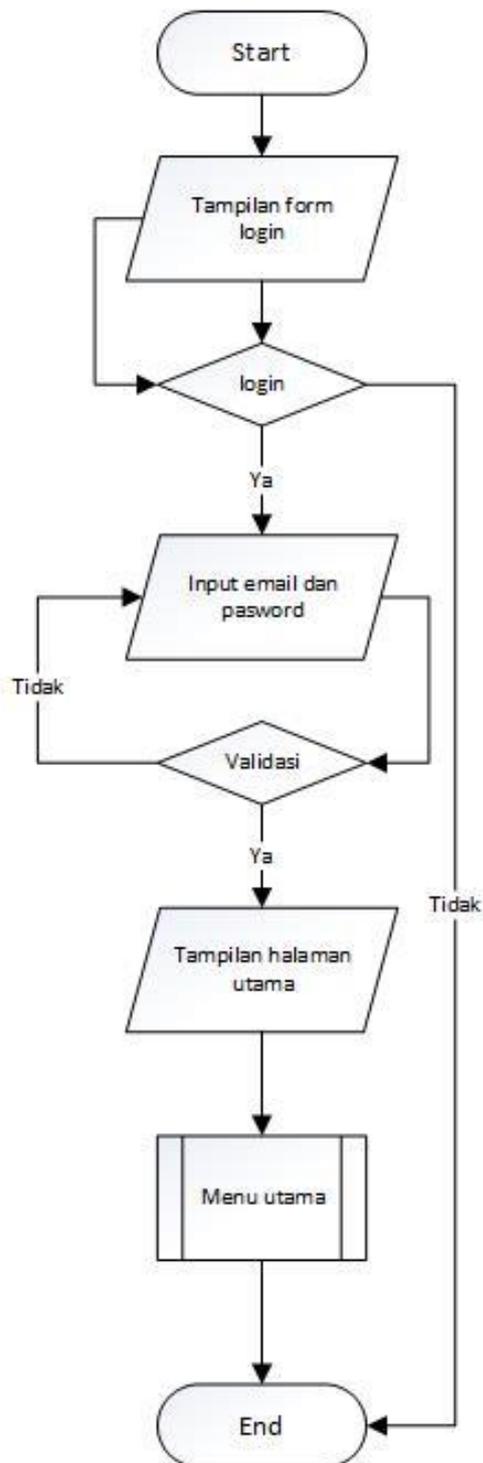
pengembangan sistem yang berbasis pada fungsi yaitu tiap-tiap modul didalam sistem digambarkan oleh fungsi utama nya.

a. HIPO pada penerapan Sistem informasi Pemasaran properti digambarkan seperti gambar berikut ini :



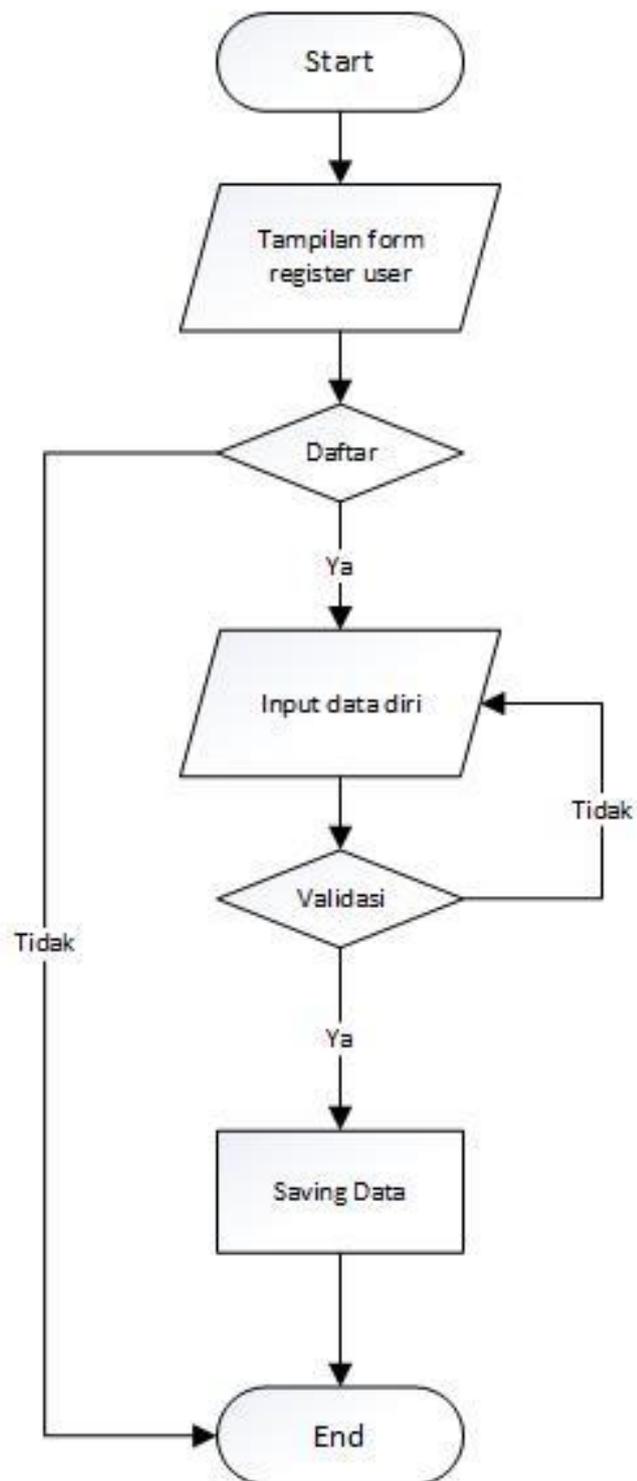
Gambar 3.32 HIPO (*Hierarchy Input Proses Output*)

b. Logika Program Login



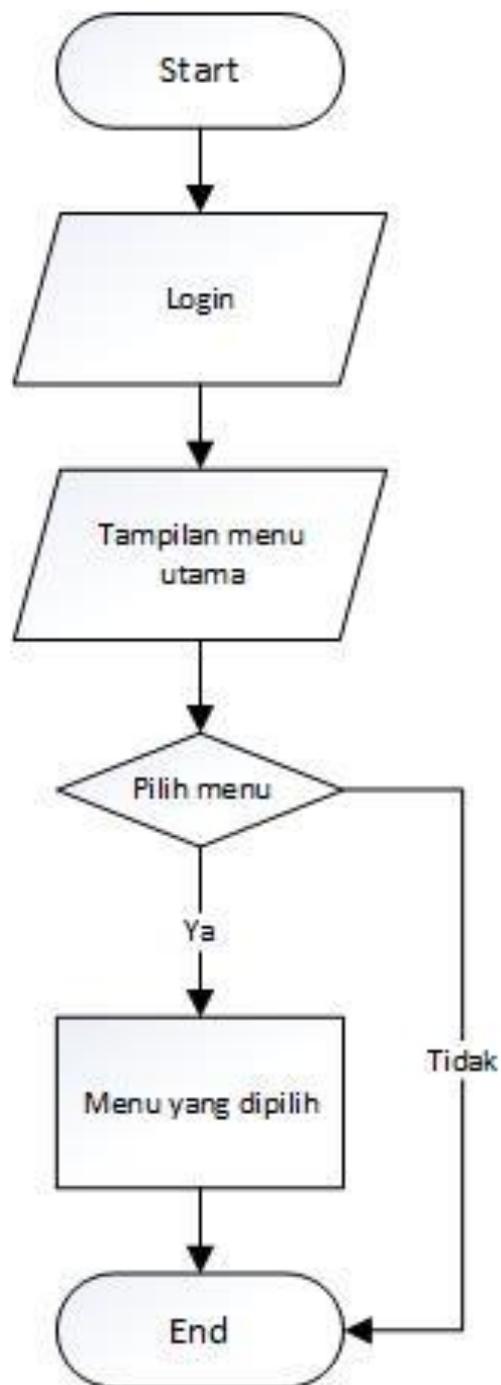
Gambar3.33 Logika Program Login

c. Logika Program Registrasi



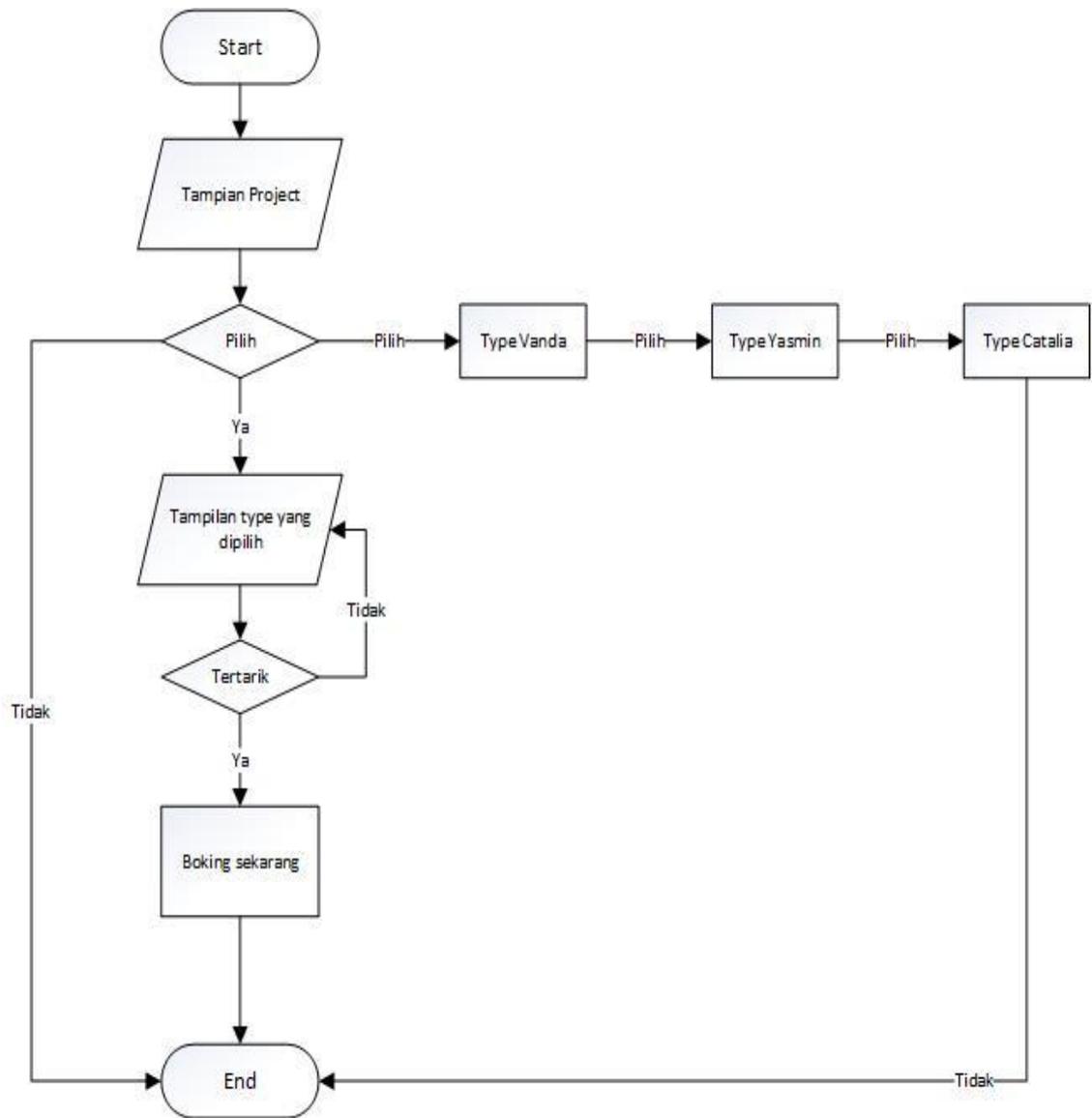
Gambar3.34 Logika Program Registrasi

d. Logika Program Beranda



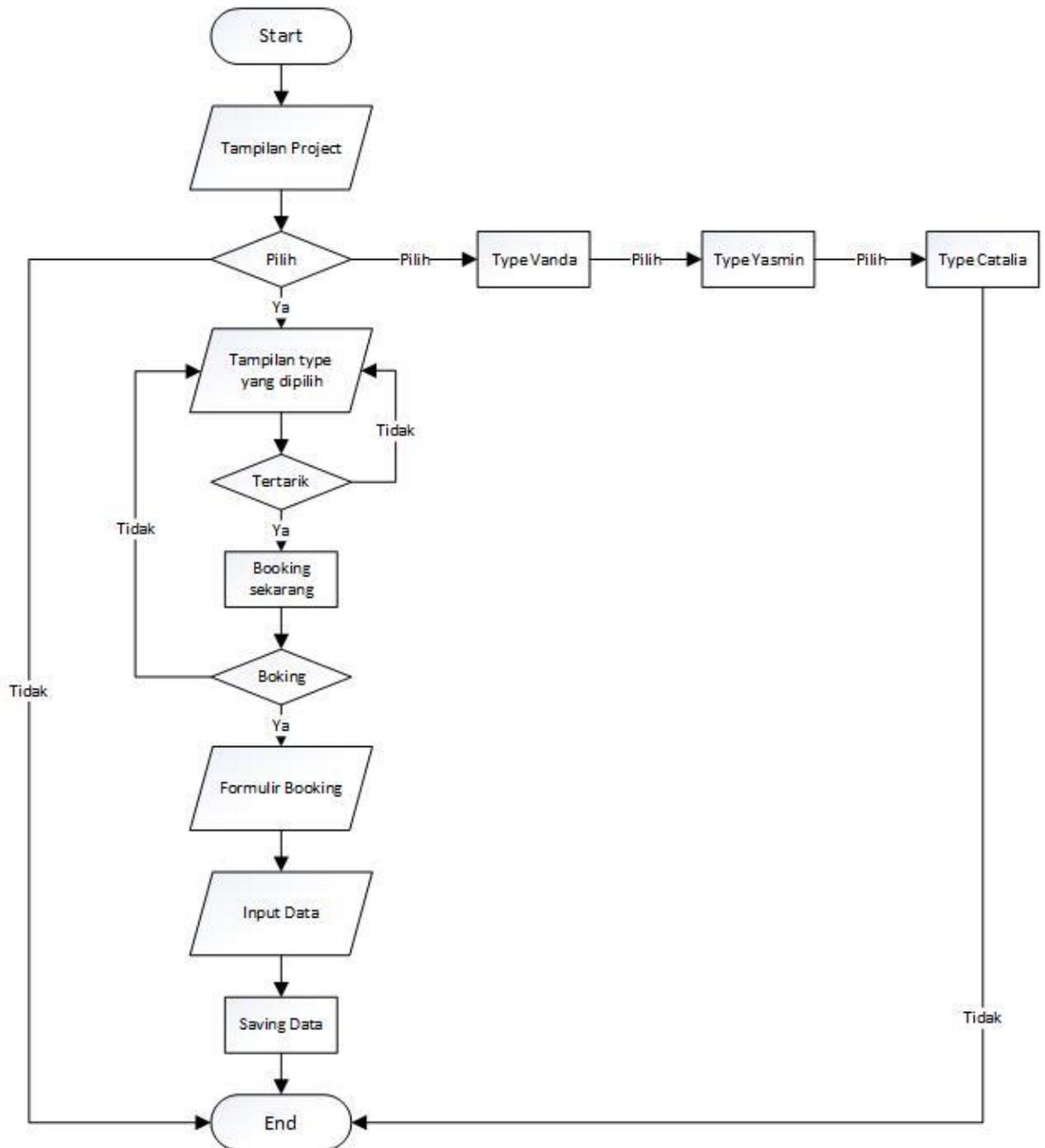
Gambar3.35 Logika Program Home

e. Logika Program Project



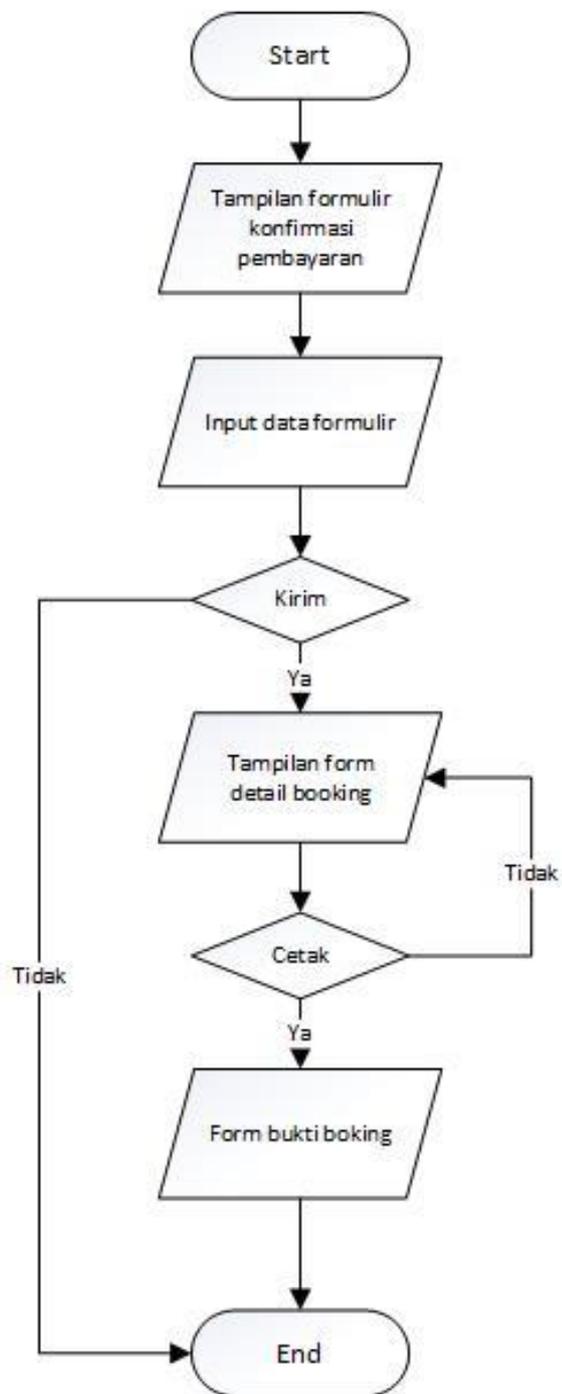
Gambar 3.36 Logika Program Project

f. Logika Program Booking



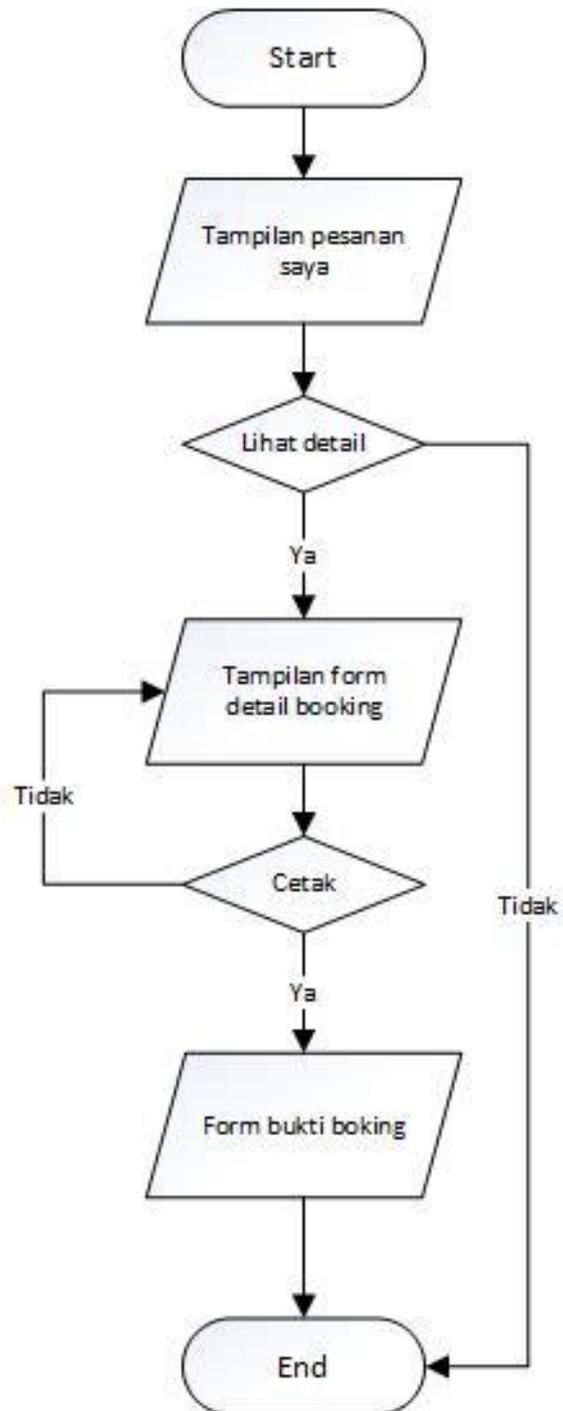
Gambar 3.37 Logika Program Booking

g. Logika Program Konfirmasi Pembayaran



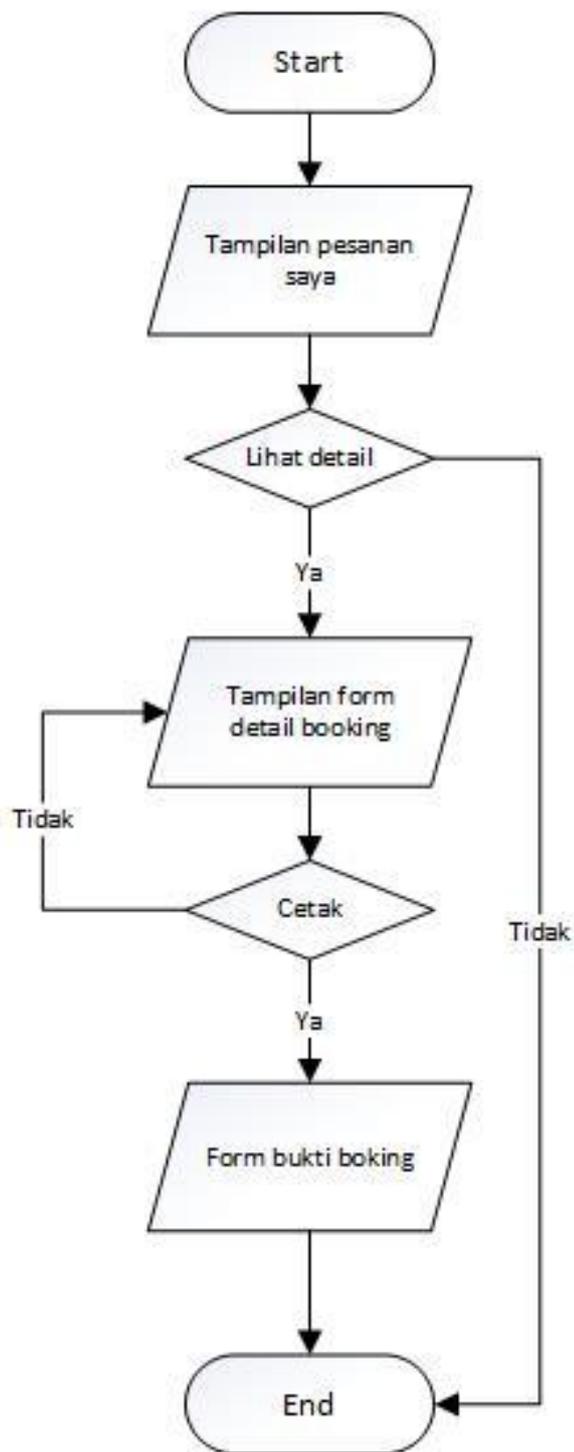
Gambar3.38 Logika Program Konfirmasi Pembayaran

h. Logika Program Pesanan Saya



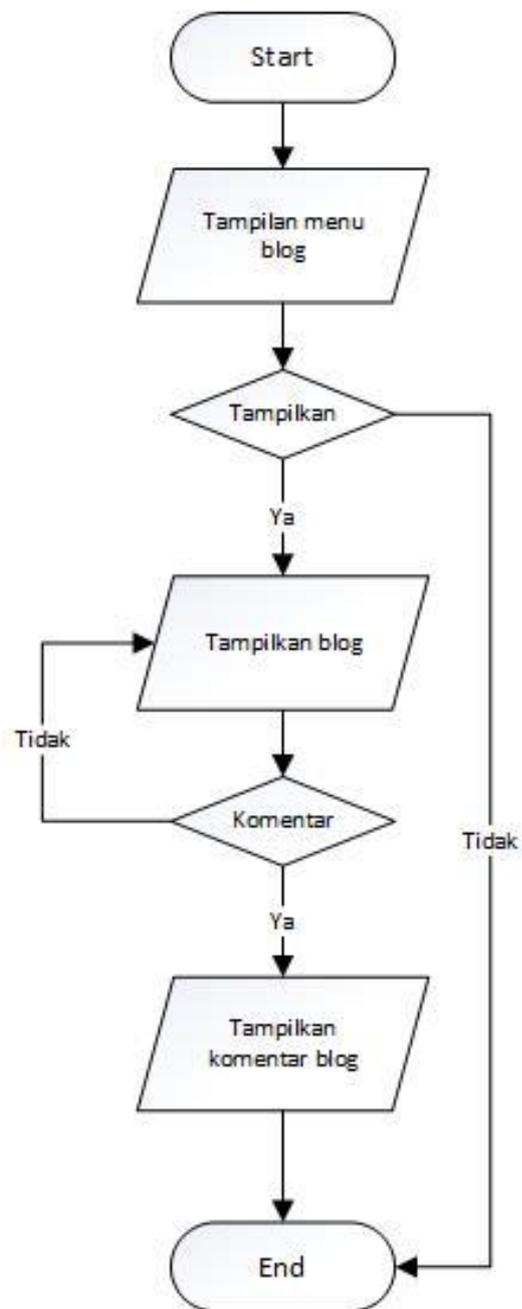
Gambar3.39 Logika Program Pesanan Saya

i. Logika Program Cetak Bukti Booking



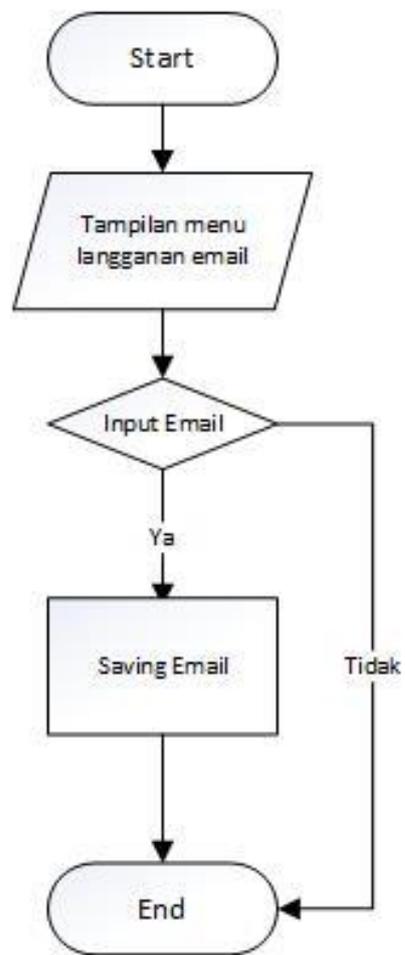
Gambar3.40 Logika Program Cetak Bukti Booking

j. Logika Program Blok



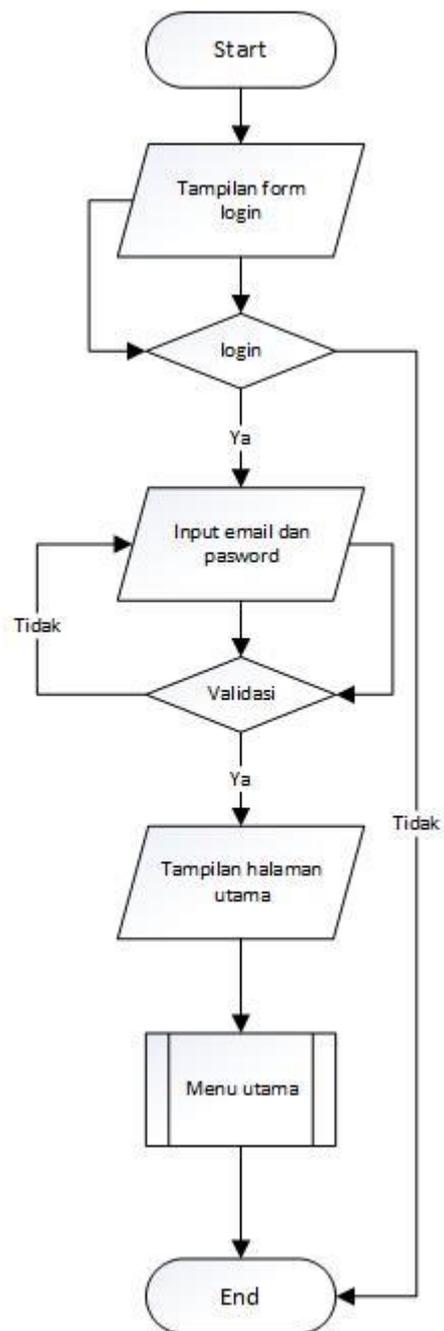
Gambar 3.41 Logika Program Blok

k. Logika Program Langgan Email



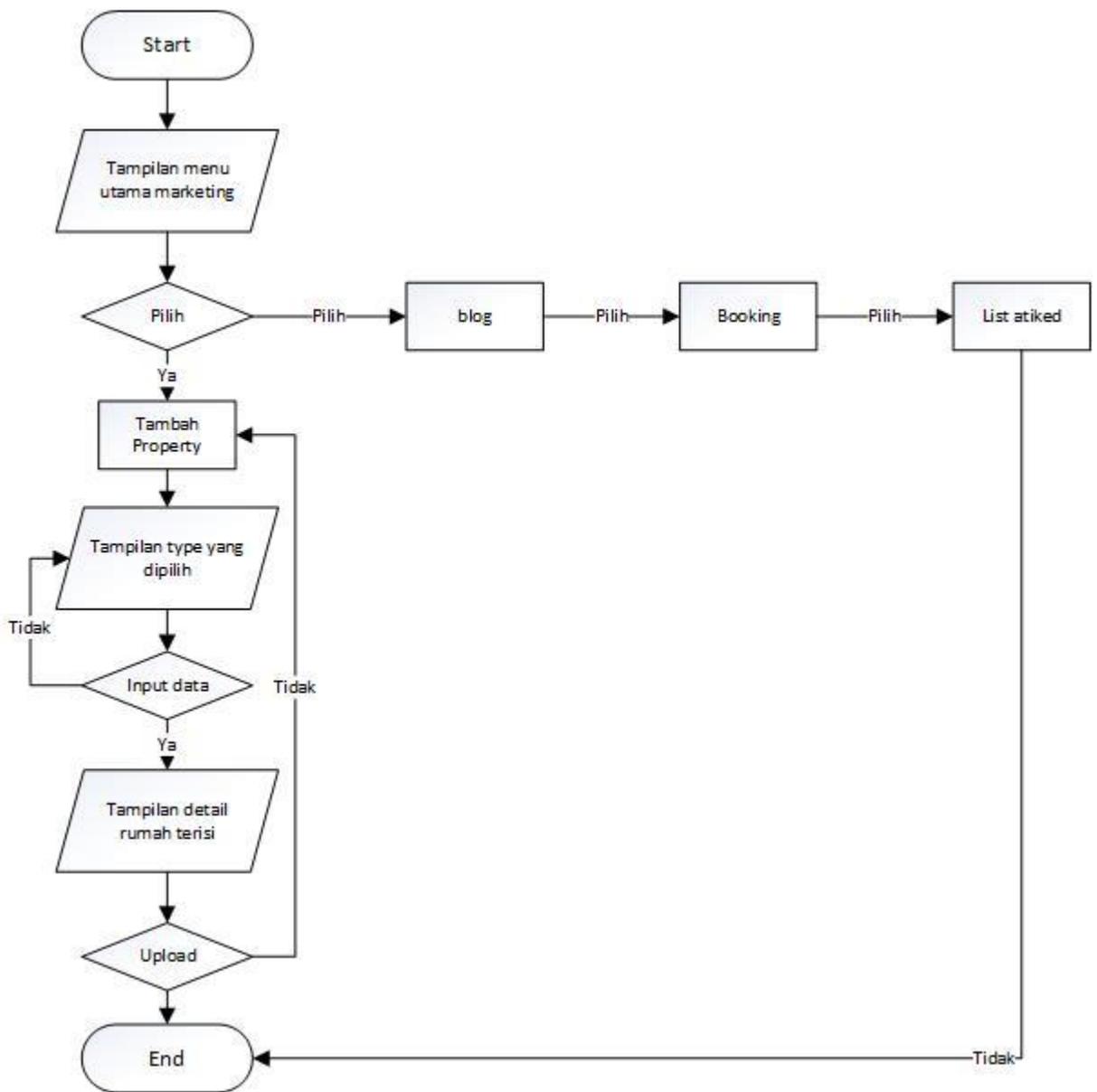
Gambar 3.42 Logika Program Langgan Email

1. Logika Program Login Admin



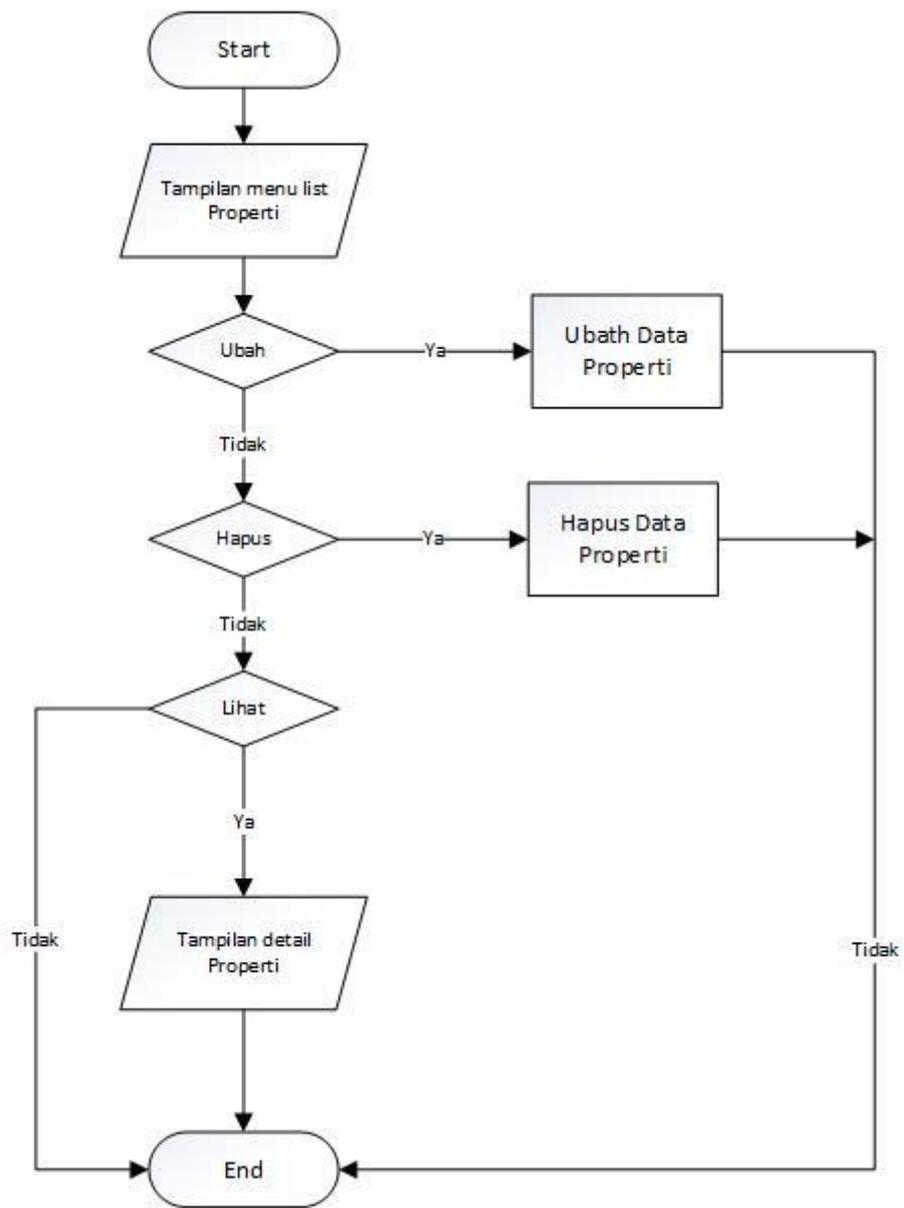
Gambar 3.43 Logika Program Login Admin

m. Logika Program Tambah Properti



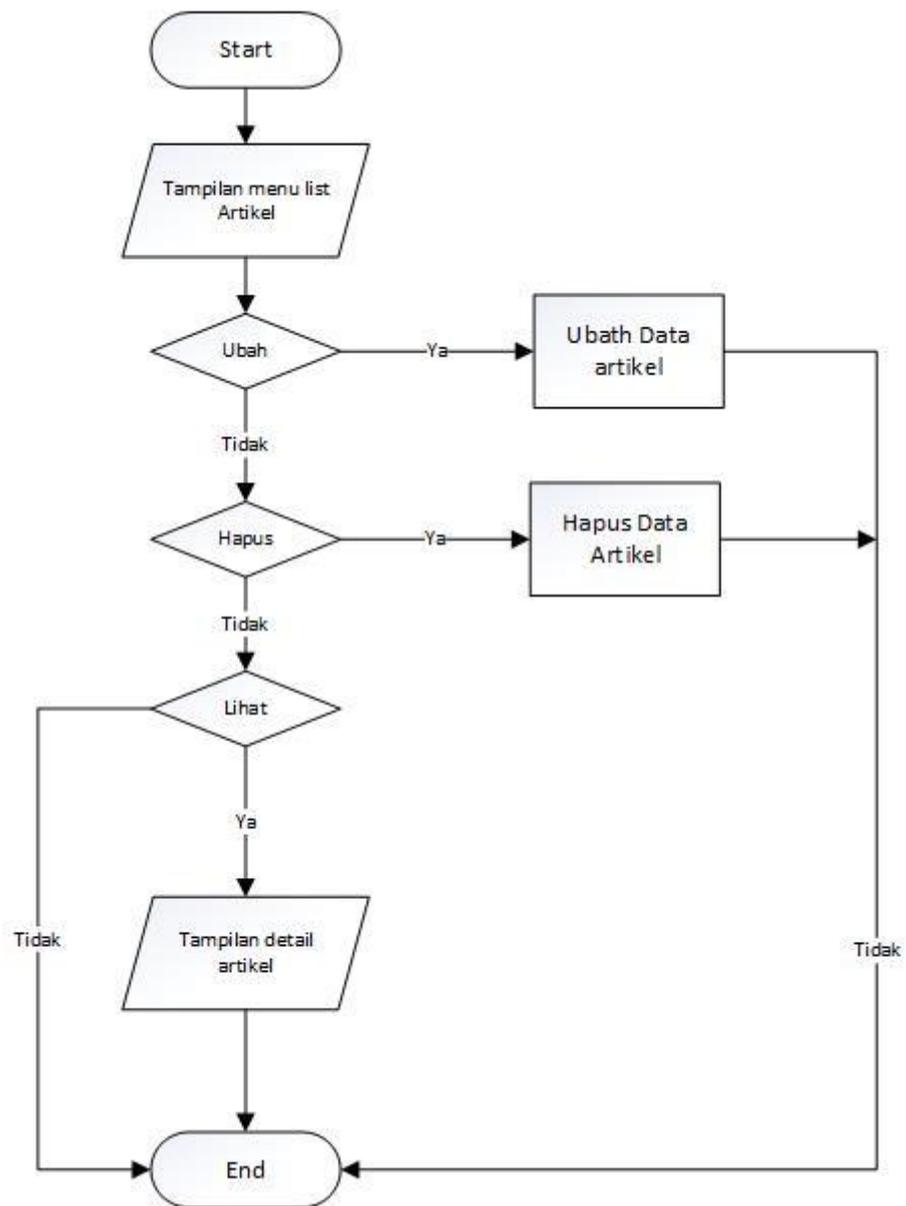
Gambar 3.44 Logika Program Tambah Properti

n. Logika Program List property



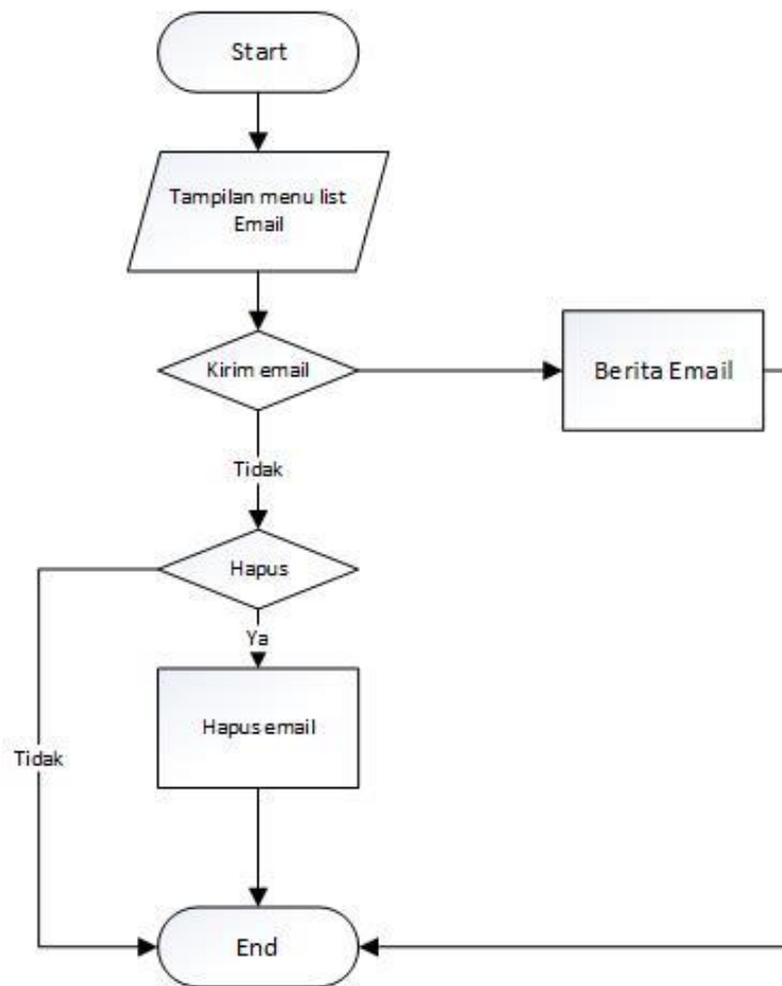
Gambar 3.45 Logika Program List Properti

o. Logika Program List Artikel



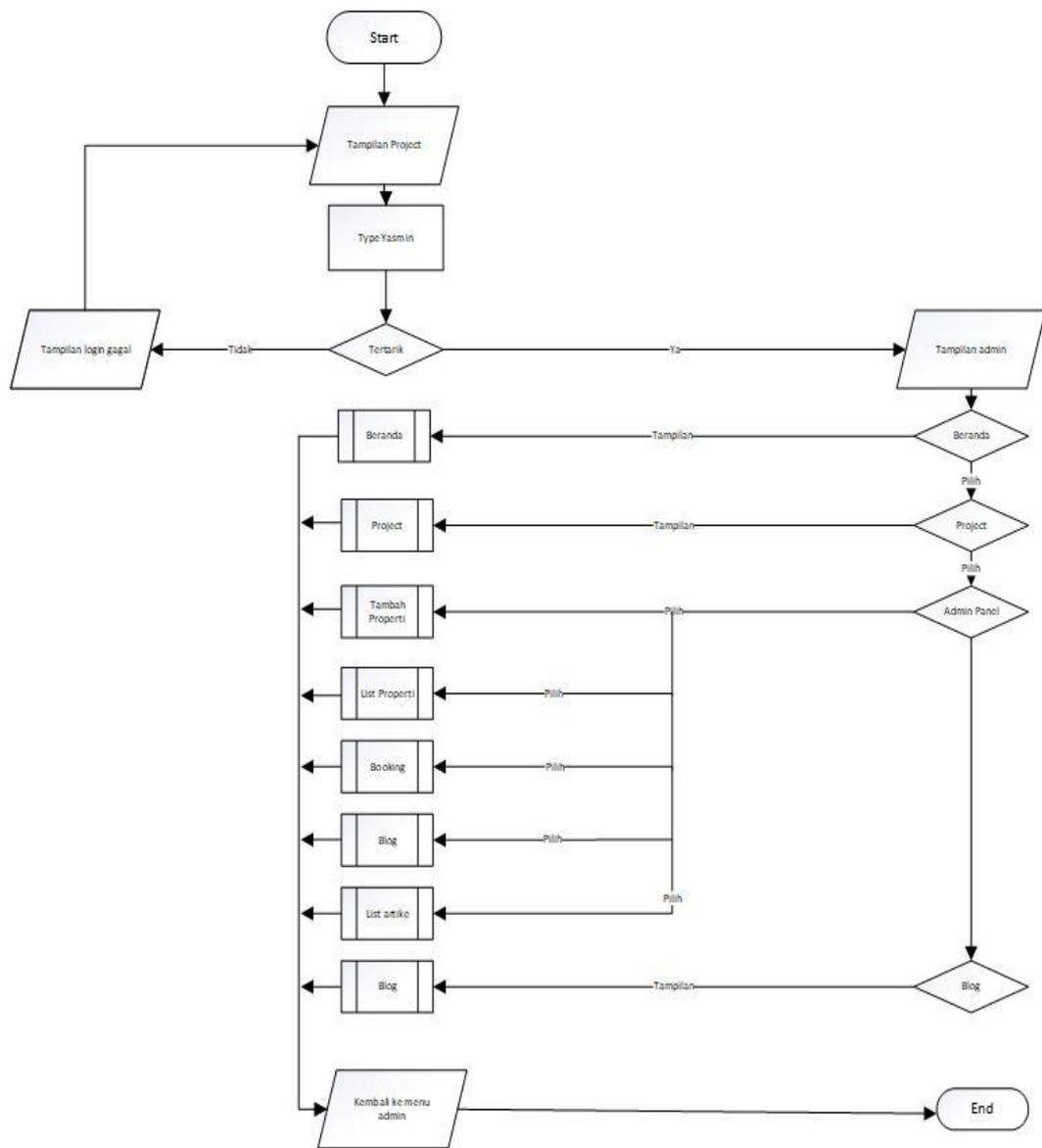
3.46 Logika Program List Artikel

p. Logika Program List Email



Gambar 3.47 Logika Program ist Email

q. Logika Program pada Admin



Gambar 3.48 Logika Program Pada Admin