

BAB III METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Dari penelitian ini akan digunakan desain penelitian beberapa tahap yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Desain penelitian

Sumber : (Data Penelitian,2022)

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai dari desain penelitian :

1) Identifikasi Masalah

Proses pada kali ini melakukan menganalisis pada proses Penjualan yang sedang berlangsung pada PT Winner Nusantara Jaya guna memperoleh persoalan terjadi pada pelaksanaan penjualan. setelah terselesaikan menggunakan tahap proses analisis, maka dari itu peneliti bisa meringkas permasalahan yang dapat

terselesaikan adanya dengan penelitian peneliti..

2) Mengumpulkan Data

tahap berikut ini peneliti akan mengumpulkan data yg berhubungan dari prosesnya penjualan yg sedang aktif.

3) Menganalisis Data dan Kebutuhan

dalam tahap ini peneliti akan menganalisis data yang sudah terkumpulkan dalam tahapan sebelumnya buat berikutnya di analisis, dari hasil ini berdasarkan data analisa dipakai buat analisis kebutuhan berdasarkan sistem yg nantinya akan dibentuk..

4) Perancangan dan Pembuatan Sistem

dari tahap berikut ini akan digunakan perancangan yg nantinya dibentuk, dan juga menggunakan mockup untuk pembuatan aplikasi.

5) Pengujian Aplikasi

Tahap berikut ini akan melakukan pengujian pada aplikasi menggunakan pengujian testing blackbox.

6) Kesimpulan

Pada kesimpulan ini akan dibentuk pada BAB V dari penelitian ini.

3.1.1. Analisis proses promosi penjualan yang sedang berjalan

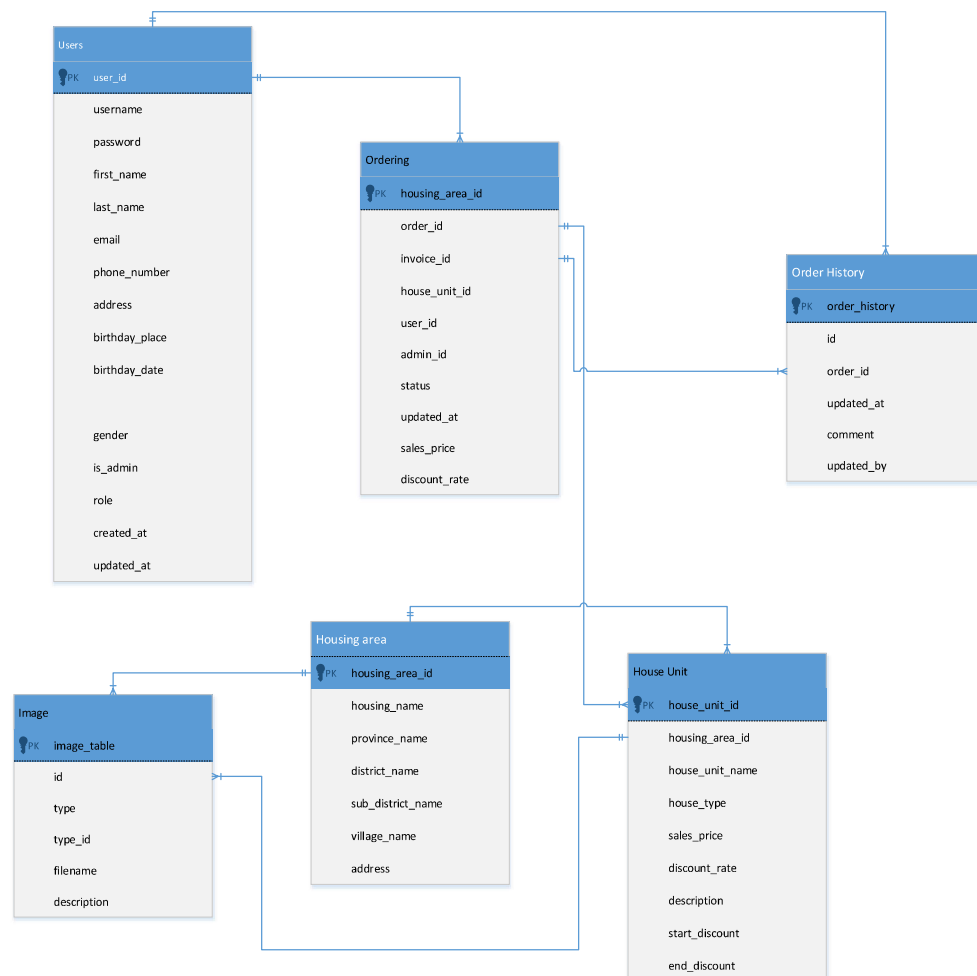
Promosi proses yang sedang berjalan di pt Winner Nusantara jaya masih saja menggunakan sosial media dan brosur dalam artian, belum ada sistem *website* khusus untuk penjualan yang disediakan untuk proses tersebut untuk team *digital marketing*. Peneliti menjabarkan hasil analisis proses promosi penjualan di PT Winner Nusantara jaya sebagai berikut:

1. Promosi *property* masih di lakukan dengan media brosur

2. *Marketing* masih menggunakan pameran property di mall untuk mendapat konsumen
3. Belum ada *website khusus digital marketing* pada penjualan *property*

3.1.2 Entity relationship diagram

ERD merupakan modelan guna menjelas interaksi antar data basis dari objek objek data dasar yang memiliki interaksi antara hubungan. selanjutnya merupakan gambaran ERD dalam rancangan dari *website* aplikasi promosi *property*.



Gambar 3.2 Entity Relationship Diagram

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

3.1.3 Desain Database

Tabel 3.1 Desain Tabel *users*

Tabel users			
PK : user_id			
<i>field</i>	<i>Type</i>	<i>lenght</i>	keterangan
user_id	INT		Primary key
username	VARCHAR	100	
password	VARCHAR	250	
first_name	VARCHAR	100	
last_name	VARCHAR	100	
email	VARCHAR	100	
phone_number	VARCHAR	20	
address	VARCHAR	250	
birthday_place	VARCHAR	250	
birthday_date	VARCHAR	10	
gender	INT	1	
is_admin	INT	1	
role	INT	1	
created_at	VARCHAR	16	
updated_at	VARCHAR	16	

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

pada tabel pengguna menampung pengguna data yaitu kolom dengan user_id sebagai primary key. user dibedakan antara kolom is_admin. misalnya nilai dari

kolom `is_admin` adalah 1 maka dianggap super admin sebaliknya nilai jika kolom 2 maka dianggap admin biasa, jika dari nilai pada kolom adalah 0 maka diidentifikasi menjadi pengguna aplikasi utama.

Tabel 3. 2 Desain Tabel Area Perumahan

Tabel housing_area			
PK housing_area_id			
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	Keterangan
housing_area_id	INT		Primary key
housing_name	VARCHAR	250	
province_name	VARCHAR	250	
district_name	VARCHAR	250	
sub_district_name	VARCHAR	250	
village_name	VARCHAR	250	
address	VARCHAR	250	

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Tabel perumahan area menampung data Perumahan dengan kolom `housing_area_id` sebagai primary key

Tabel 3.3 Tabel Rumah Unit

Tabel house_unit			
PK : house_unit_id			
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	Keterangan
house_unit_id	INT		Primary key

housing_area_id	INT		
house_unit_name	VARCHAR	250	
house_type	VARCHAR	32	
sales_price	VARCHAR	32	
discount_rate	INT		
description	TEXT		
start_discount	VARCHAR	16	
end_discount	VARCHAR	16	

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

pada tabel rumah unit menyimpan data informasi perumahan menggunakan kolom house_unit_id sebagai key primary dan kolom housing_area_id sebagai key foreign.

Tabel 3.4 Tabel Pemesanan

Tabel ordering			
PK housing_area_id			
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	Keterangan
order_id	INT		
invoice_id	VARCHAR	32	
house_unit_id	INT		
user_id	INT		
admin_id	INT		
status	INT		
updated_at	VARCHAR	16	
sales_price	VARCHAR	32	

discount_rate	INT		
---------------	-----	--	--

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pada tabel pemesanan menampung dari data pesanan sebagai kolom order_id untuk sebagai key primary serta kolom house_unit_id sebagai key foreign.

Tabel 3. 5 Tabel Riwayat Pemesanan

Tabel order_history			
PK : order_history			
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	Keterangan
id	INT		Primary Key
order_id	INT		
updated_at	VARCHAR	16	
comment	VARCHAR	250	
updated_by	INT		

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

pada tabel riwayat pemesanan menampung dari data pesanan sebagai kolom order_id untuk sebagai key primary serta kolom house_unit_id sebagai key foreign.

Tabel 3. 6 Tabel Gambar

Tabel image			
PK : image_table			
<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Lenght</i>	Keterangan
id	INT		Primary Key
type	INT		

type_id	INT		
filename	VARCHAR	100	
description	VARCHAR	250	

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Tabel Gambar menampung data gambar dengan kolom id sebagai primary key dan kolom Type_id sebagai foreign key.

3.2 Metode Perancangan Sistem

Pada perancangan metode sistem perangkat lunak yg digunakan pada penelitian memakai metode *waterfall*, *waterfall* atau metode air terjun yaitu bentuk dari model lama yg terstruktur, menghasilkan dalam kronologis pada aplikasi berikut merupakan tahap didalam pengembangan aplikasi yg di lakukan di peneletian ini yaitu berikut:

1. Requirement Analisis

Tahap ini peneliti pengembangan sistem membutuhkan komunikasi bertujuan yg buat menguasai aplikasi yg di harap kan oleh user serta batasan dari aplikasi tersebut, data ini pada umumnya di peroleh lewat survei secara langsung, diskusi, ataupun wawancara. data akan di analisiskan guna memperoleh inforamsi yg diperlukan oleh user.

2. System Design

Spekifikasi yang dibutuhakn pada tahap tadinya akan di lanjutkan pada fase ini serta sistem desain yang di siapkan, sistem desain akan membantu memastikan hardware atau perangkat keras serta persyaratan sistem juga akan membantu mendefenisikan dalam arsitektur ini secara keseluruhan.

3. Implementation

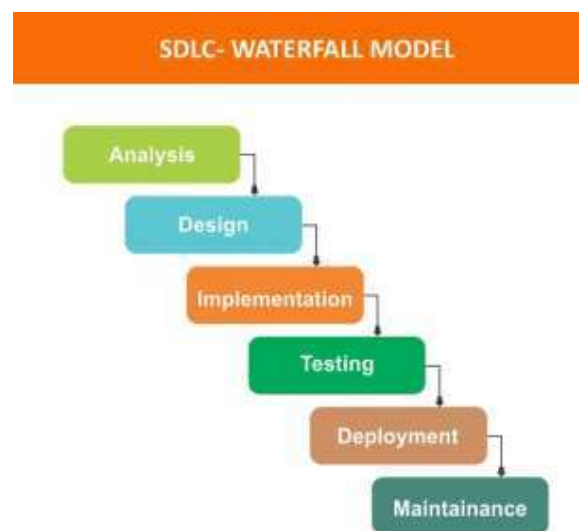
Dari ini tahap, sistem yang pertama kali akan dibesarkan di programan kecil biasa di sebut unit, dalam terintegrasi sesi berikutnya. taip dari unit ini akan di kembangkan serta di uji guna fungsionalitas biasa disebut unit testing.

4. Integration & Testing

Dari unit yg dikembang dalam tahapan implementasi integrasi ke dalam sistem sesudah pengujian yg di coba tiap-tiap unit, sesudah diintegrasikan segala uji sistem guna mengecek.

5. Operation & Maintenance

dari yahap terakhir ini didalam metode waterfakk, aplikasi yang telah siap, akan di coba dengan pemelihara, pemeliharaan tercantum memperbaiki pada kesalahan yg tidak ditemui dari langkah sebelum nya, pada perbaiki implementasi sistem unit serta juga akan peningkatan sistem jasa sebagai dari kebutuhan yang baru.



Gambar 3.3 Desain Penelitian

Sumber : (Data Penelitian,2021)

Mockup merupakan sesuatu yg digunakan menjadi contoh desain yang dipakai buat mengajar, demonstrasi, penilaian desain, promosi atau keperluan lain. Mockup bisa dianggap menjadi prototype aplikasi bila menyediakan atau bisa mendemonstrasikan sebagian besar fungsi sistem aplikasi.

3.3 Alur Perancangan Sistem

3.2.1 Class Diagram

berikut adalah diagram menggambarkan relasi antara admin dan pembeli



Gambar 3.4 Class Diagram aplikasi penelitian

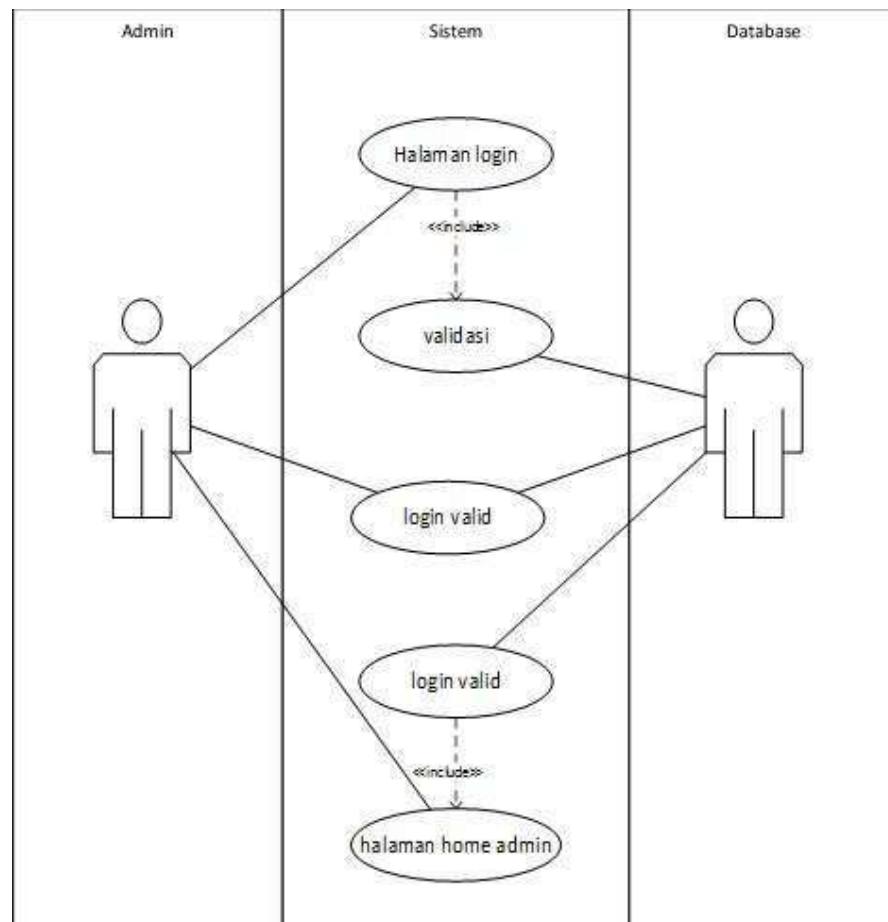
Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

3.2.2 Diagram Use case

Selanjutnya merupakan use case yg menggambar hubungan sistem dan aktor. pada peneleitian memakai dua aktor yakni pembeli dan admin.

1. Diagram Use case Login Admin

Selanjutnya adalah use case yg menggambarkan hubungan antara sistem serta admin pada proses admin login.

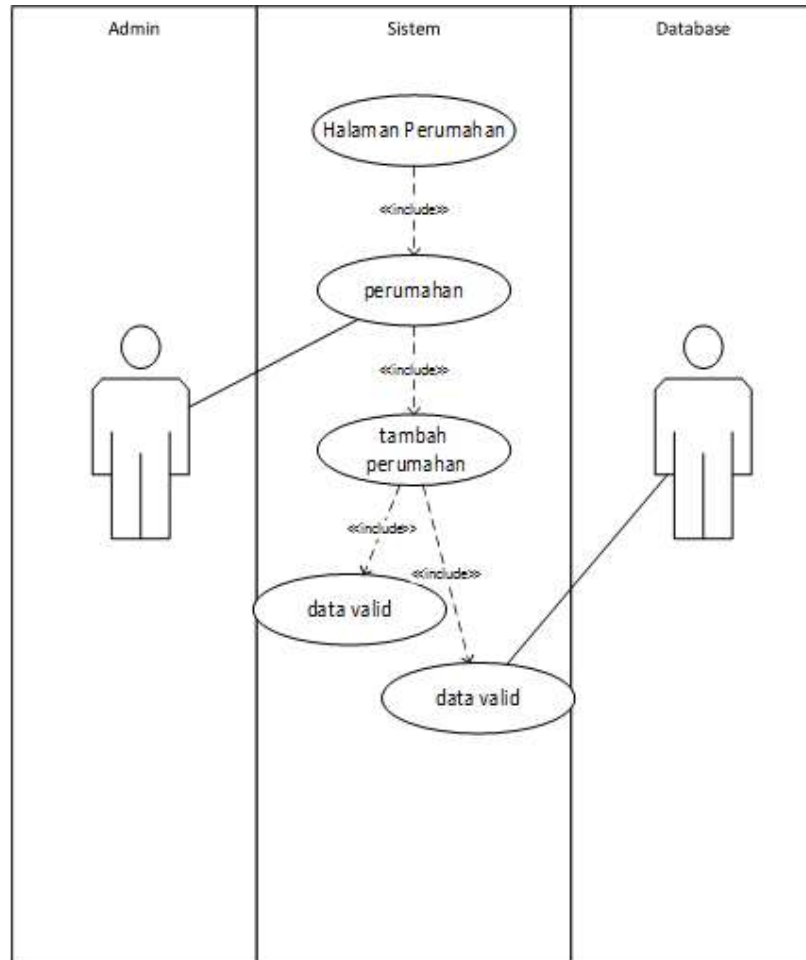


Gambar 3. 5 Use Case Diagram Admin Login

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

2. Diagram Use case Admin Menambah Perumahan

Selanjutnya adalah use case yg menggambarkan hubungan antara sistem serta admin pada proses admin menambahkan halaman perumahan.

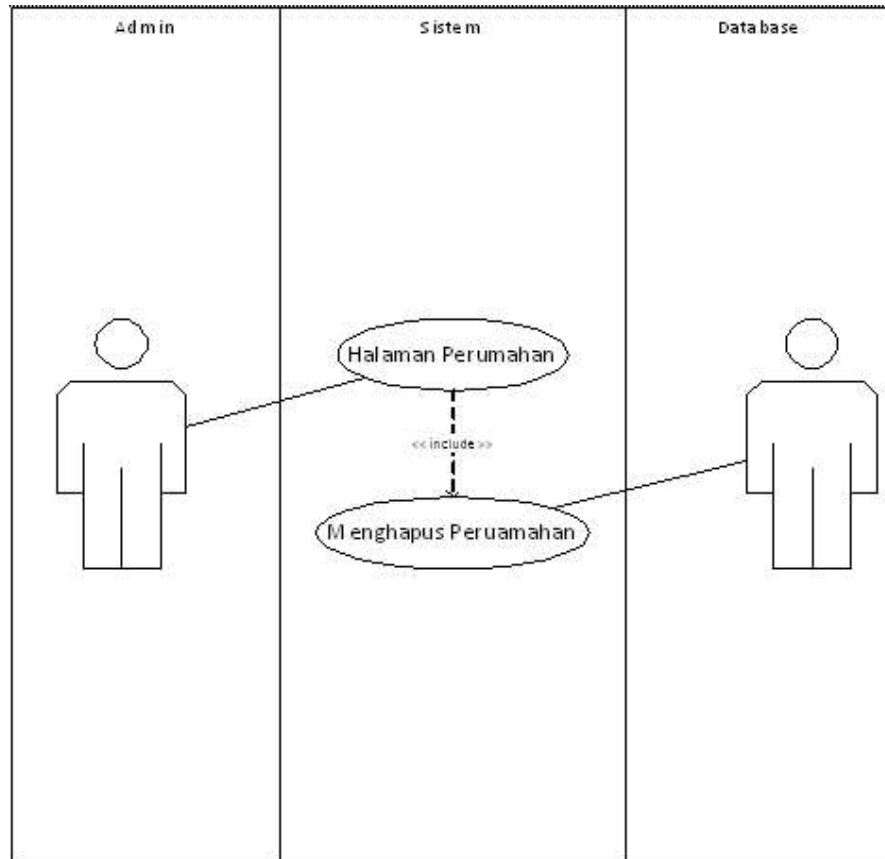


Gambar 3.6 Use Case Diagram Admin menambah perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

3. Use Case Diagram Admin Menghapus Perumahan

Selanjutnya adalah use case yg menggambarkan hubungan antara sistem serta admin pada proses menghapus admin halaman perumahan.

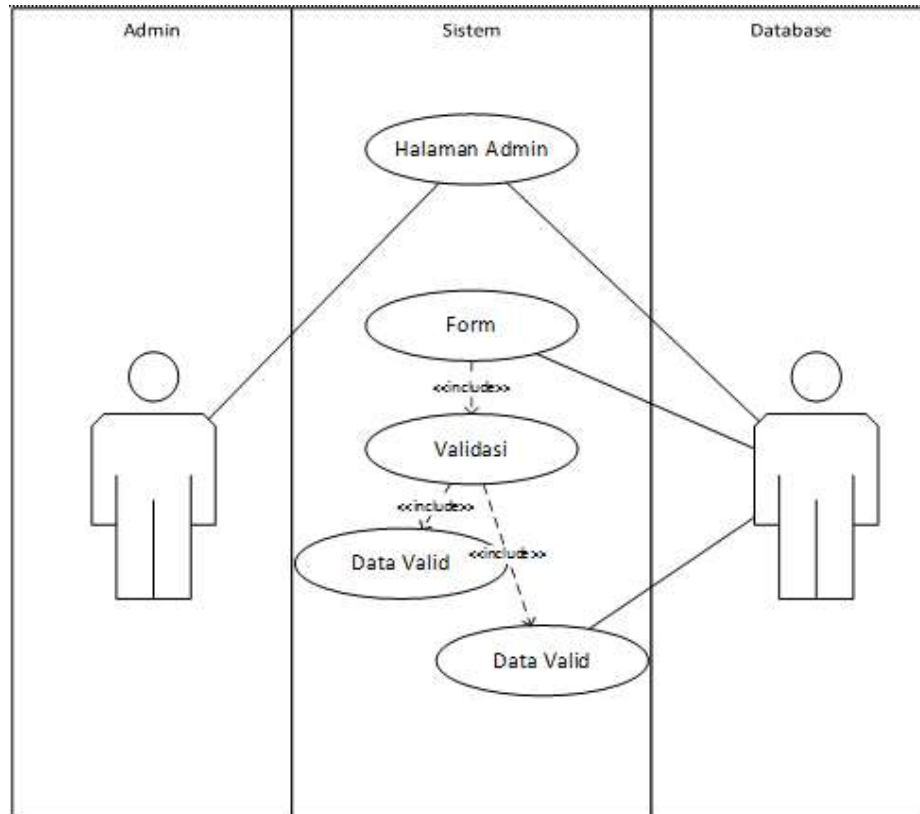


Gambar 3. 7 Use Case Diagram Admin Menghapus Perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

4. Diagram Use Case admin Menambah Admin

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta admin yang memproses super admin menambahkan admin.

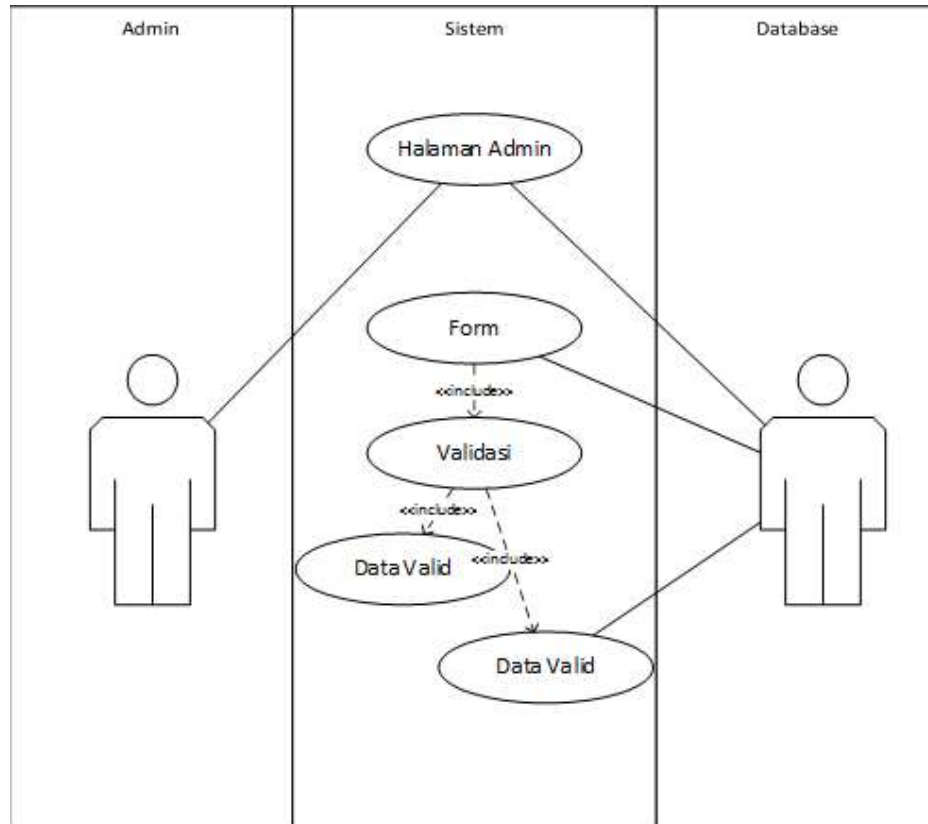


Gambar 3. 8 Use Case Diagram Admin Menambah Admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

5. Use Case Diagram Admin Mengubah Admin

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta admin yang memproses super admin mengubah admin.

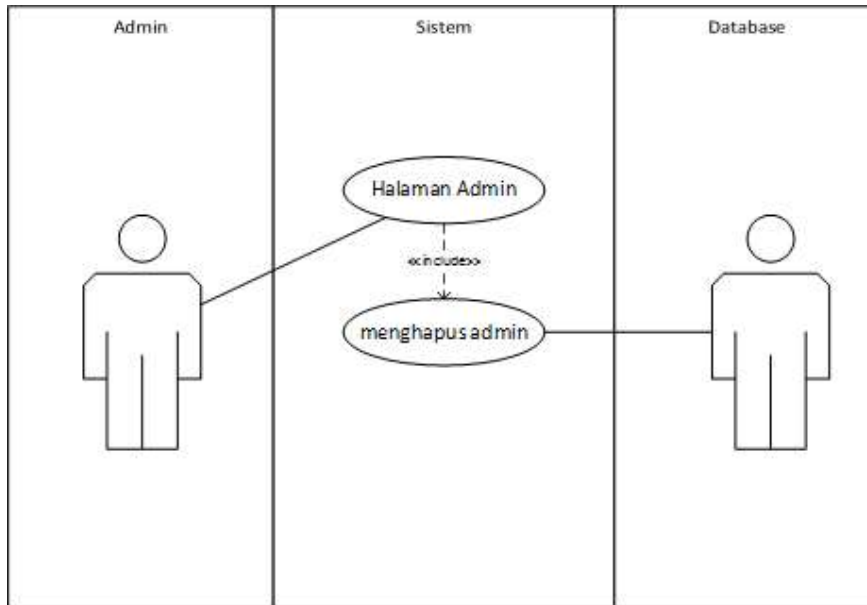


Gambar 3. 9 Use Case Diagram Admin Mengubah Admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

6. Use Case Diagram Admin Menghapus Admin

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta admin yang memproses super admin menghapus admin.

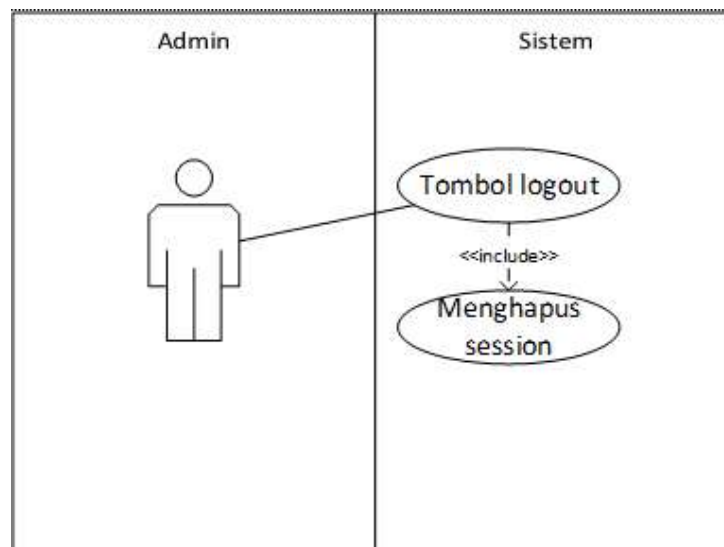


Gambar 3. 10 Use Case Diagram Admin Menghapus Admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

7. Use Case Diagram Admin Logout

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta admin yang memproses admin logout.

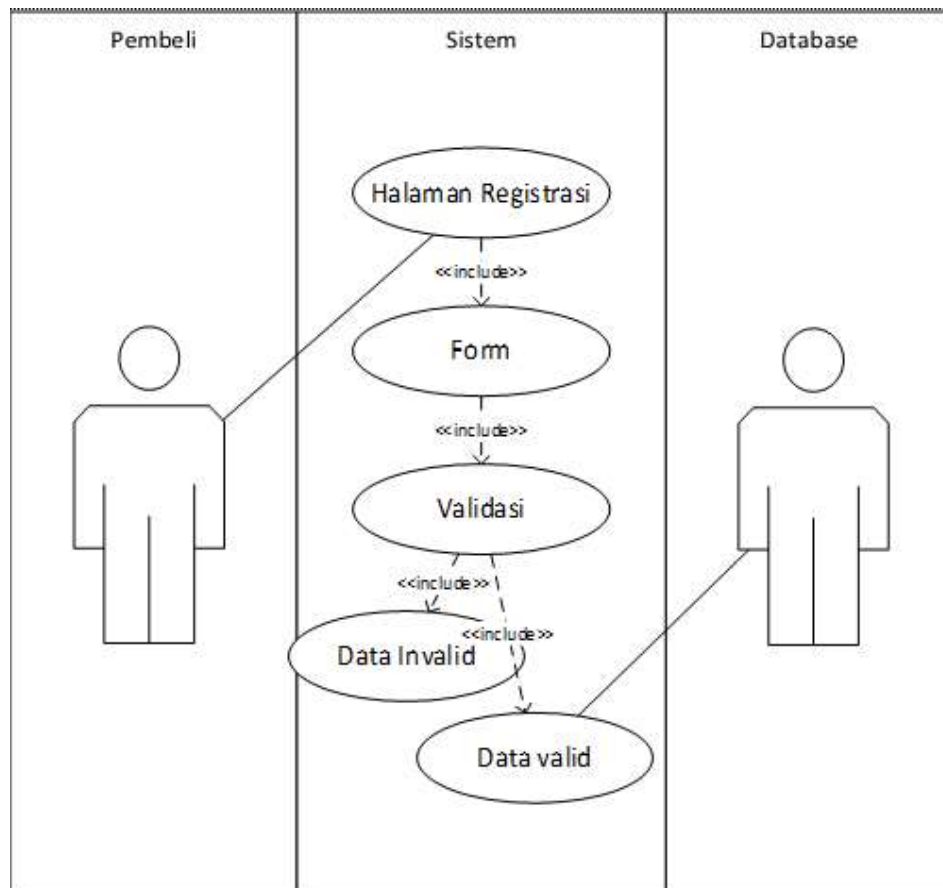


Gambar 3. 11 Use Case Diagram Admin Logout

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

8. Use Case Diagram Pembeli Registrasi

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses registrasikan pembuatan akun baru.

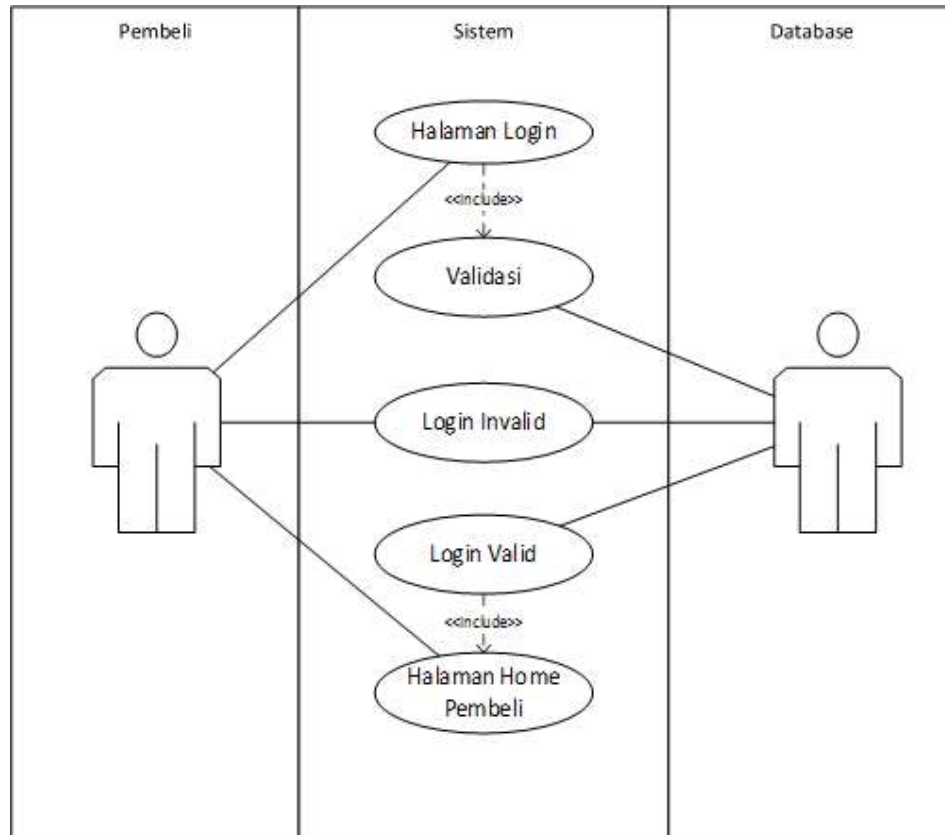


Gambar 3. 12 Use Case Diagram Pembeli Registrasi

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

9. Use Case Diagram Pembeli Login

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses login pembeli.

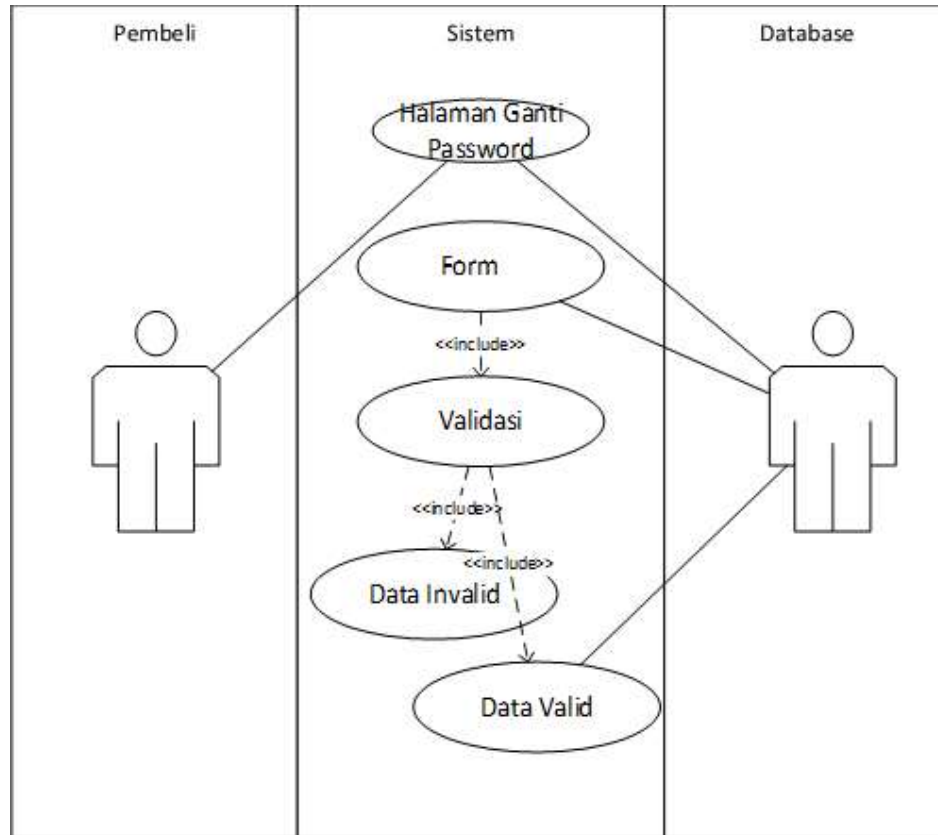


Gambar 3. 13 Use Case Diagram Pembeli Login

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

10. Use Case Diagram Pembeli Mengganti Password

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses mengganti password pembeli.

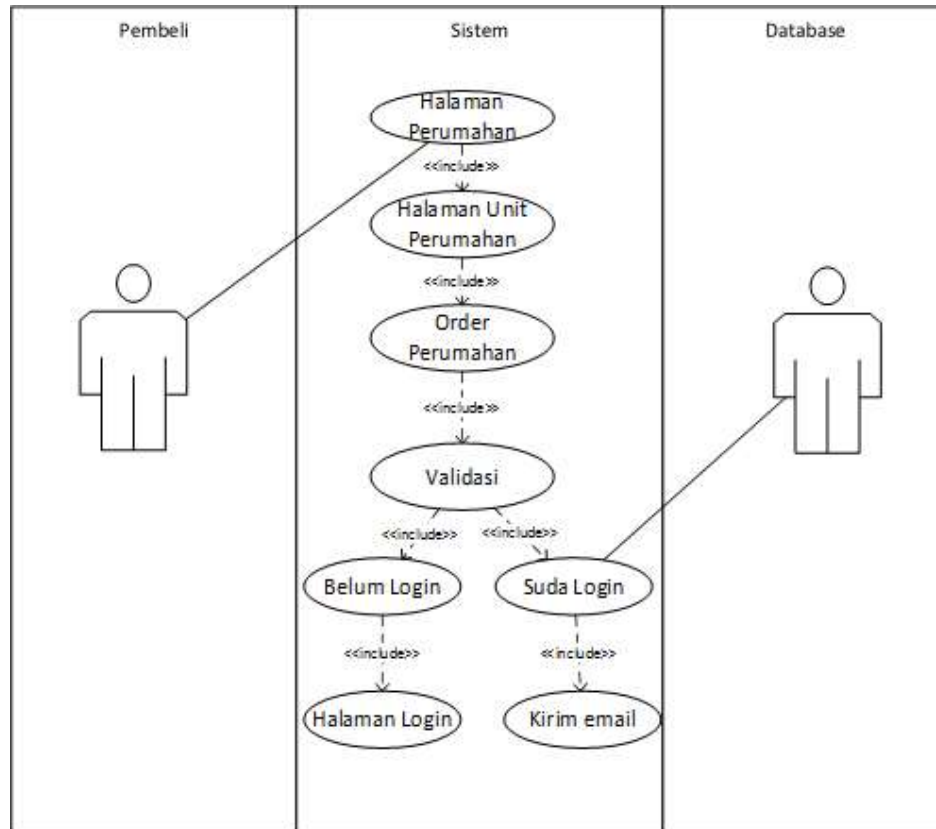


Gambar 3. 14 Use Case Diagram Pembeli Mengganti Password

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

11. Use Case Diagram Pembeli Mengorder Perumahan

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses mengajukan orderan perumahan.

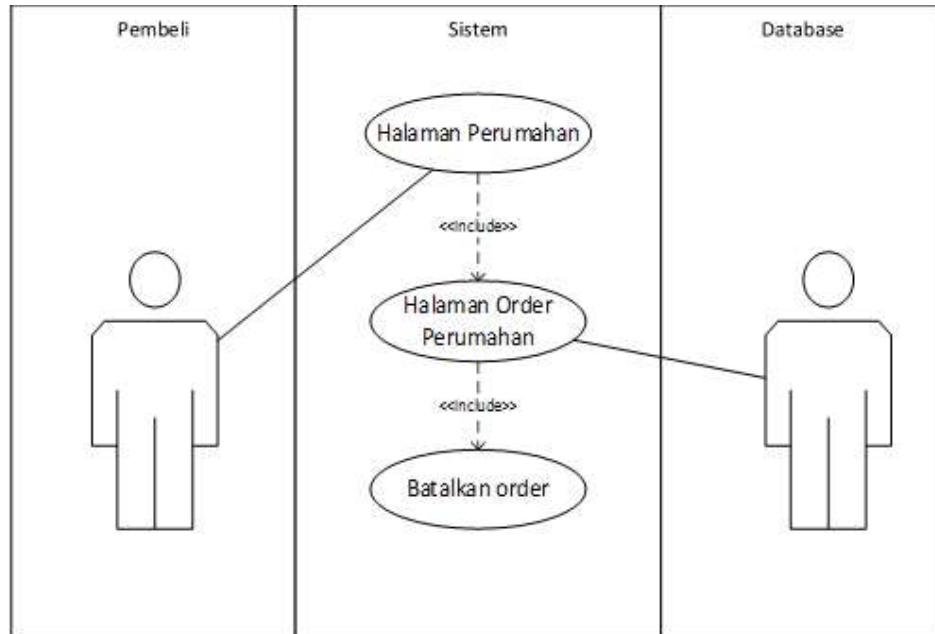


Gambar 3. 15 Use Case Diagram Pembeli Mengorder Perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

12. Use Case Diagram Pembeli Membatalkan Orderan

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses membatalkan orderan perumahan.

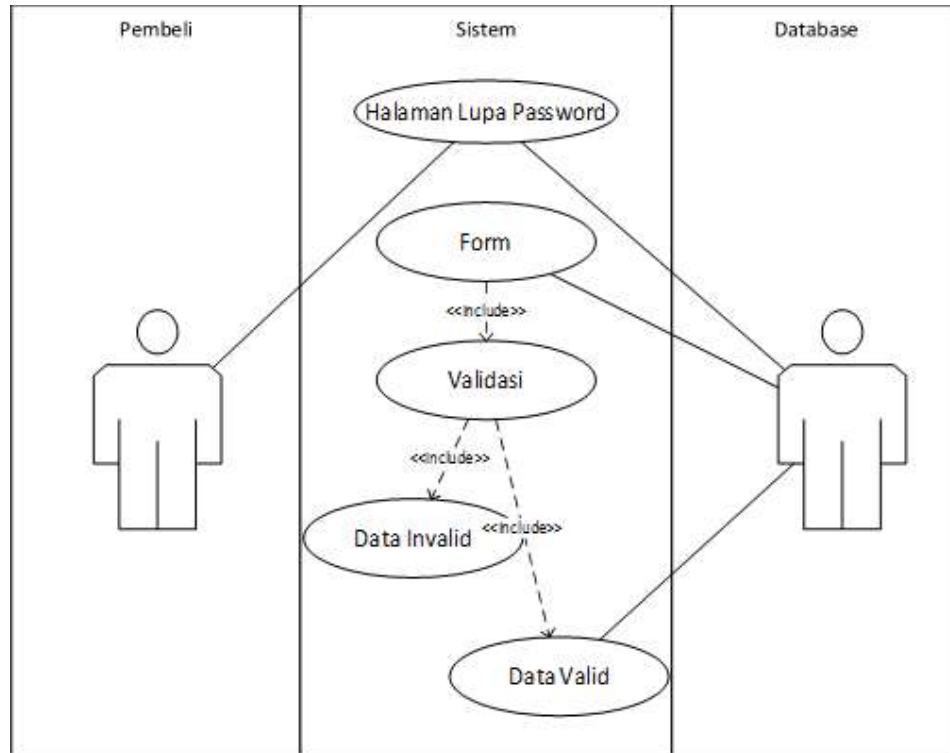


Gambar 3. 16 Use Case Diagram Pembeli Membatalkan Orderan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

13. Use Case Diagram Pembeli Lupa Password

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses pembeli lupa password.

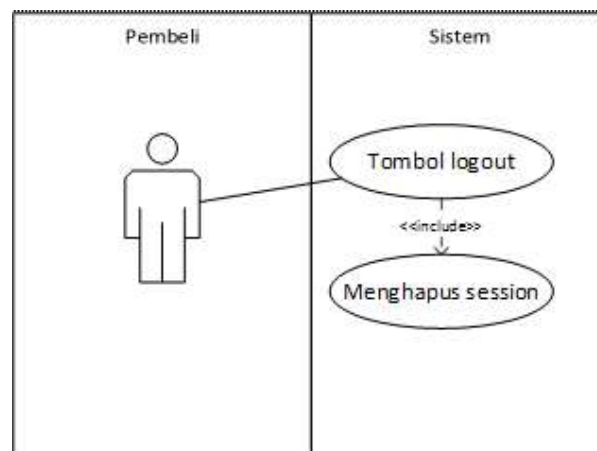


Gambar 3. 17 Use Case Diagram Pembeli Lupa Password

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

14. Use Case Diagram Pembeli Logout

Selanjutnya merupakan use case dari hubungan yang menggambarkan antara sistem serta pembeli yang memproses pembeli logout.



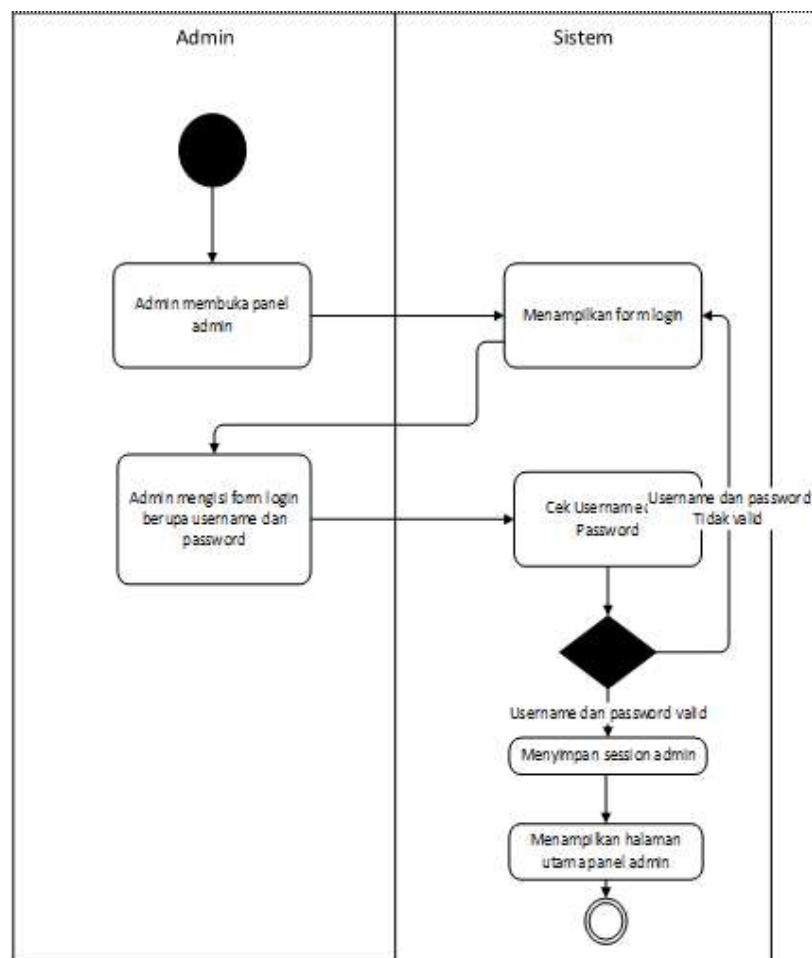
Gambar 3. 18 Use Case Diagram Pembeli Logout

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

3.2.3 Activity Diagram

Berikut merupakan activity yang akan menggambarkan antrean dari kegiatan sistem juga aktor.

1. Activity Diagram login admin



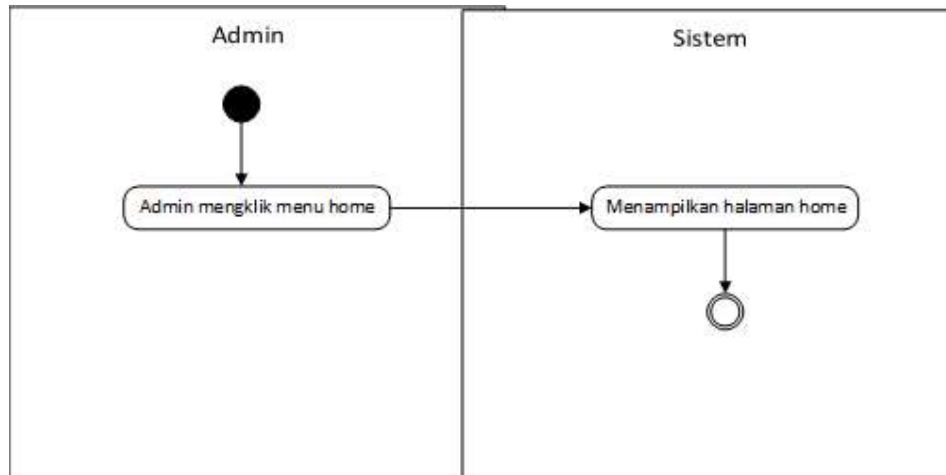
Gambar 3. 19 Activity Diagram login admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

admin buka admin halaman, sistem bakal menunjukkan login form, admin

akan isi login form yang berbentuk username serta password, setelah itu menklik icon login. sistem bakal mengecek username serta password, apabila tidakvalid sistem bakal menunjukan pesan berupa kesalahan di admin login form, bila valid sistem bakal menaruh sesi admin lalu menunjukkan utama halaman admin.

2. Activity Diagram admin membuka halaman utama

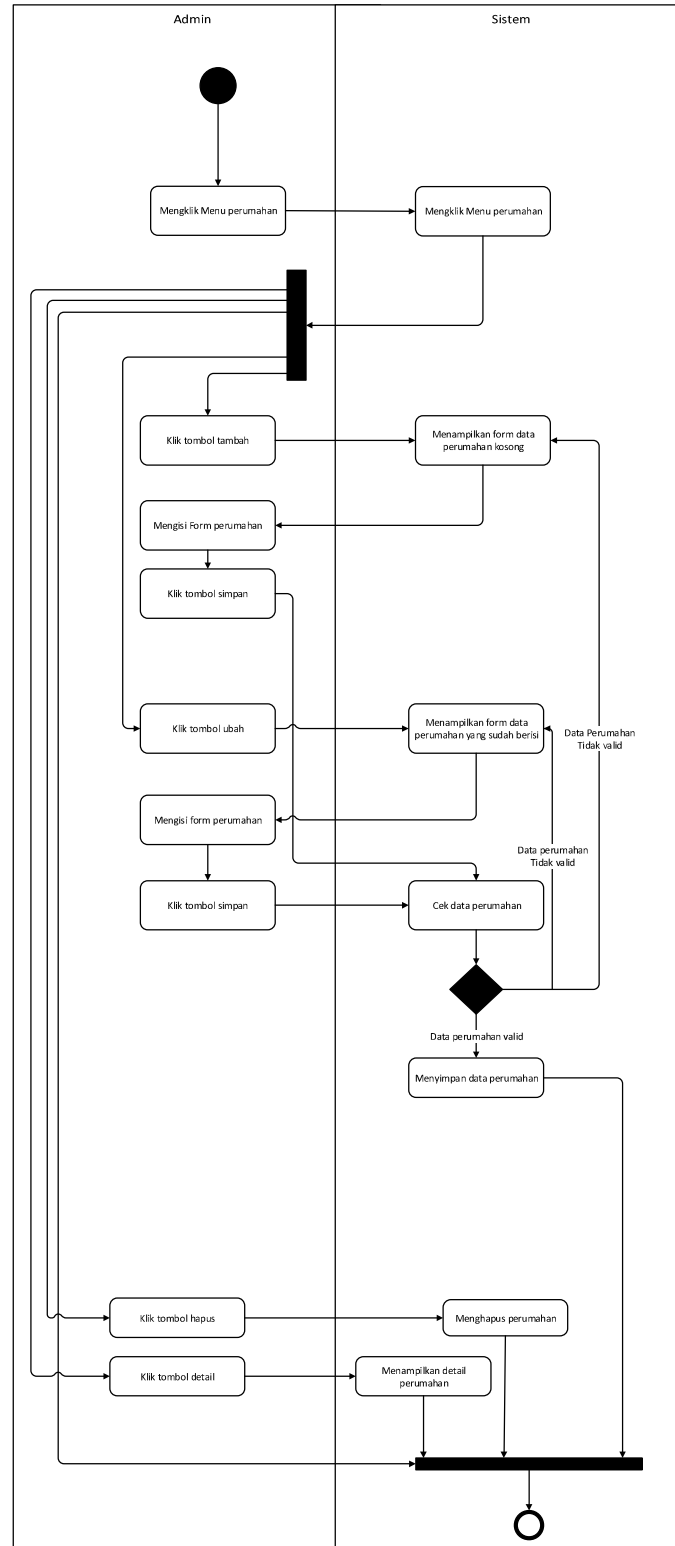


Gambar 3. 20 Activity Diagram admin membuka halaman utama

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

admin menklik home menu, sistem bakal menunjukkan halaman admin utama.

3. Activity Diagram admin mengelola perumahan



Gambar 3. 21 Activity Diagram admin mengelola perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Admin menklik menu perumahan, sistem akan menampilkan list daftar perumahan. Aktivitas pada admin halaman lowongan ini yaitu

1) Menambahkan perumahan

Admin menklik pada tombol tambah, kemudian sistem menunjukkan form perumahan. Admin mengisi pada form perumahan, sesudah itu menklik tombol simpan. Sistem akan mengecek data pada perumahan, apabila data tidak valid, sistem akan menunjukkan pesan kesalahan dan apabila valid data akan ditaruh ke database dengan status ditambahkan..

2) Menggubah perumahan

Admin menklik pada button ubah, sistem akan menampilkan form perumahan yang telah diisi informasi perumahan. Admin menklik button simpan, sistem akan mengecek informasi data perumahan, jika data tidak valid, sistem akan menunjukkan pesan kesalahan, jika valid, informasi akan ditaruh ke database.

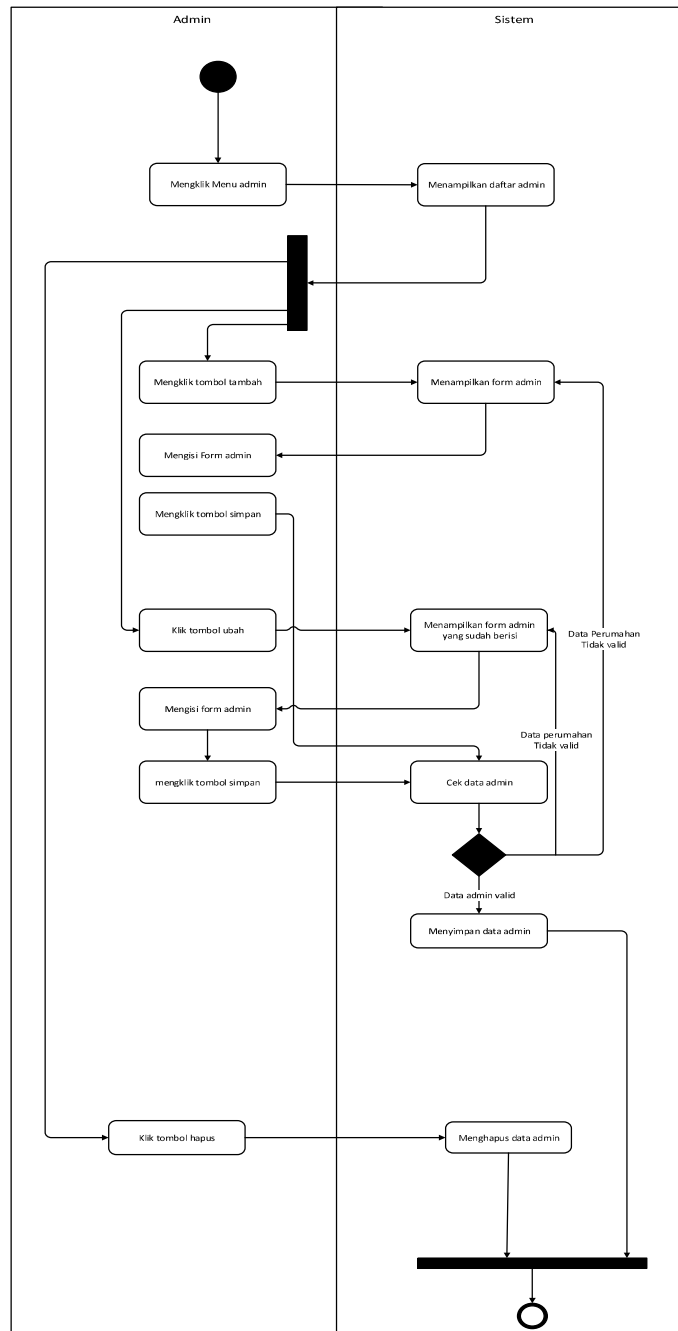
3) Menghapus perumahan

Admin menklik pada button hapus, sistem bakal menghapus data perumahan dari database.

4) Menglihat detail perumahan

Admin menklik pada button detail, sistem bakal menunjukkan data detail pada perumahan

4. Activity Diagram admin (super admin) mengelola admin



Gambar 3. 22 Activity Diagram admin (super admin) mengelola admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Aktivitas admin ini hanya dapat dilakukan oleh admin dengan hak akses super admin. Admin menklik menu admin, sistem akan menunjukkan daftar admin. Aktivitas admin pada halaman admin ini yaitu

:

a. Menambah admin

admin menklik pada button tambah sistem bakal menunjukkan perumahan form. lalu admin isi perumahan form, sesudah itu menklik button simpan, lalu sistem bakal cek data perumahan, apabila data tidakvalid, sistem bakal menunjukan pesan adanya kesalahan, namun apabila valid data bakal ditaruh dalam database dengan status ditambahkan.

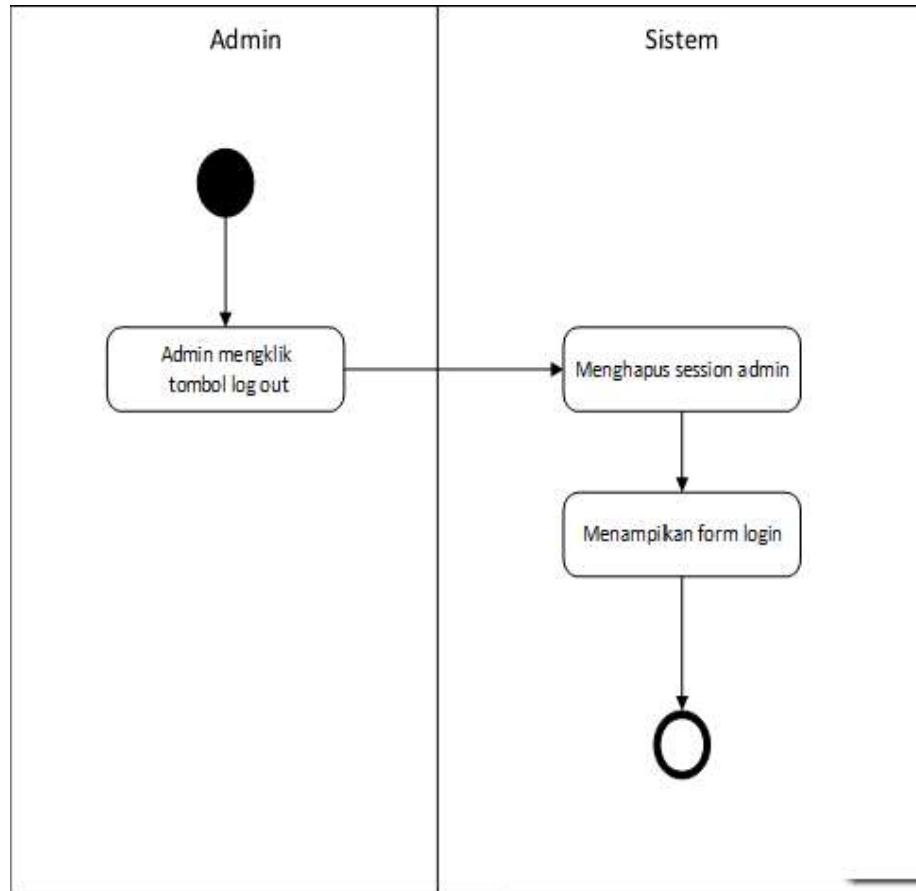
b. Mengubah admin

Admin menklik pada button ubah sistem bakal menunjukkan perumahan form yang telah di isi informasi perumahan. sesudah itu menklik button simpan, lalu sistem bakal cek data perumahan, apabila data tidakvalid, sistem bakal menunjukan pesan adanya kesalahan, namun apabila valid data bakal ditaruh dalam database dengan status ditambahkan.

c. Menghapus admin

Admin menklik pada button hapus sistem bakal hapus informasi data perumahan yang sebelumnya ada di database.

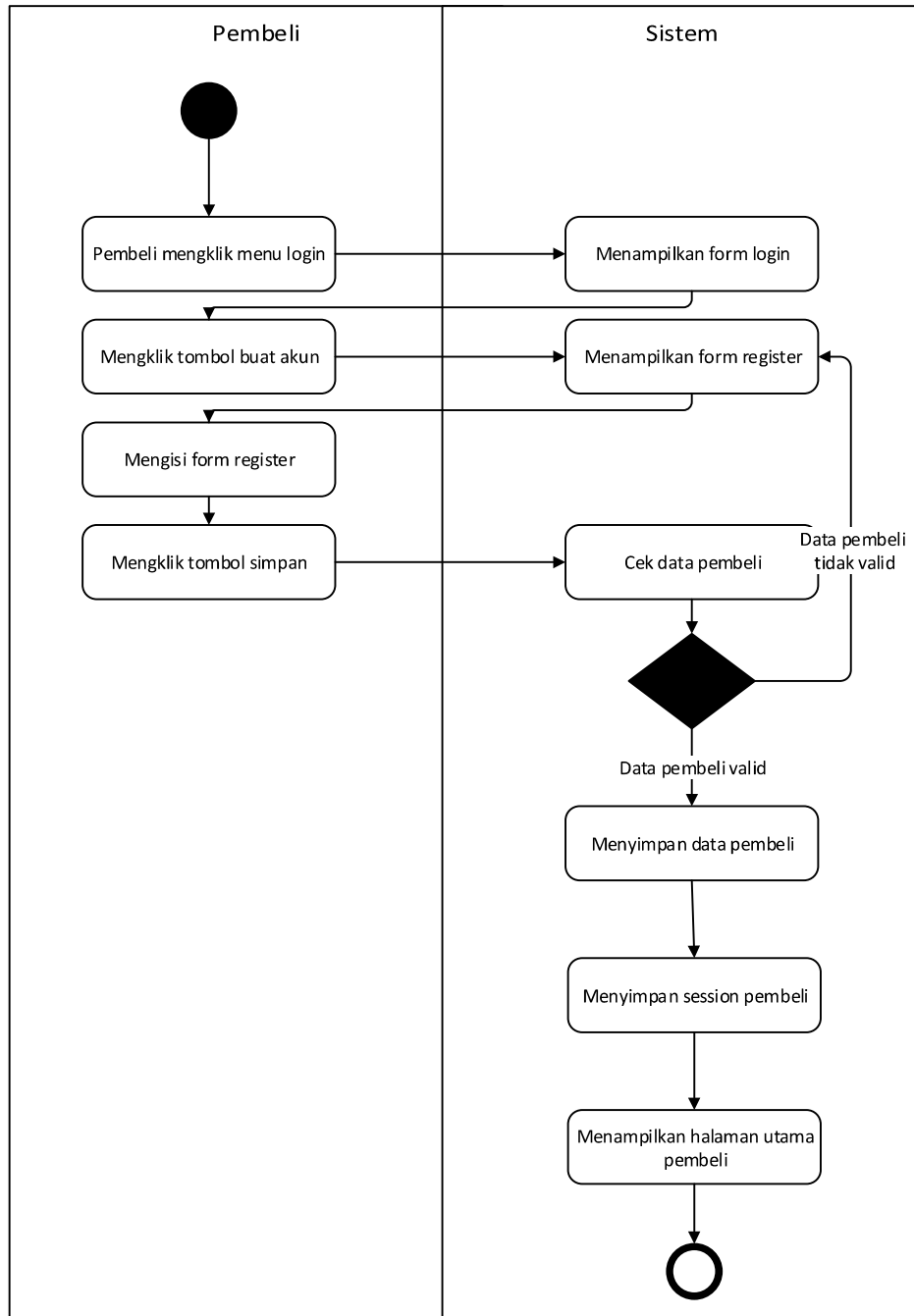
5. Activity Diagram admin logout



Gambar 3. 23 Activity Diagram admin logout
Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

admin menekan pada button log out, sistem bakal hapus sesi admin lalu menunjukan login form.

6. Activity Diagram pembeli registrasi



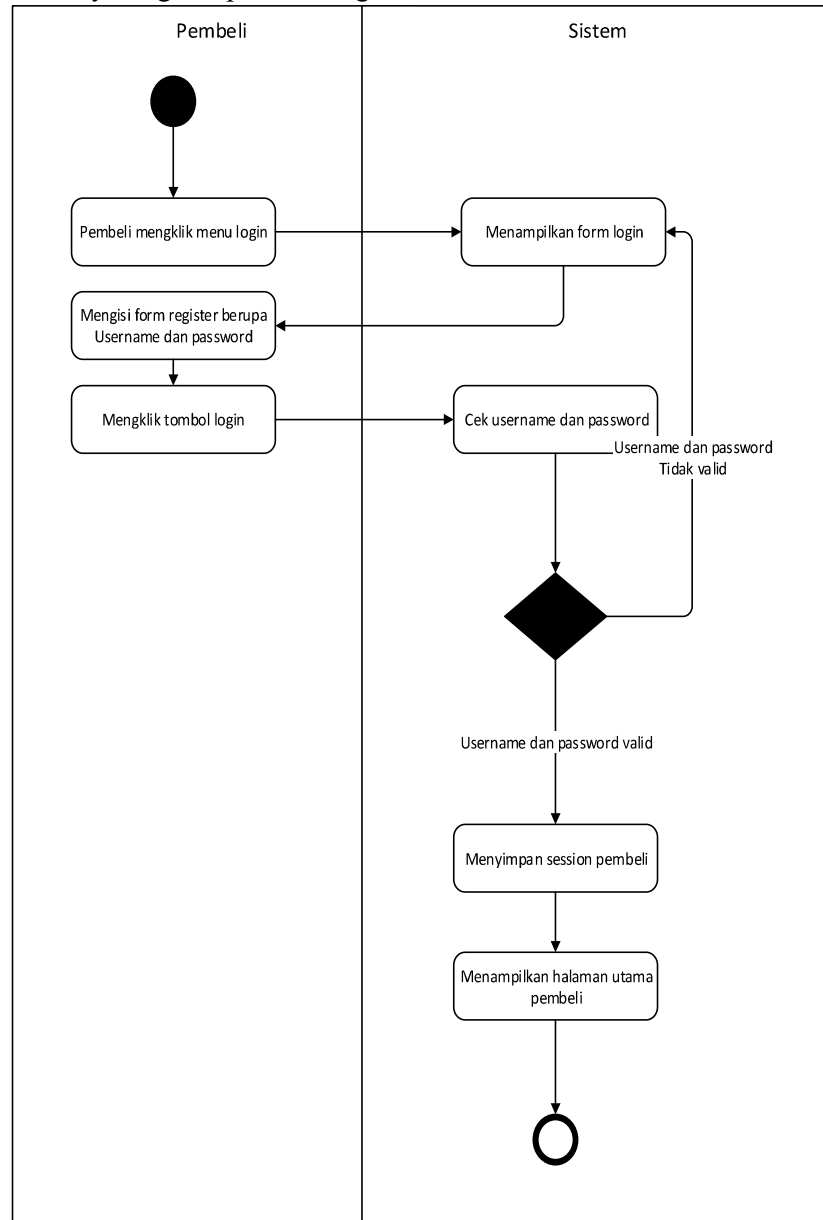
Gambar 3. 24 Activity Diagram pembeli registrasi

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pembeli menklik tombol menu login, lalu menklik pada tombol buat akun baru. Pembeli akan mengisikan form register lalu menklik pada button simpan, jikalau data tidakvalid, sistem bakal menunjukkan pesan adanya kesalahan,

namun jikalau valid sistem bakal memasukan data pembeli ke dalam database, menyimpan session pembeli dan juga menunjukan pada halaman utama pembeli.

7. Activity Diagram pembeli login



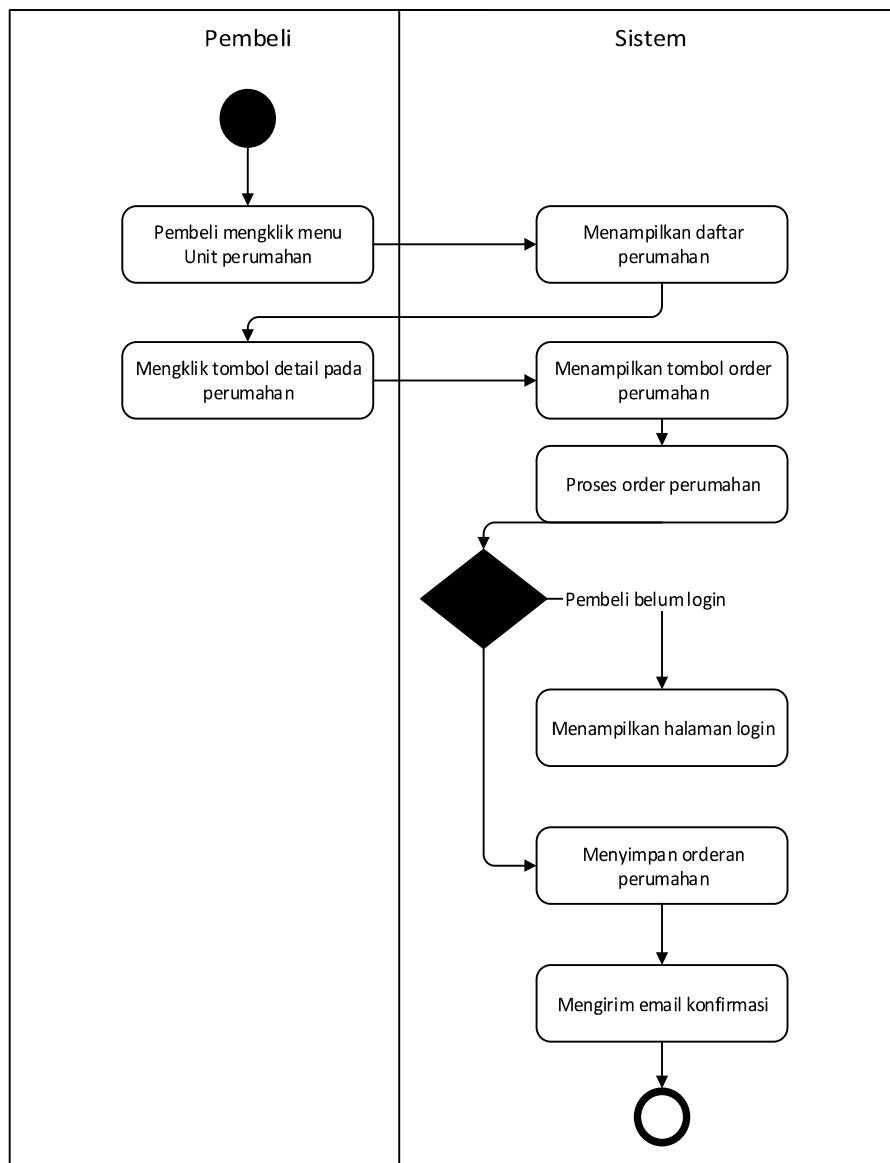
Gambar 3. 25 Activity Diagram pembeli login

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

pembeli menklik login menu, sistem bakal menunjukkan login form, pembeli isi login form yang terdiri dari username serta pasword, kemudian menklik button

login, sistem bakal cek username serta pasword, jika tidakvalid sistem bakal menunjukkan pesan adanya kesalahan pada login form, jikalau valid sistem bakal simpan sesi pembeli serta menunjukkan panel utama page pembeli.

8. Activity Diagram pembeli mengorder perumahan



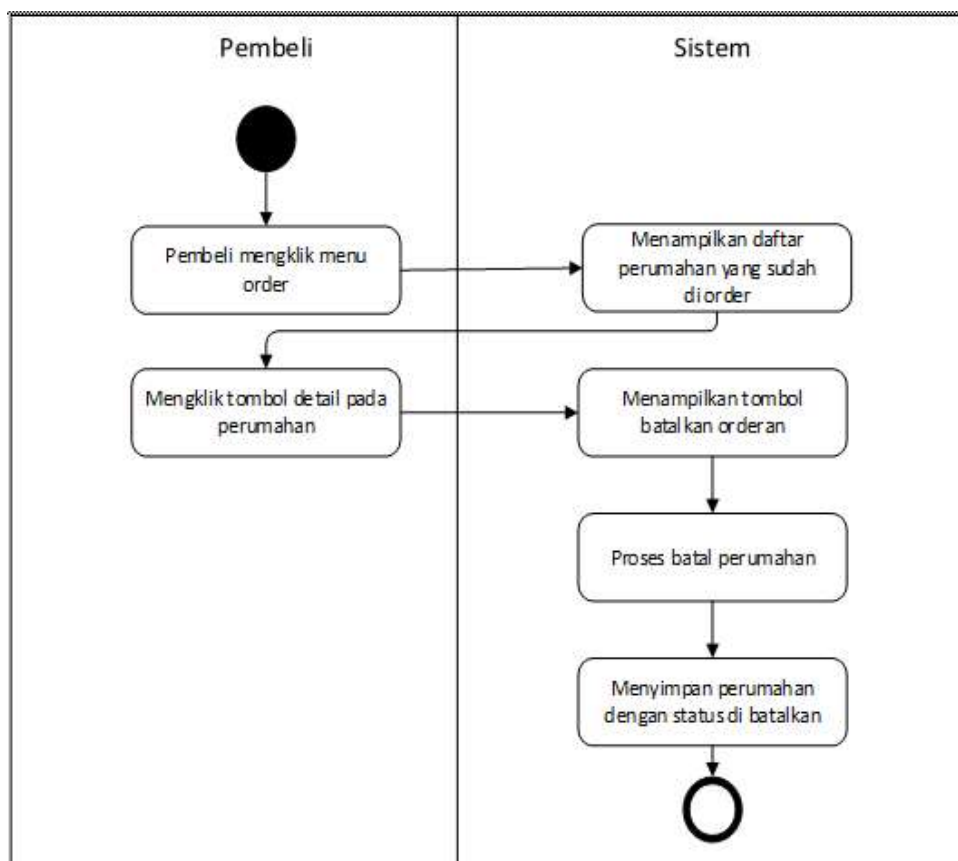
Gambar 3. 26 Activity Diagram pembeli mengorder perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2022)

Pembeli akan menekan menu perumahan, sistem akan menunjukan

daftar perumahan. Pembeli menekan button detail pada masing perumahan, sistem bakal menunjukkan detail dari data perumahan yg di pilih. pembeli menekan button order perumahan, sistem bakal ngeproses untuk cek sesi pembeli, jikalau sesi tidakvalid, sistem bakal menunjukkan login halaman, jikalau sesi valid, sistem bakal mengubah proses ordering perumahan serta mengirim email untuk mengkonfirmasi bahwa perumahan sudah di order.

9. Activity Diagram pembeli membatalkan orderan



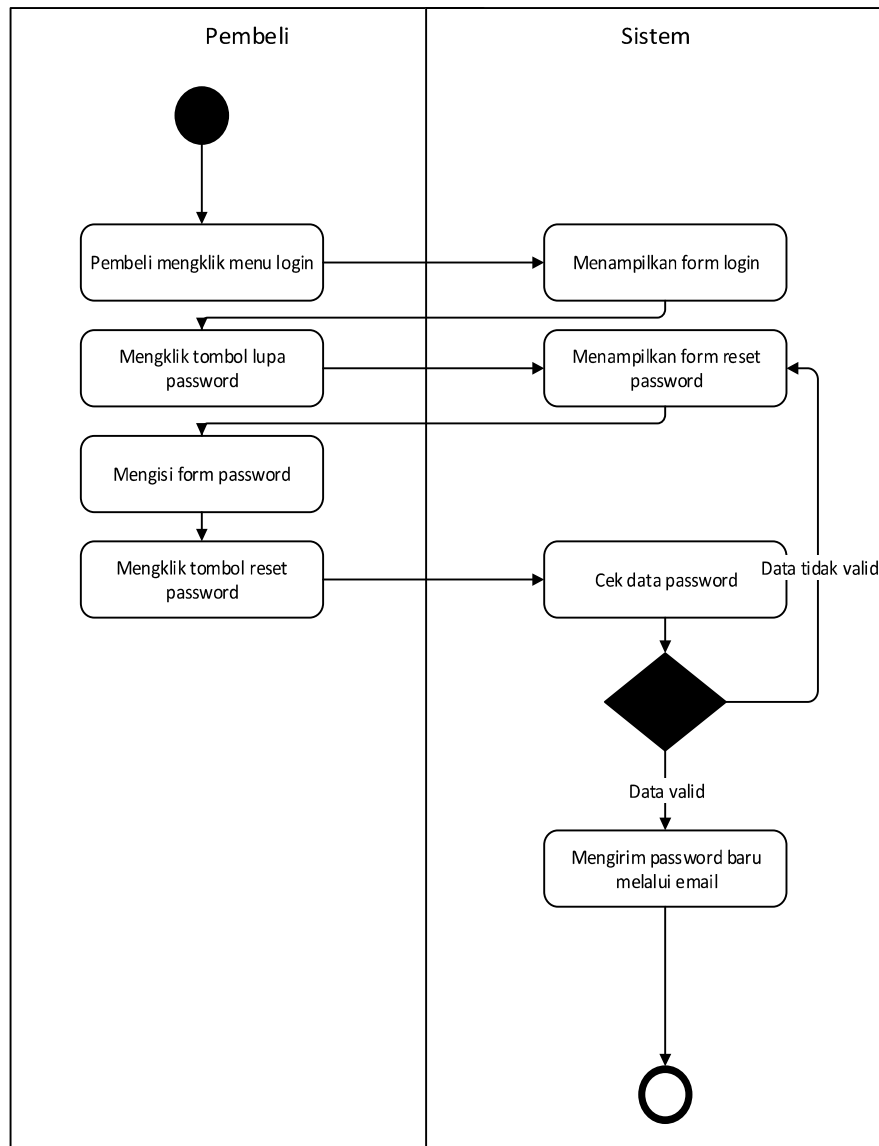
Gambar 3. 27 Activity Diagram pembeli membatalkan orderan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

pembeli menklik order menu, sistem bakal menunjukkan list perumahan yg telah di order. pembeli menklik perumahan, sistem bakal menunjukkan detail

perumahan yg di pilih, pembeli menklik button batalkan orderan sistem bakal mengubah status perumahan menjadi di batalkan.

10. Activity Diagram pembeli lupa password



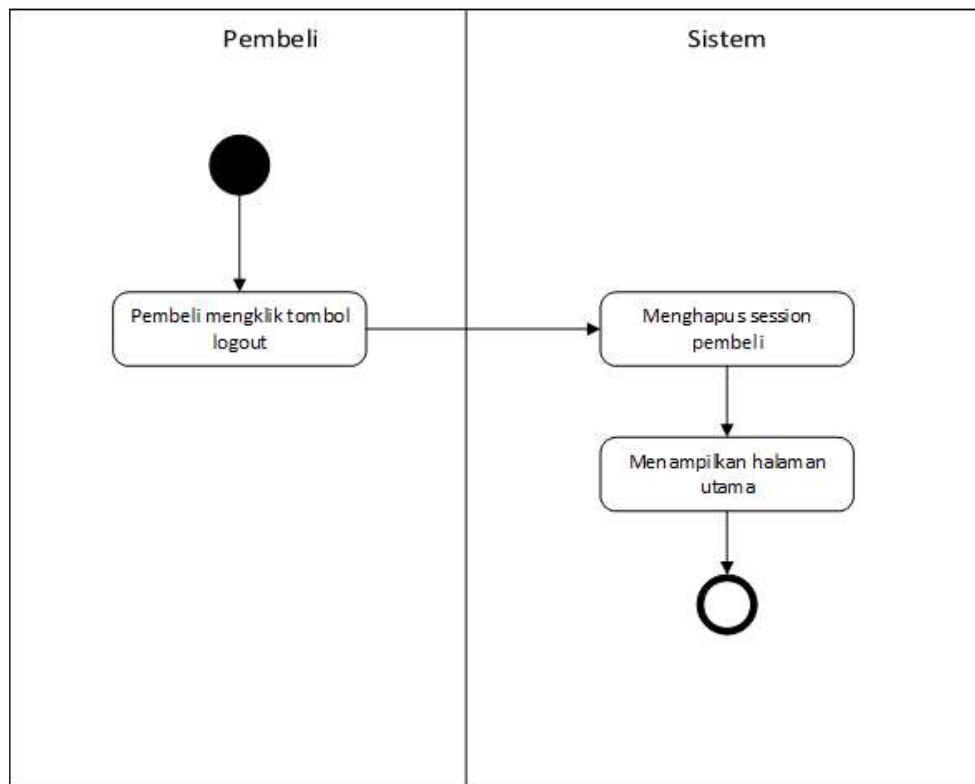
Gambar 3. 28 Activity Diagram pembeli lupa password

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pembeli mengeklik menu login, sistem akan menampilkan form login.

Pembeli menklik login menu, sistem bakal menunjukkan login form, pembeli menklik button reset pasword, sistem bakal menunjukkan form pasword reset, pembeli isi form lalu menklik button reset pasword, sistem bakal cek data pasword, jikalau tidakvalid, sistem bakal menunjukkan pesan adanya kesalahan, namum jika valid sistem bakal kirim email yg isi pasword baru pembeli.

11. Activity Diagram pembeli logout



Gambar 3. 29 Activity Diagram pembeli logout

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

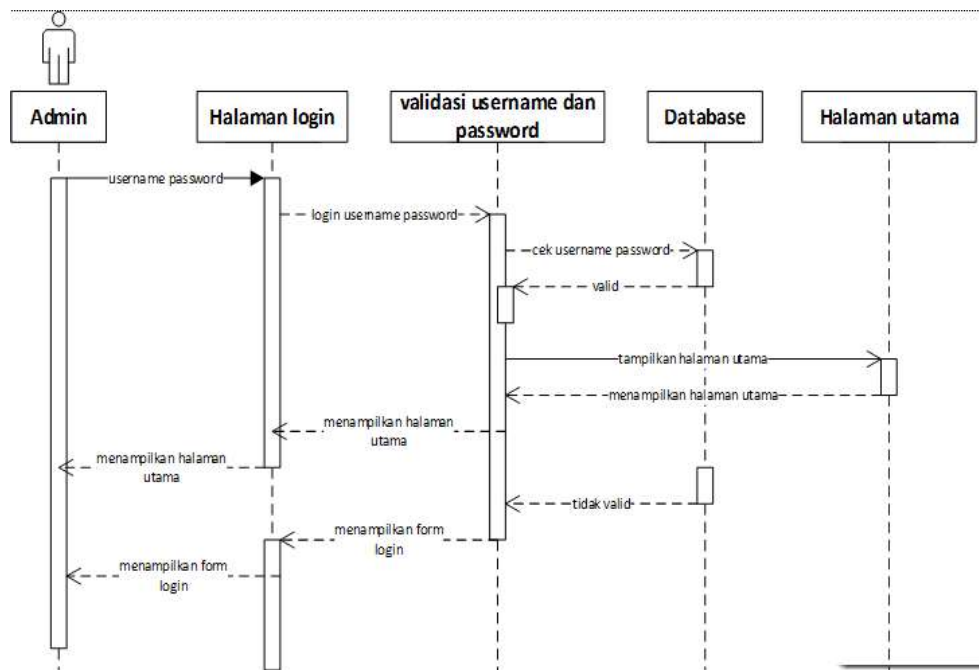
pembeli menklik button log out, sistem bakal hapus sesi pembeli lalu menunjukkan utama halaman.

3.2.4 Sequence diagram

selanjutnya merupakan diagram sequence yg gambaran perilaku objek terhadap interaksi dalam sistem lalu mendeskripsi objek terhadap pesan yang sedang di proses antara objek.

1. Sequence Diagram admin login

Diagram sekuen berikut ini menggambarkan urutan proses login admin

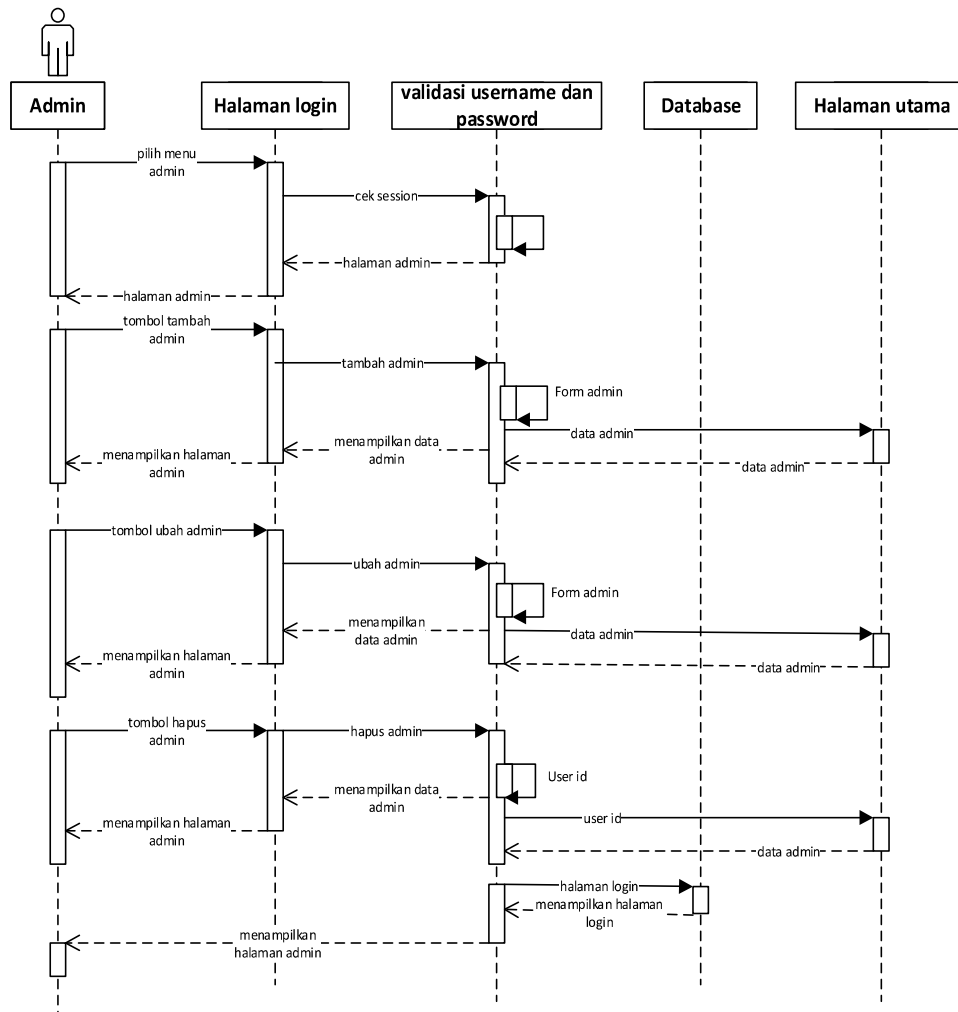


Gambar 3. 30 Sequence Diagram admin login

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

2. Sequence Diagram admin mengelola admin

Sekuen diagram ini gambaran urut dari proses admin mengelola data adminlainnya, pada proses ini hanya akan bisa di akses oleh akun super admin.

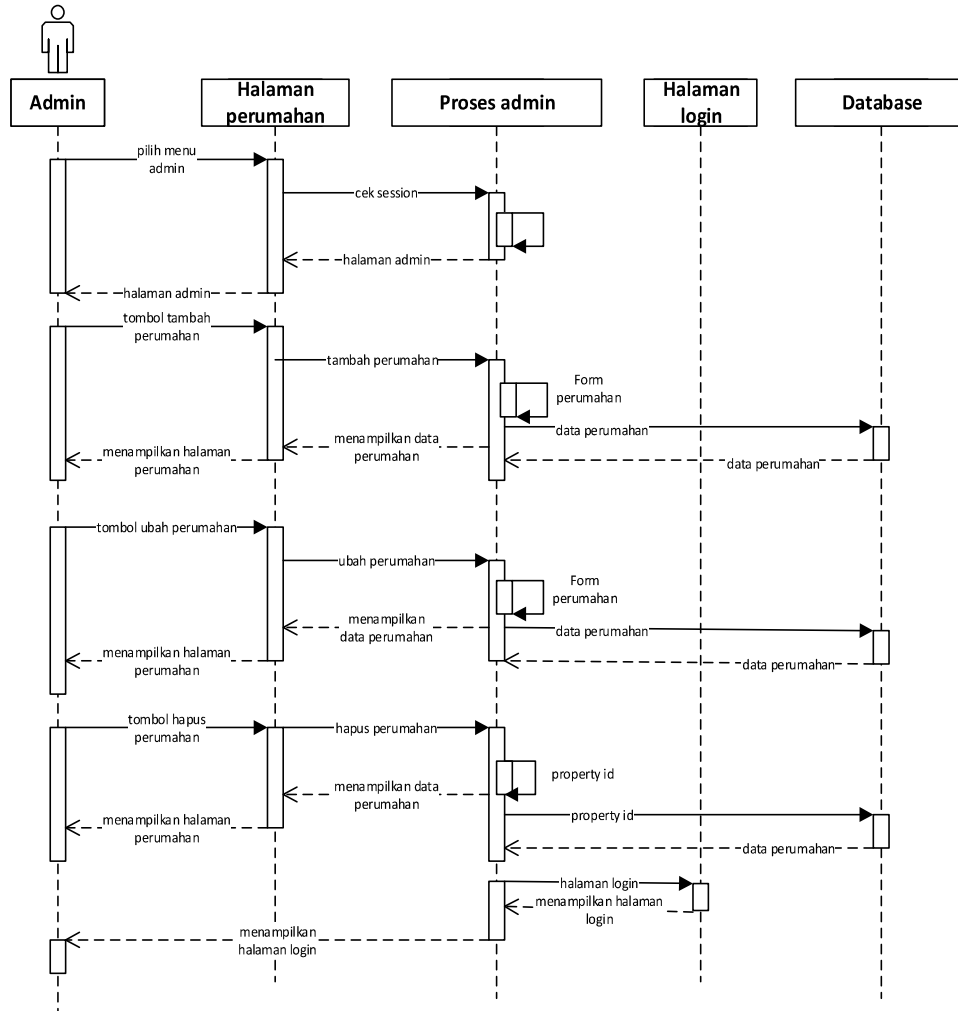


Gambar 3. 31 Sequence Diagram admin mengelola admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

3. Sequence Diagram admin mengelola perumahan

Sekuen selanjutnya ialah gambaran urutan proses admin mengelola data dari perumahan.

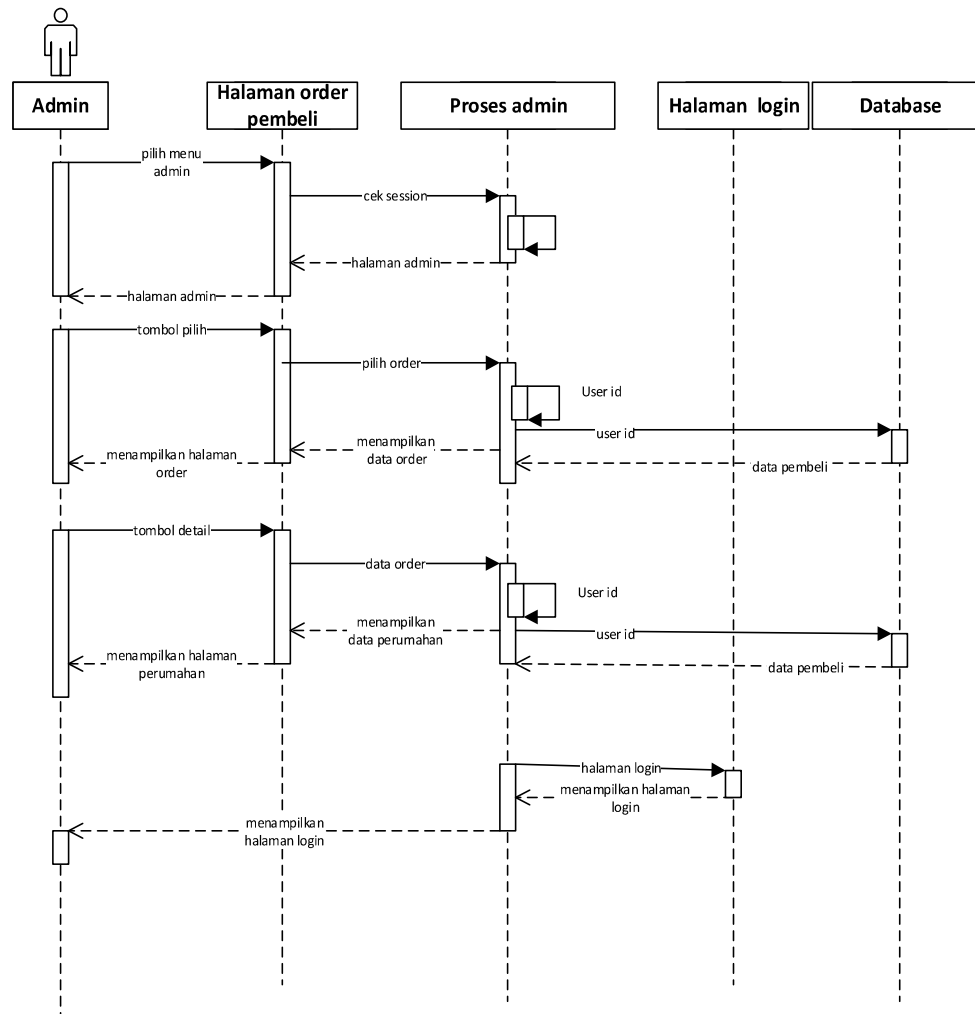


Gambar 3. 32 Sequence Diagram admin mengelola perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

4. Sequence Diagram admin mengelola order pembeli

Sekuen selanjutnya ialah gambaran urutan proses admin mengelola data dari orderan pembeli.

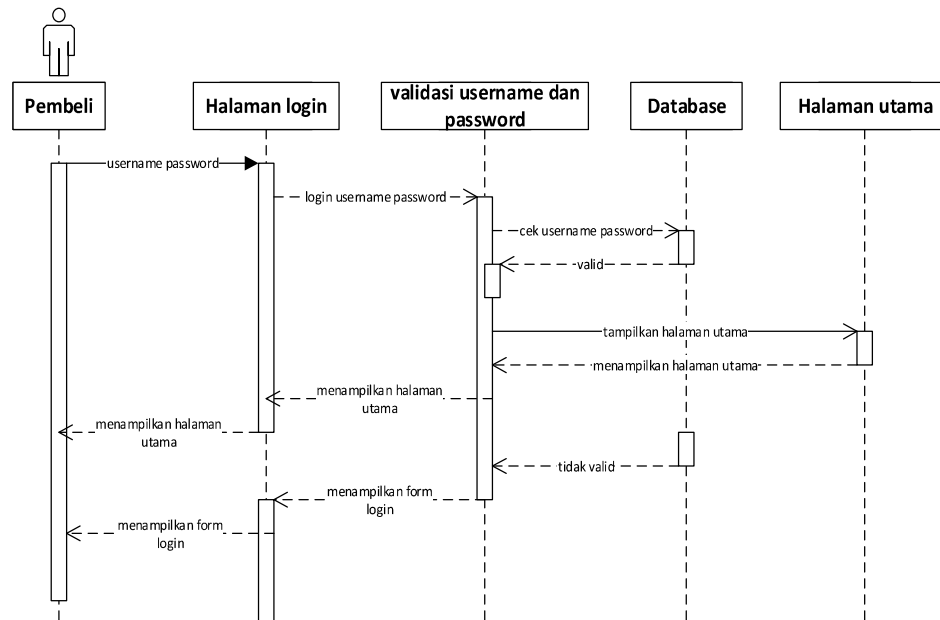


Gambar 3. 33 Sequence Diagram admin mengelola orderan pembeli

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

5. Sequence Diagram pembeli login

Sekuen selanjutnya ialah gambaran urutan proses dari login pembeli.

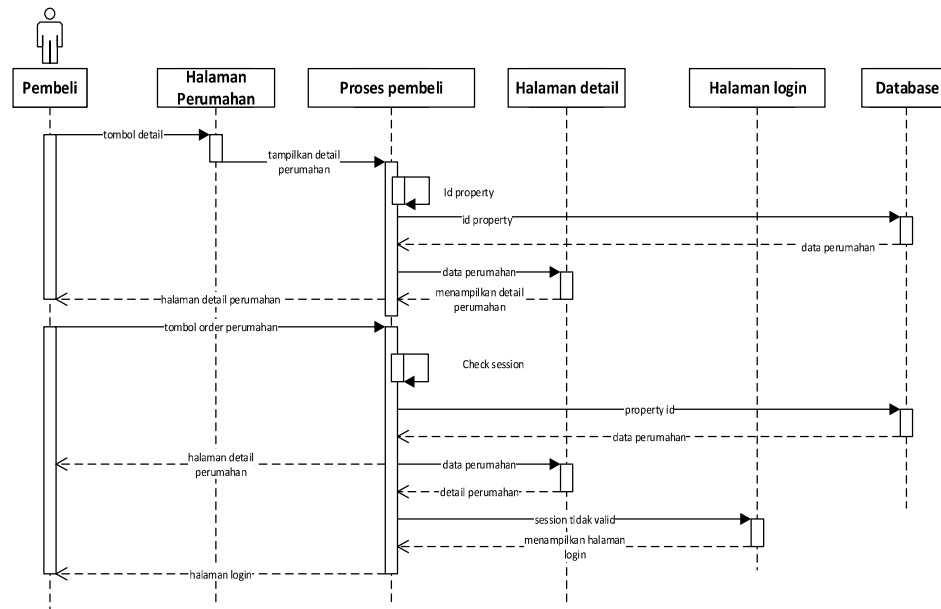


Gambar 3. 34 Sequence Diagram pembeli login

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

6. Sequence Diagram pembeli mengajukan orderan

Sekuen selanjutnya ialah gambaran urutan proses dari pembeli mengajukan orderan.

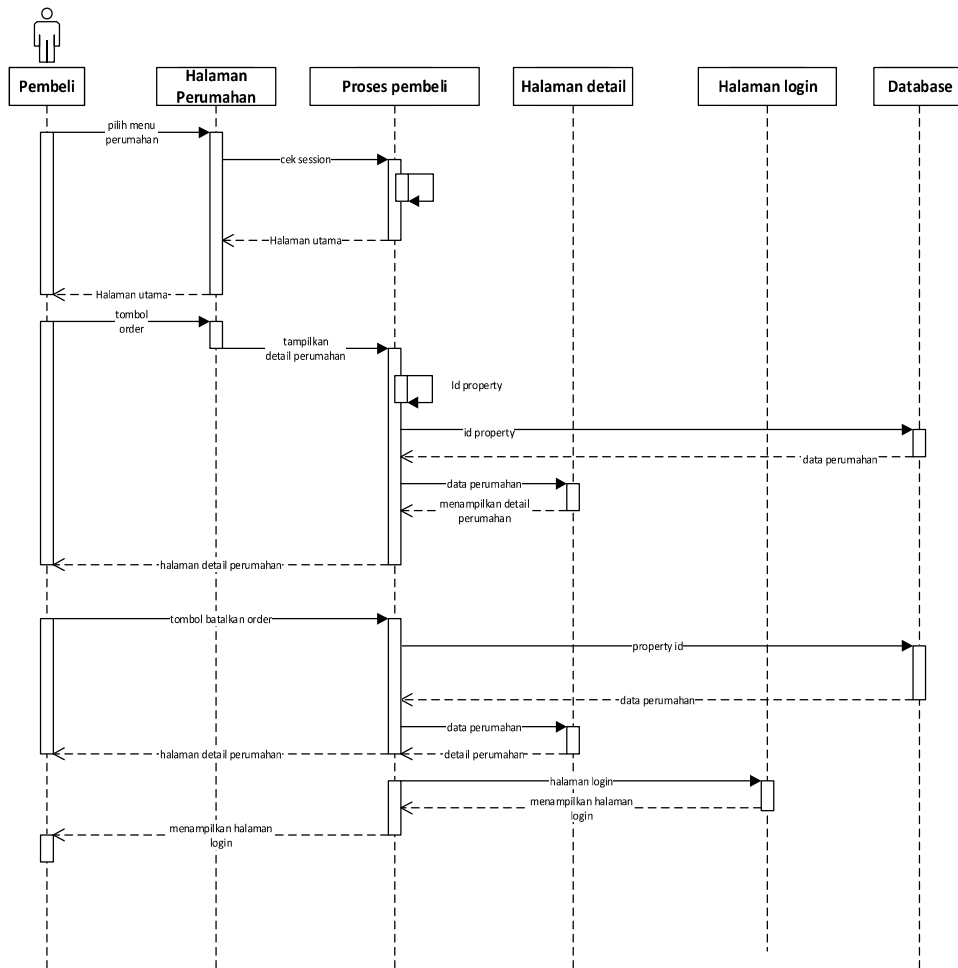


Gambar 3. 35 Sequence Diagram pembeli mengorder perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

7. Sequence Diagram pembeli membatalkan orderan

Sekuen selanjutnya ialah gambaran urutan proses dari pembeli membatalkan orderan.

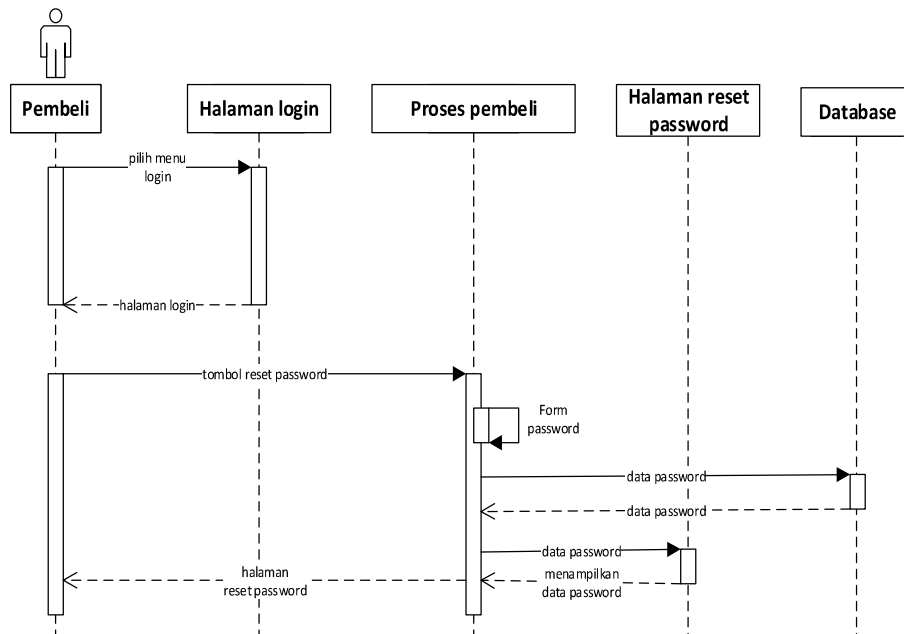


Gambar 3. 36 Sequence Diagram pembeli membatalkan orderan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

8. Sequence Diagram pembeli lupa password

Sekuen selanjutnya ialah gambaran urutan proses dari pembeli reset password.



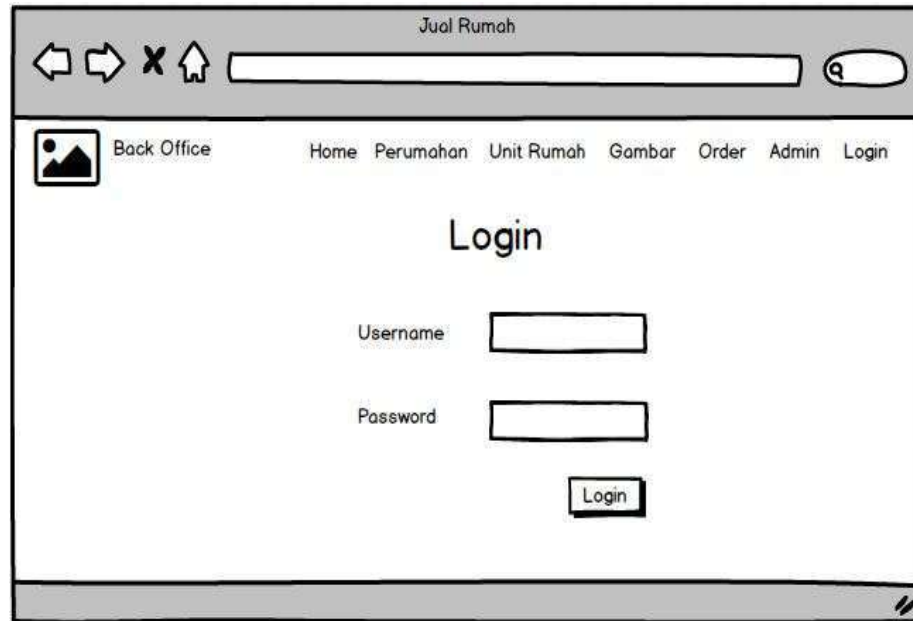
Gambar 3. 37 Sequence Diagram pembeli lupa password

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

3.2.5 Desain Antarmuka

interface merupakan bentuk sistem grafis yg saling terhubung langsung dari pengguna yg guna sebagai hubungan user juga sistem agar bisa interaksi lebih tertip, selanjutnya merupakan perancangan interface aplikasi sistem yg di gunakan di penelitian.

1. Halaman Login Admin

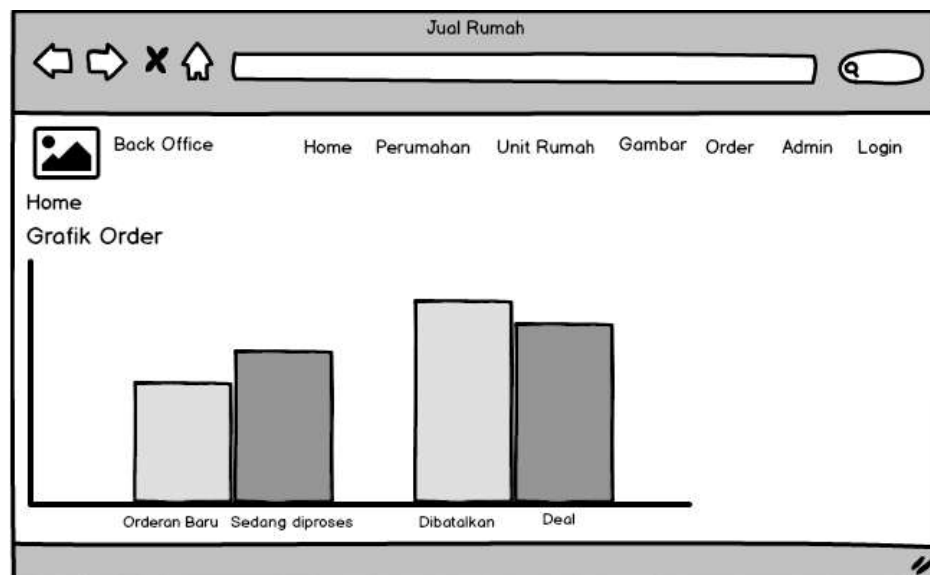


Gambar 3. 38 Desain antarmuka halaman login admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pada page ini akan fungsi sebagai menunjukkan login halaman admin

2. Halaman Home admin

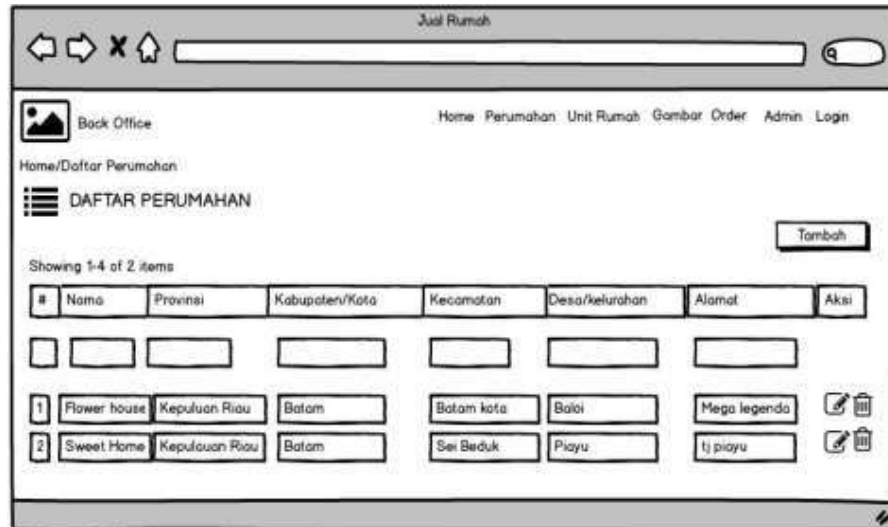


Gambar 3. 39 Desain antarmuka halaman home admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pada page ini merupakan utama halaman admin, dan juga page ini mempunyai grafis jumlah orderan dari pembeli.

3. Halaman perumahan di bagian admin



Gambar 3. 40 Desain antarmuka halaman daftar perumahan di bagian admin

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pada page ini fungsi sebagai tampilan list perumahan yg telah ada di sistem, page ini juga guna bertujuan mengubah, menghapus serta menambah data perumahan.

4. Halaman Tambah Perumahan



Tambah Perumahan

Nama Perumahan

Provinsi

Kabupaten / Kota

Kecamatan

Desa / Kelurahan

Alamat

Deskripsi

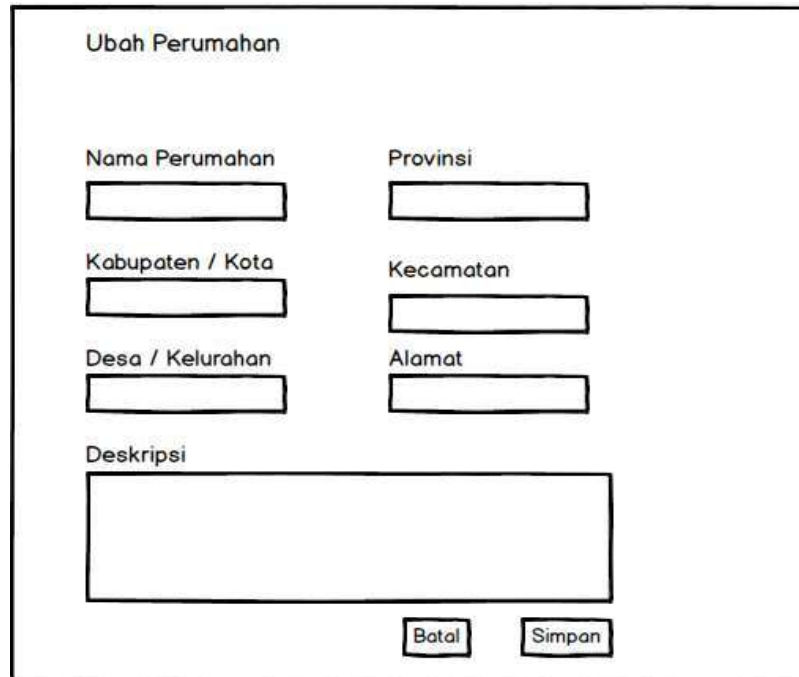
Batal Simpan

Gambar 3. 41 Halaman Tambah Perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Halaman tambah perumahan menampilkan form perumahan yang digunakan untuk membuat perumahan baru. Field yang tersedia pada form tambah perumahan ini adalah judul perumahan, Provinsi, Kabupaten / Kota, Kecamatan, Desa / Kelurahan, Alamat dan deskripsi perumahan.

5. Halaman Ubah Perumahan



Ubah Perumahan

Nama Perumahan

Provinsi

Kabupaten / Kota

Kecamatan

Desa / Kelurahan

Alamat

Deskripsi

Batal Simpan

Gambar 3. 42 Halaman Ubah Perumahan

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Halaman ubah perumahan menampilkan form perumahan yang digunakan untuk mengubah perumahan. Field yang tersedia pada form mengubah perumahan ini adalah judul perumahan, Provinsi, Kabupaten / Kota, Kecamatan, Desa / Kelurahan, Alamat dan deskripsi perumahan.

6. Halaman Unit Rumah

#	Nama	Tipe	Harga Jual	Jumlah Diskon (%)	Tanggal Mulai Diskon	Tanggal Selesai Diskon	Aksi
1	Flower house	30/66	360,000,000.00	45% (199,000,000.00)	24-10-2021	24-11-2021	[Edit] [Hapus]
2	Sweet Home	30/66	360,000,000.00	45% (199,000,000.00)	24-10-2021	24-11-2021	[Edit] [Hapus]

Gambar 3. 43 Desain antarmuka halaman unit Rumah

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Pada page ini fungsi sebagai tampilan list unit rumah yg telah ada di sistem, page ini juga guna bertujuan mengubah, menghapus serta menambah data unit rumah dan menambahkan harga promo pada unit perumahan

7. Halaman Tambah Unit Rumah

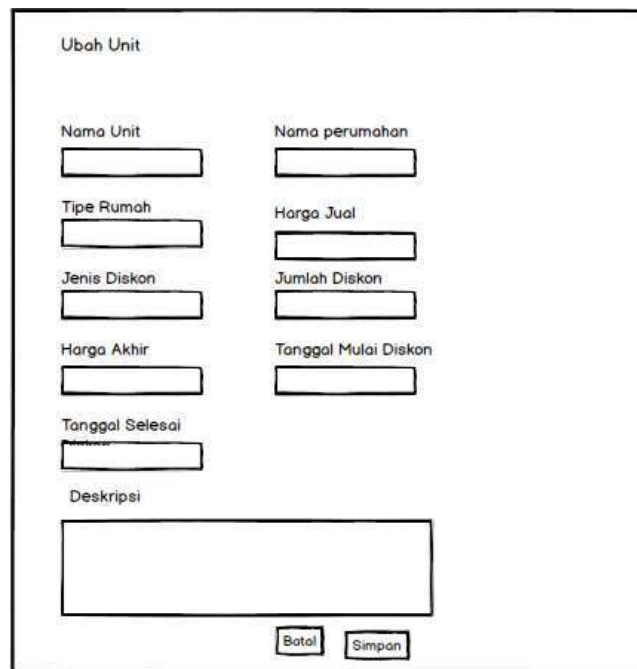
Gambar 3. 44 Desain antarmuka halaman Tambah unit Rumah

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Halaman tambah unit rumah menampilkan form perumahan yang digunakan untuk menambah unit rumah dan harga. Field yang tersedia pada form menambah

unit rumah ini adalah judul Nama Unit, Nama Perumahan, Tipe Rumah, Harga jual, jumlah diskon, tanggal mulai diskon, tanggal selesai diskon dan deskripsi

8. Halaman Ubah Unit Rumah



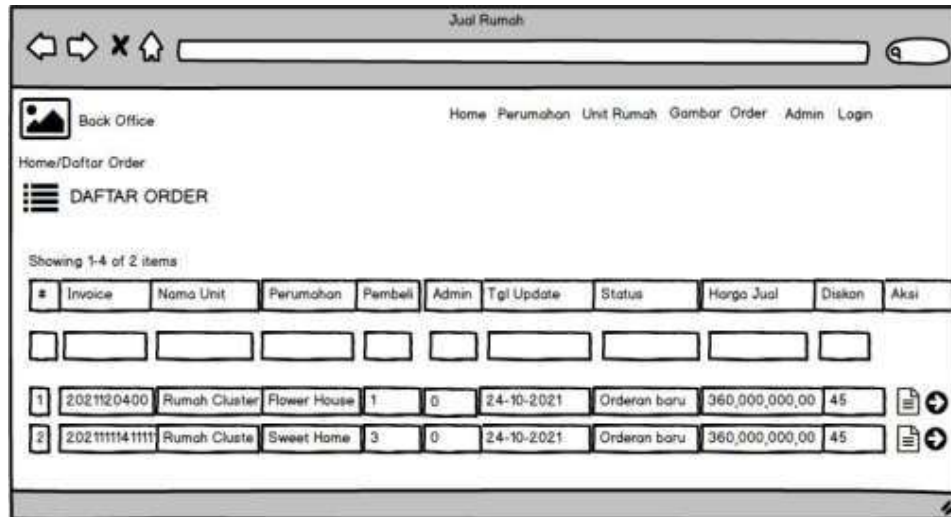
The image shows a web form titled "Ubah Unit" (Change Unit). The form contains several input fields arranged in two columns. The left column includes: "Nama Unit", "Tipe Rumah", "Jenis Diskon", "Harga Akhir", "Tanggal Selesai", and a large "Deskripsi" text area. The right column includes: "Nama perumahan", "Harga Jual", "Jumlah Diskon", and "Tanggal Mulai Diskon". At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" (Cancel) and "Simpan" (Save).

Gambar 3. 45 Desain antarmuka halaman ubah unit Rumah

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

Halaman ubah unit rumah menampilkan form unit rumah yang digunakan untuk menambah unit rumah dan harga. Field yang tersedia pada form ubah unit rumah ini adalah judul Nama Unit, Nama Perumahan, Tipe Rumah, Harga jual, jumlah diskon, tanggal mulai diskon, tanggal selesai diskon dan deskripsi.

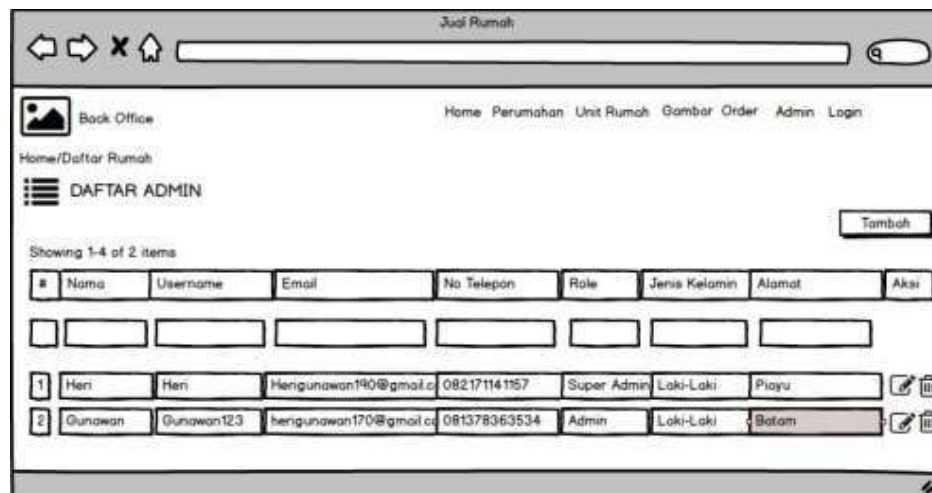
9. Halaman Daftar Order



Gambar 3. 46 Desain antarmuka halaman Order
Sumber: (Data penulis, 2022)

Pada page ini fungsi sebagai menunjukkan list orderan, page ini berfungsi juga memproses ordering pembeli ke admin yang di pilih super admin untuk prospek pembeli

10. Halaman Admin

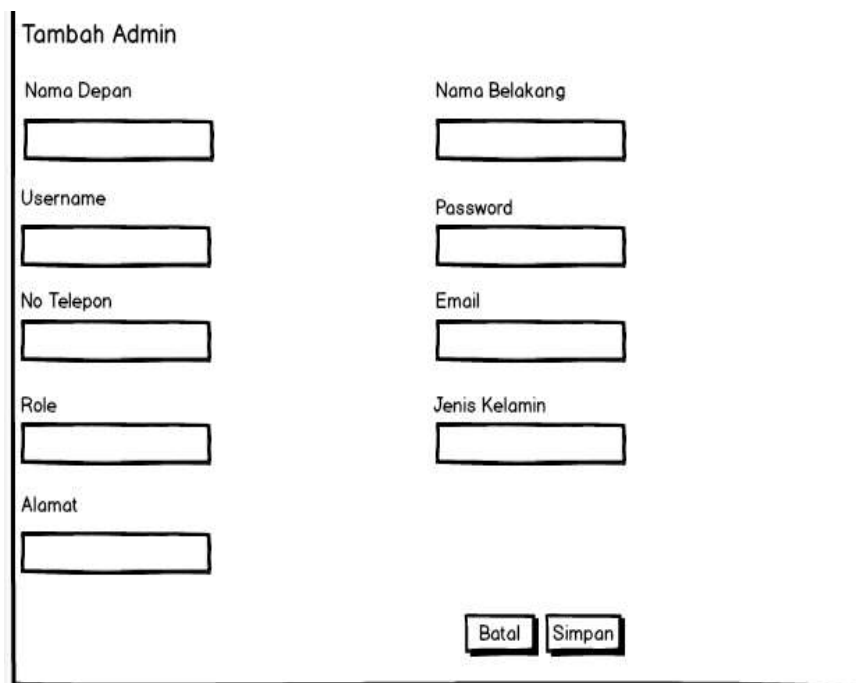


Gambar 3. 47 Desain antarmuka halaman admin
Sumber: (Data penulis, 2022)

Halaman admin menampilkan daftar para admin atau marketing dari Perusahaan PT Winner Nusantara jaya. Halaman ini digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data admin. Data admin dapat dicari menggunakan field pencarian pada kolom nama, username, email, no telepon,role, jenis kelamin, alamat. Data admin dapat diurutkan menaik atau menurun berdasarkan urutan karakter dari nilai field nama, username, email,notelepon,role,jenis kelamin, alamat.

11. Halaman Tambah Admin

Halaman tambah Admin menampilkan form admin yang digunakan untuk menambah admin. Field yang tersedia pada form menambah admin ini adalah Nama Depan, Nama Belakang, Username, password, No Telepon, email,role,jenis kelamin, alamat.



The image shows a web form titled "Tambah Admin". It is enclosed in a rectangular border. The form contains the following fields and labels:

- Nama Depan**: A text input field.
- Nama Belakang**: A text input field.
- Username**: A text input field.
- Password**: A text input field.
- No Telepon**: A text input field.
- Email**: A text input field.
- Role**: A text input field.
- Jenis Kelamin**: A text input field.
- Alamat**: A text input field.

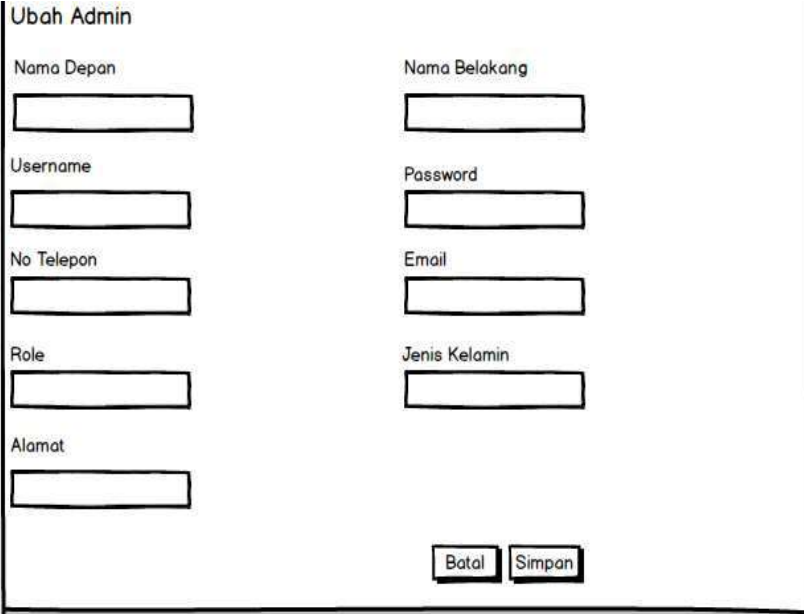
At the bottom right of the form, there are two buttons: "Batal" and "Simpan".

Gambar 3. 48 Desain antarmuka halaman tambah admin

Sumber: (Data penulis, 2022)

12. Halaman Ubah Admin

Halaman ubah admin menampilkan form admin. Field yang tersedia pada form admin ini adalah nama, username, email, no telepon, role, jenis kelamin, alamat.



The image shows a web form titled "Ubah Admin" (Change Admin). The form is enclosed in a rectangular border and contains the following fields and buttons:

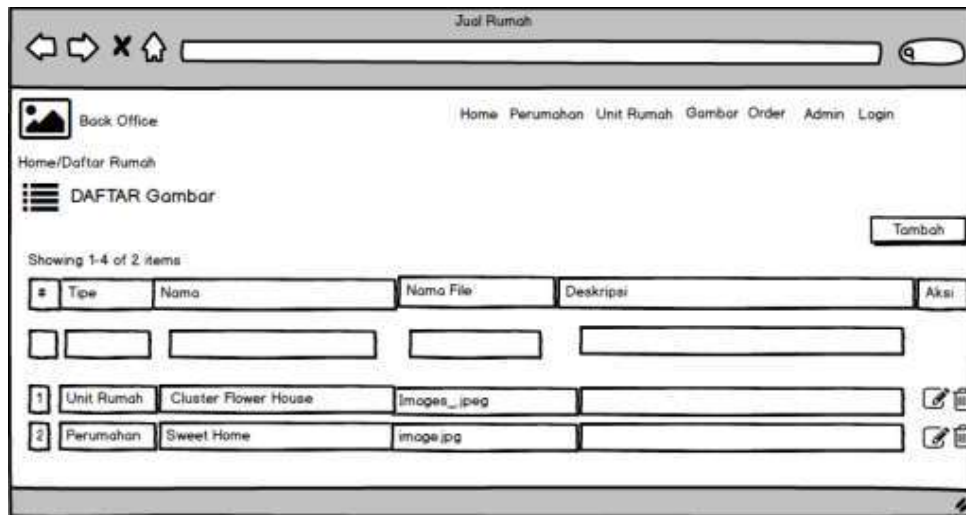
- Nama Depan** (First Name): A text input field.
- Nama Belakang** (Last Name): A text input field.
- Username**: A text input field.
- Password**: A text input field.
- No Telepon** (Phone Number): A text input field.
- Email**: A text input field.
- Role**: A text input field.
- Jenis Kelamin** (Gender): A text input field.
- Alamat** (Address): A text input field.
- Batal** (Cancel): A button located at the bottom right.
- Simpan** (Save): A button located at the bottom right, next to the "Batal" button.

Gambar 3. 49 Desain antarmuka halaman ubah admin

Sumber: (Data penulis, 2022)

13. Halaman Gambar

Halaman gambar menampilkan daftar gambar website Jual Rumah, Halaman ini digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data gambar. data gambar dapat dicari menggunakan field pencarian pada kolom Tipe, nama, nama file, deskripsi



Gambar 3. 50 Desain antarmuka halaman gambar

Sumber: (Data penulis, 2022)

14. Halaman Tambah Gambar

Halaman tambah gambar menampilkan daftar gambar website Jual Rumah, Halaman ini digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data gambar. data gambar dapat dicari menggunakan field pencarian pada kolom Tipe, nama, nama file, deskripsi

Tambah Gambar

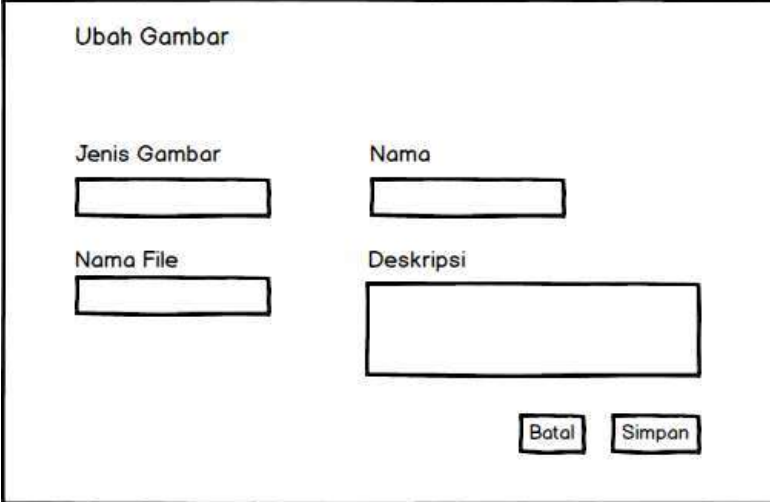
<p>Jenis Gambar</p> <input type="text"/>	<p>Nama</p> <input type="text"/>
<p>Nama File</p> <input type="text"/>	<p>Deskripsi</p> <input style="height: 40px;" type="text"/>

Gambar 3. 51 Desain antarmuka halaman tambah gambar

Sumber: (Data penulis, 2022)

15. Halaman Ubah Gambar

Halaman ubah gambar menampilkan daftar gambar website Jual Rumah, Halaman ini digunakan untuk mengubah dan menghapus data gambar. Datagambar dapat dicari menggunakan field pencarian pada kolom Jenis gambar,nama,nama file, deskripsi



Ubah Gambar

Jenis Gambar

Nama

Nama File

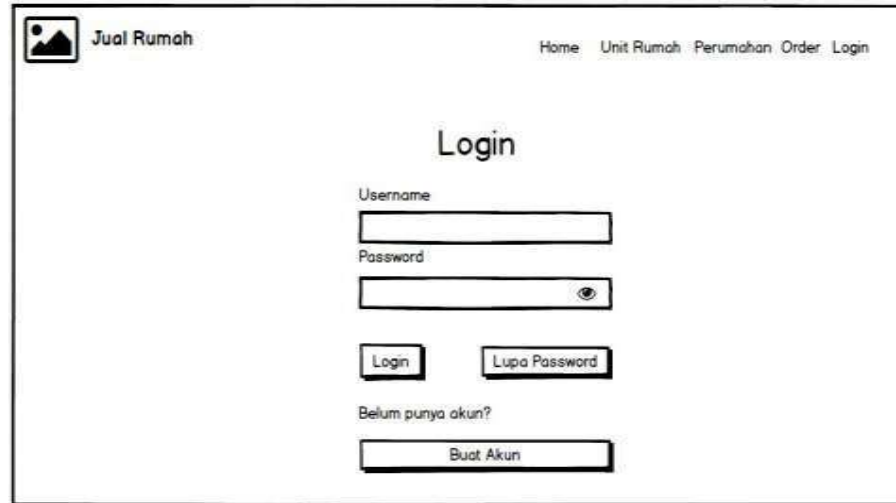
Deskripsi

Batal Simpan

Gambar 3. 52 Desain antarmuka halaman ubah gambar

Sumber: (Data penulis, 2022)

16. Halaman login pembeli



The image shows a web page titled "Jual Rumah" with a navigation menu containing "Home", "Unit Rumah", "Perumahan", "Order", and "Login". The main content area is titled "Login" and contains a form with the following elements:

- A "Username" label followed by a text input field.
- A "Password" label followed by a password input field with a toggle icon.
- Two buttons: "Login" and "Lupa Password".
- A link "Belum punya akun?" followed by a "Buat Akun" button.

Gambar 3. 53 Desain antarmuka halaman login pembeli
Sumber: (Data penulis, 2022)

pada page ini fungsi sebagai menunjukkan login form pembeli, selain itu page ini menyediakan button pendaftaran akun bagi pengguna calon pembeli, selain itu page ini juga menyediakan laman lupa password.

17. Halaman registrasi pembeli

The image shows a registration form for a website titled "Jual Rumah". At the top left is a logo with a house icon and the text "Jual Rumah". To the right are navigation links: "Home", "Unit Rumah", "Perumahan", "Order", and "Login". Below the logo is a hamburger menu icon followed by the word "REGISTER". The form consists of two columns of input fields:

- Left column: "Nama Depan", "Username", "No Telepon", "Jenis Kelamin", "Tanggal Lahir".
- Right column: "Nama Belakang", "Password", "Email", "Tempat Lahir", "Alamat".

At the bottom right of the form are two buttons: "Batal" and "Simpan".

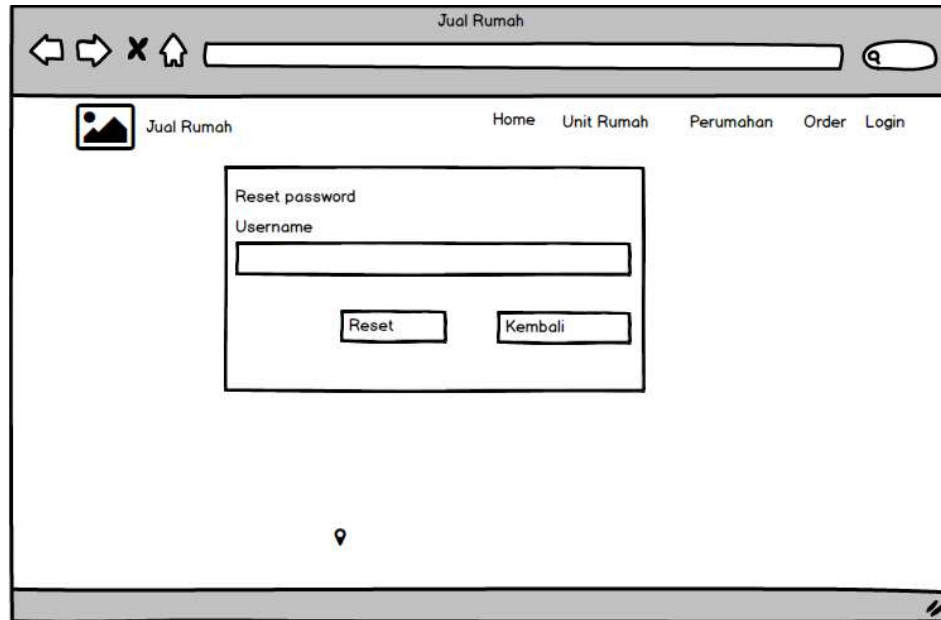
Gambar 3. 54 Desain antarmuka halaman registrasi pembeli

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

pada page ini fungsi sebagai menunjukkan form pendaftaran bagi akun baru bagi calon pembeli.

18. Halaman Lupa Password

Halaman lupa password ini menampilkan form lupa password. Halaman ini juga digunakan untuk mereset password pada pembeli. Field yang tersedia pada halaman ini adalah username.

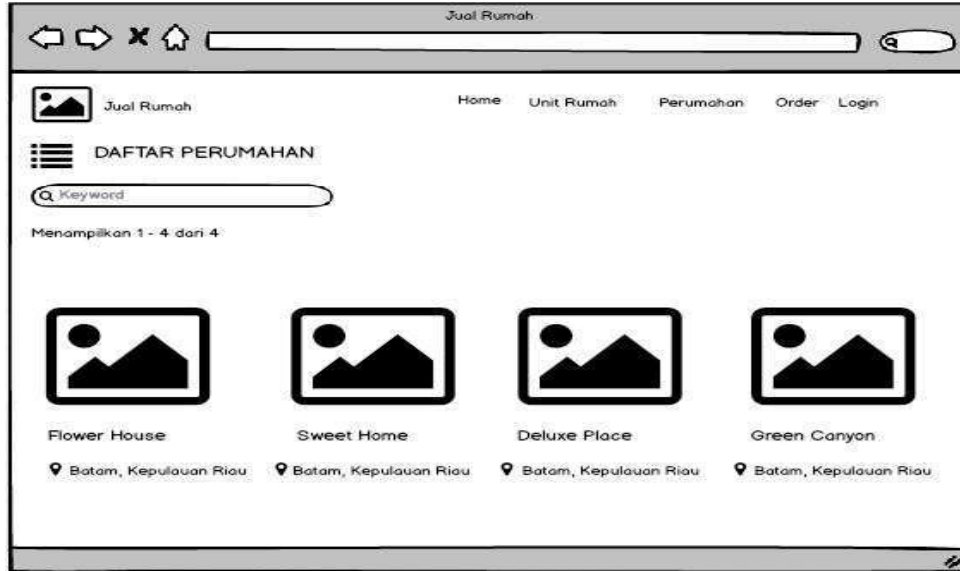


Gambar 3. 55 Desain antarmuka halaman lupa password

Sumber: (Data olahan penulis, 2021)

19. Halaman Perumahan di bagian pembeli

Pada page ini fungsi sebagai menunjukkan list perumahan yg ada di dalam sistem tersebut.



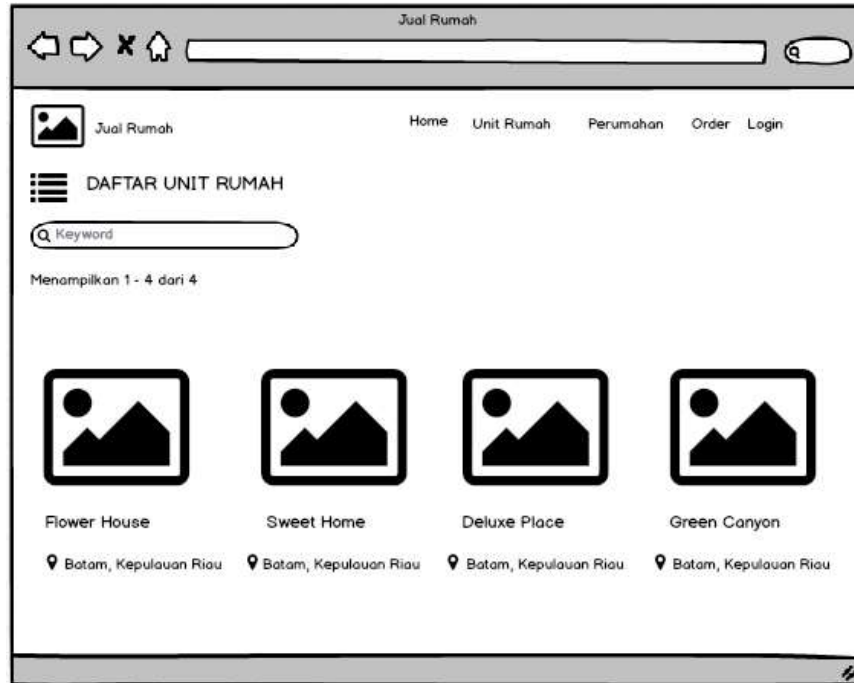
Gambar 3. 56 Desain antarmuka halaman perumahan di bagian pembeli

Sumber: (Data penulis, 2022)

pada page ini fungsi sebagai menunjukkan list perumaha yg ada di dalam sistem tersebut.

20. Halaman Unit Rumah

Halaman Unit Rumah menampilkan daftar perumahan yang aktif dan tersedia di sistem. Data unit rumah dapat menggunakan dicari dengan field pencarian berdasarkan daftar nama perumahan, provinsi perumahan dan kota perumahan. Data perumahan dapat diurutkan berdasarkan waktu pembuatan perumahan dan posisi perumahan.



Gambar 3. 57 Desain antarmuka halaman unit rumah di bagian pembeli

Sumber: (Data penulis, 2022)

21. Halaman Detail unit rumah

pada page ini fungsi sebagai laman menunjukkan data rumah detail dan juga order rumah, button order guna pembeli ingin mengorder rumah.

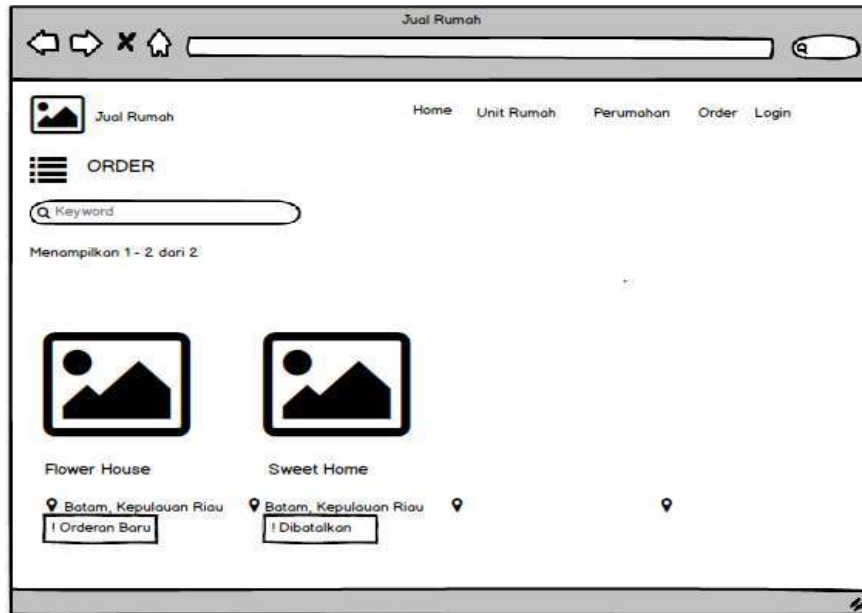


Gambar 3. 58 Desain antarmuka halaman detail unit Rumah

Sumber: (Data penulis, 2022)

22. Halaman Order

Pada page ini menampilkan riwayat dari orderan dari pembeli



Gambar 3. 59 Desain antarmuka halaman order
Sumber: (Data olahan penulis, 2022)

3.4 Metode Pengujian Sistem

pada sistem pengujian peneliti menggunakan testing blackbox adalah testing yg di dasarkan dari detail perangkat lunak, sebagaimana seperti halaman aplikasi, fungsi dari aplikasi, serta alur kesesuaian proses bisnis yg di inginkan oleh pengguna, blackbox juga akan menguji ke tampilan dari luar aplikasi guna memudahkan pengguna yang menggunakan, pada pengujian tidak akan melihat ataupun uji code souce program.

3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.5.1 Lokasi Penelitian

Pada lokasi peneliti merupakan di PT Winner Nusantara Jaya yang beralamat di Kawasan Kompleks Pertokoan Seraya Mas Center Blok H No. 1, Kampung Seraya Batu Ampar

3.5.2 Jadwal Penelitian

Pada jadwal penelitian yg terdiri dari pembuatan laporan, pelaksanaan, serta persiapan, dan juga rencana durasi penelitian ialah 5 bulan, mulai dari agustus 2021 hingga januari 2022.

Tabel 3.7 tabel kegiatan penelitian

Kegiatan	Waktu Kegiatan																							
	Agustus				september				Oktober				November				Desember				Januari			
	Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengajuan Judul		■																						
Penyusunan Bab I			■	■																				
Penyusunan Bab II					■	■	■	■	■	■	■	■												
Penyusunan Bab III										■	■	■	■											
Penyusunan Bab IV														■	■									
Penyusunan Bab V															■									
Revisi Bab I - V													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengumpulan Skripsi																							■	

Sumber : (Data Penelitian, 2022)