BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Perancangan

Tahap perancangan pada pengembangan homepage, berisi tentang sesuatu yang tidak bergantung pada apapun. Ini dapat dipahami karena tiap orang memiliki gaya yang berbeda untuk mengambil cara terbaik agar dapat menyelesaikan pekerjaan secepat-cepatnya. Perancangan awal desain homepage yaitu kita harus mendapatkan informasi mengenai perusahaan yang akan dibuat homepagenya. Informasi diambil dari setiap obyek, pemakai, produk dan jasa yang pemakai (senangi atau pakai), serta tujuan penyediaan homepage itu. Selain yang tidak kalah penting dalam perancangan pembuatan homepage adalah dengan sedikit menyiapkan waktu untuk mengembangkan ide.

4.1.1 Penggunaan Software

Software yang diperlukan dalam pembuatan home page ini antara lain :

1. Adobe Photoshop

   Program ini digunakan untuk pemotongan gambar.

2. Microsoft Frontpage

   Program ini digunakan untuk pendesainan tampilan homepage.

3. Delphi

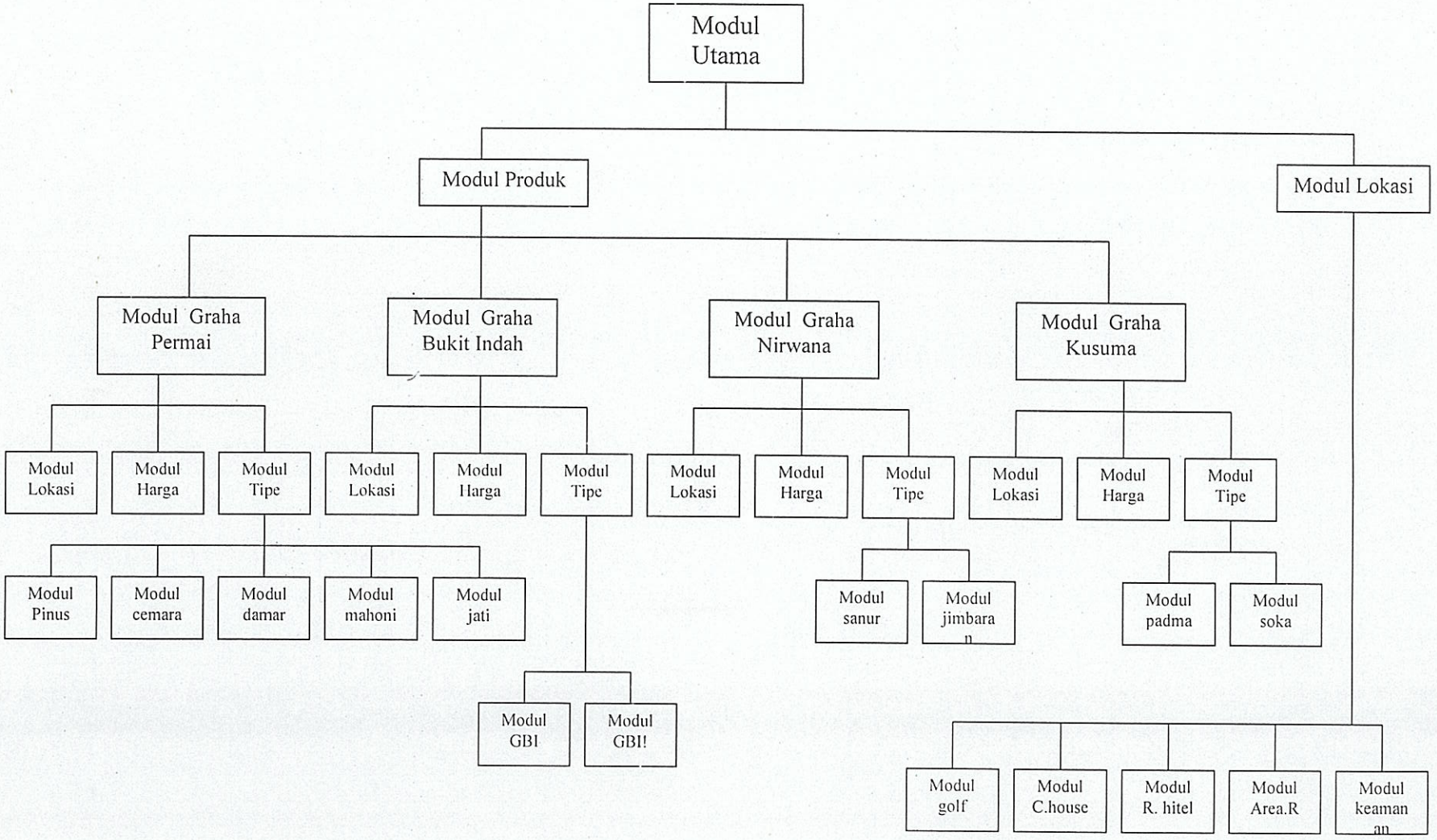
   Program ini digunakan untuk pembuatan database dan pemasukan data.

4. Browser

Browser digunakan untuk membaca file javascript, menampilkan semua teks, grafik dan kode sumber lain.

4.1.2 Struktur Program Homepage

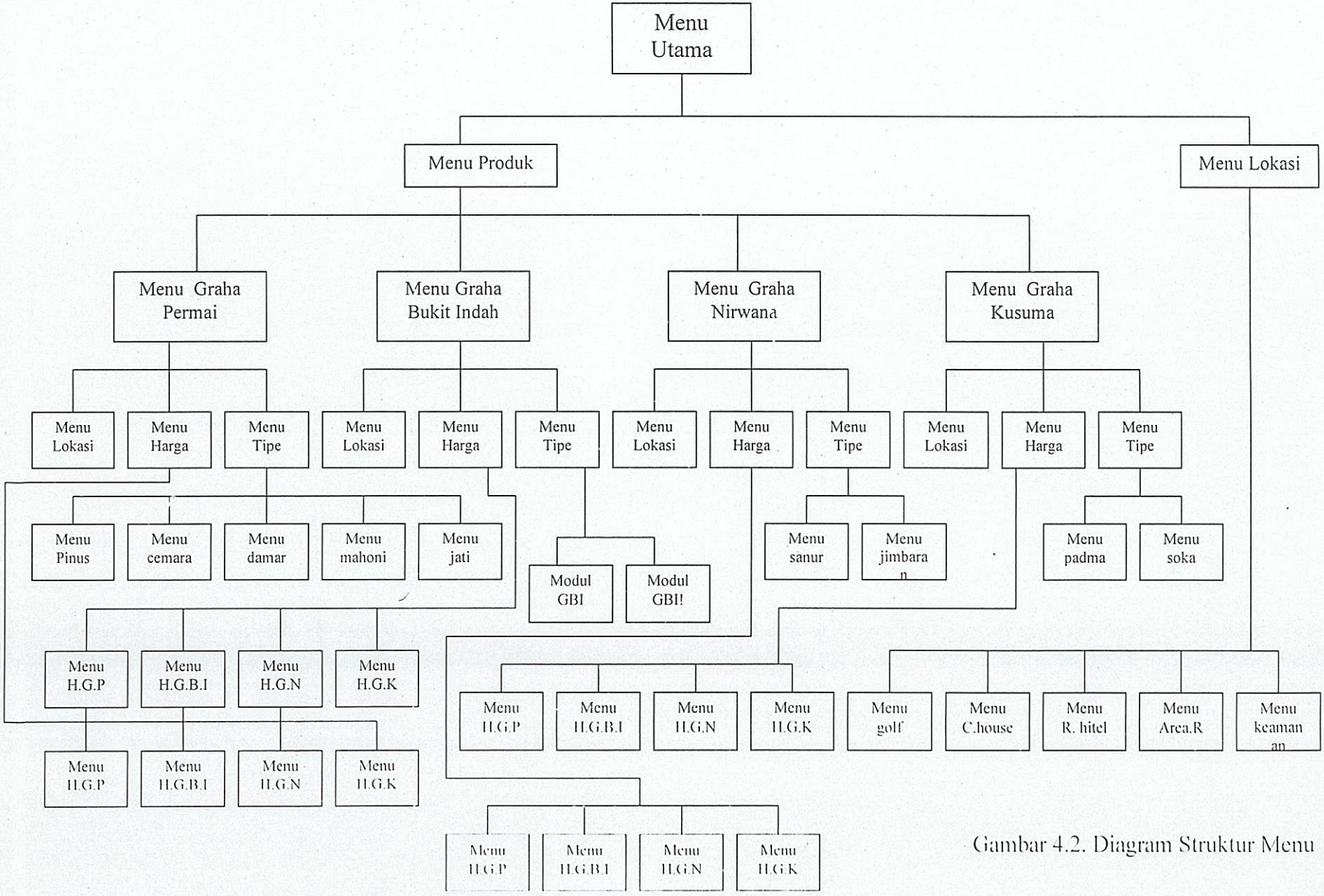
Homepage merupakan program yang berisi tentang informasi yang berbentuk menu-menu yang digabungkan, maka disini penyusun menggunakan diagram HIPO (Hierarchy Plus Input – Output). Diagram HIPO merupakan alat dokumentasi program yang dikembangkan dan didukung oleh IBM. Diagram HIPO yang penyusun gunakan adalah diagram HIPO Visual Table Of Contents. (Budi, S Kom, AN, Michael, Algoritma dan Teknik Pemrograman, Konsep Implementasi, Aplikasi, Andi Offset, Yogyakarta).



Gambar 4.1 Diagram Hipo Homepage

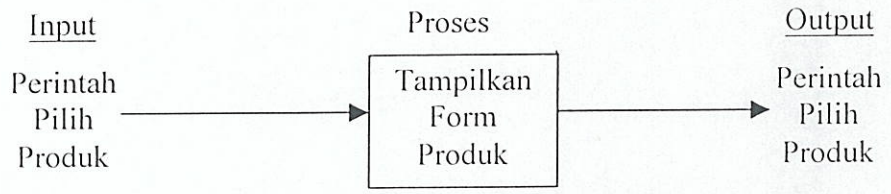
4.1.3 Struktur Menu Homepage

Pada dasarnya sebuah homepage berisi tentang tampilan informasi yang berbentuk menu-menu. Penyusun menggunakan format-format menu yang dihubungkan antara menu dengan menu yang lain. Format menunya dapat dilihat seperti dibawah ini :

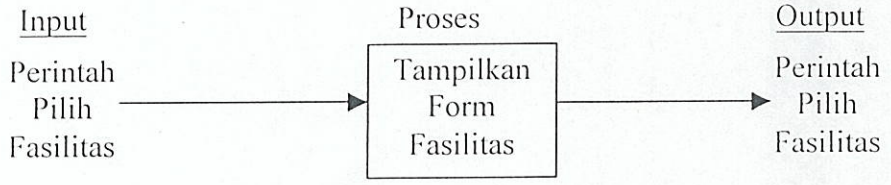


Gambar 4.2. Diagram Struktur Menu

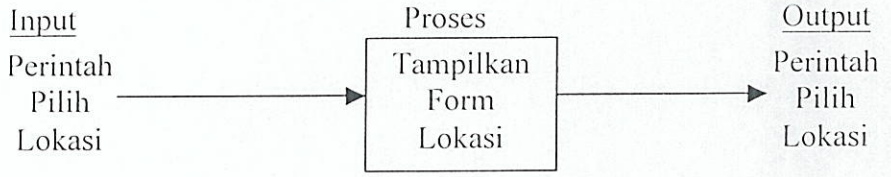
Untuk memperjelas proses tiap menu disini juga menggunakan diagram IPO (Input Proses Output). Diagram IPO bisa dilihat dibawah ini :



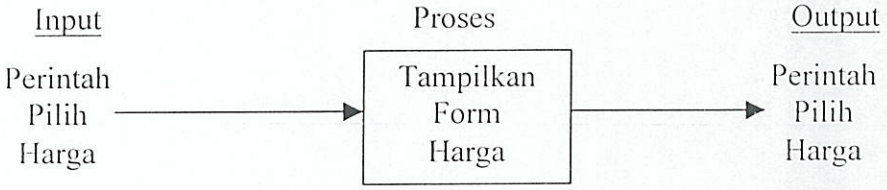
Gambar 4.3 Diagram IPO Modul Produk



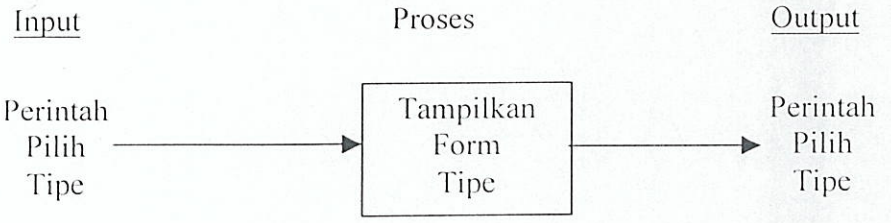
Gambar 4.4 Diagram IPO ModulFasilitas



Gambar 4.5 Diagram IPO Modul Lokasi

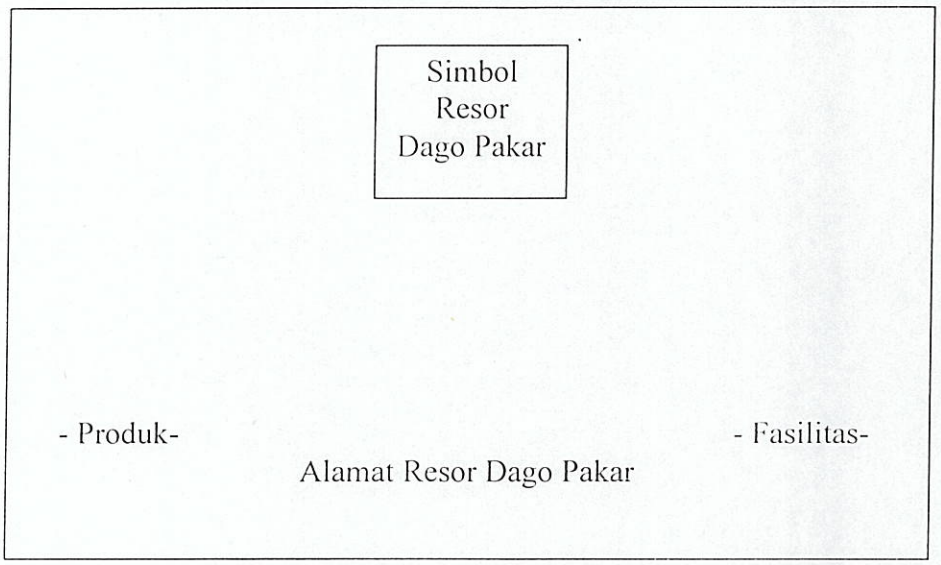


Gambar 4.6 Diagram IPO Modul Harga



Gambar 4.7 Diagram IPO Modul Tipe

Sebagai rancangan tampilan format menu dini penyusun menggambarkan seperti dibawah ini :



Gambar 4.8 Format Menu Utama

4.2 Implementasi

4.2.1 Implementasi Software

1. Adobe Photoshop

   Program ini digunakan memotong gambar. Tahap-tahap pemotongan gambar diantaranya :

   a. Sebelum gambar dipotong, gambar terlebih dahulu di *scan* untuk dijadikan file yang berformat jpg.

   b. Setelah gambar menjadi file yang berformat jpg, baru memotong-motongnya menjadi beberapa file.misal :

      File tipe.jpg dipotong-potong menjadi file pinus.jpg, cemara.jpg, damar.jpg, mahoni.jpg, jati.jpg, sanur.jpg, jimbaran.jpg, padma.jpg, soka.jpg.

2. Microsoft Frontpage

Program ini digunakan untuk mendesain tampilan homepage. Tahap-tahap pendesainan halaman homepage diantaranya yaitu :

a. Membuat halaman baru.

b. Memasukan teks pada jendela editor.

c. Memasukan warna latar belakang (*background*)

d. Memasukan gambar.

Gambar-gambar yang telah dipotong dengan memggunakan Adobe Photoshop di insert (dimasukan) kedalam jendela editor.

3. Delphi

Software ni digunakan oleh penyusun untuk membuat form pemasukan data dan pembuatan database. Tahap-tahap pembuatanya diantaranya yaitu

1. Menu Utama

- File new aplikasi.
- Merubah nama form menjadi form utama.
- Penempatan tombol-tombol untuk memanggil faslitas-fasilitas yang.
- Pembuatan Datamodul yang berguna unuk menempatkan tabel atau database yang kita gunakan.
- Menempatkan tabel untuk setiap produk (4 buah tabel : GBI.db, GN.db, Gk.db, GP.db).
- Merubah nama tombol dan tulisan yang ada ditombol tersebut (Caption).

2. Menu Produk

- File new form
- Penempatan DBGrid sebagai tempat dimana data bisa dilihat, kemudian menghubungkan DBGrid tersebut dengan tabel yang sesuai dengan produk.
- Penempatan tombol tambah , edit, hapus, gambar, gambar lengkap, lihat lokasi dan tombol untuk kembali ke menu utama.

1. Pembuatan form untuk pengeditan data

a. File new form

b. Menempatkan DB edit untuk pemasukan data setiap field.

c. Menempatkan dua buah tombol yang berguna untuk menyimpan data dan membatalkan atau perubahan data.

a. Pembuatan form untuk pembuatan data dan menampilkan lokasi.

- File new form, nama form diubah form ambil lokasi.
- Penempatan komponen image untuk penempatan gambar.
- Penempatan tombol ok untuk keluar dari form ini.

- Memberi perintah-perintah pada tombol sesuai dengan fungsinya.
- Memberikan perintah dimenu utama untuk memanggil form produk .

3. Daftar Harga

- Pembuatan Form baru.
- Menempatkan komponen edit untuk tempat pembacaan data.

- Pemenpatan tiga buah tombol yaitu:

  Tombol simpan yang berguna untuk menyimpan data dan pembuatan HTML nya, tombol batal yang berguna untuk membatalkan perubahan data dan mengisis edit pengisisan data dengan daftar harga sebelum terjadi perubahan dan tombol menu utama yang berguna untuk keluar dari form ini.
- Pembuatan prosedur untuk membaca daftar harga , menulis data daftar harga dan pembuatan file HTML daftar harga.
- Memberikan perintah simpan data dan simpan HTML pada tombol simpan, kemudian memberikan perintah untuk memanggil prosedur pembacaan data pada tombol batal dan tombol kemenu utama di beri perintah untuk menutup form tersebut
- Memberikan perintah padsa tombol harga dimenu utama supaya dapat memanggil form tersebut.

4.2.2 Spesifikasi Perangkat yang dibutuhkan.

Untuk membuka homepage, perangkat yang dibutuhkan adalah :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
   a. Prosesor minimal Pentium 75 atau diatasnya.
   b. RAM minimal 16 MB atau lebih.
   c. Monitor VGA 16 Mega.
   d. Keyboard standart.
   e. Harddisk minimal 800 MB atau lebih.
   f. Mouse.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

   a. Software Browse (Internet Explorer, Netscape Navigator).

   b. Microsoft Dos 6.0

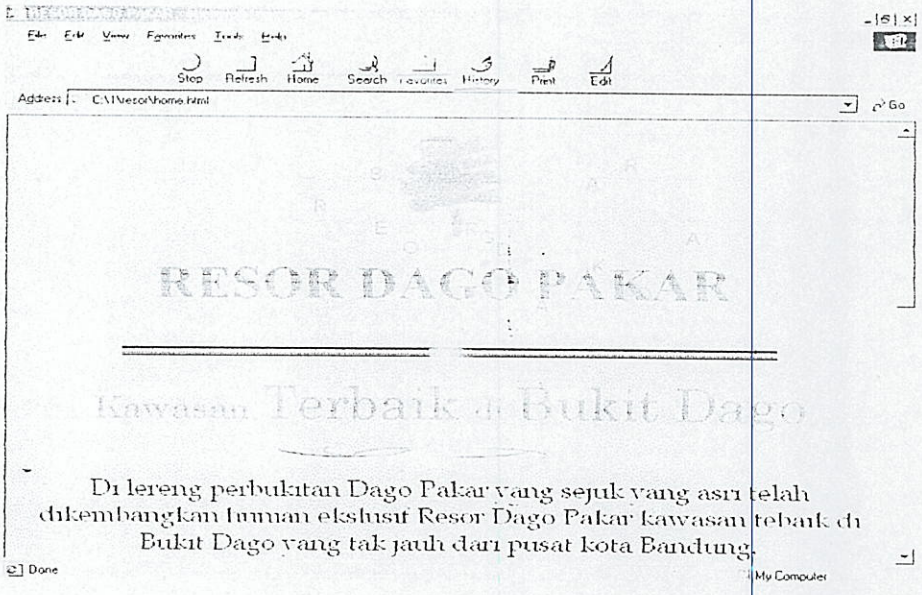
   c. Microsoft Windows 95.

4.2.3 Pentunjuk Penggunaan.

Pada homepage Resor Dago Pakar ini terdiri dari beberapa menu-menu :

1. Menu Utama.

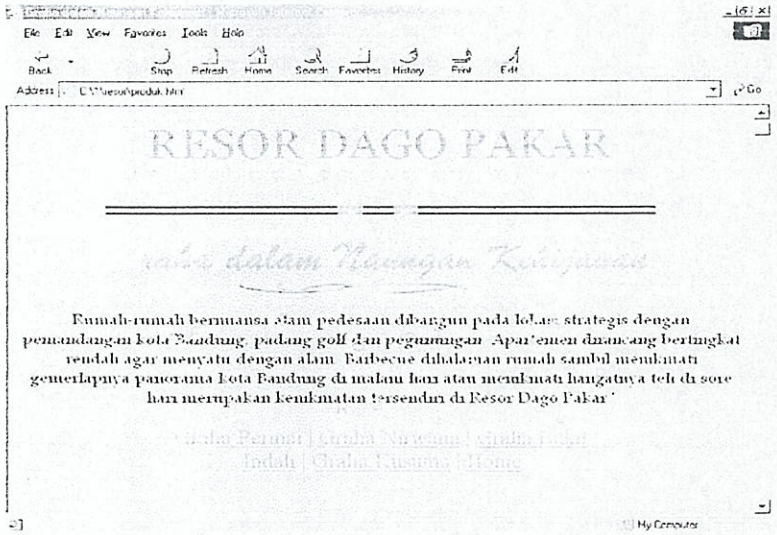
Merupakan menu pemanggil dari menu-menu yang lain, menu ini bersifat *Single Document Interface*, ini dikondisikan agar pemanggilan terhadap menu-menu dibawahnya dilakukan secara silih berganti dan tidak bisa diaktifkan semuanya, tampilan menu utama ini bisa dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.1: Tampilan Menu utama

2. Sub Menu Produk.

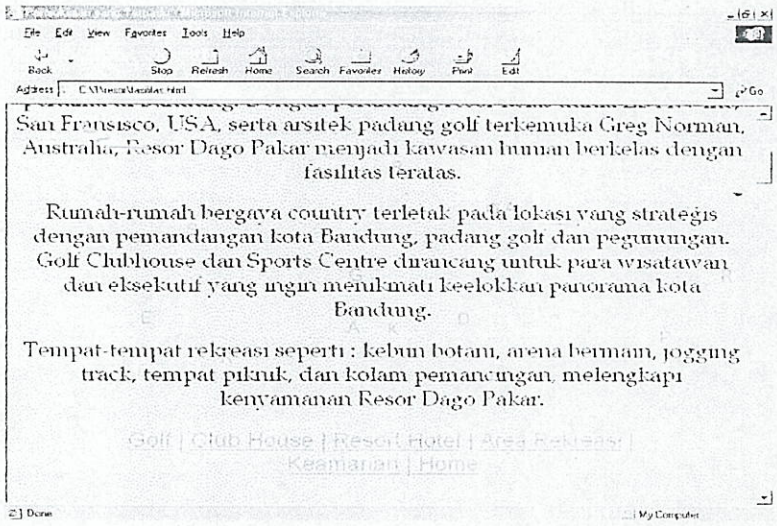
Pada sub menu ini berisi tentang informasi produk yang ada di Resor Dago Pakar.



Gambar 4.2 : Tampilan Menu Produk

3. Sub Menu Fasilitas.

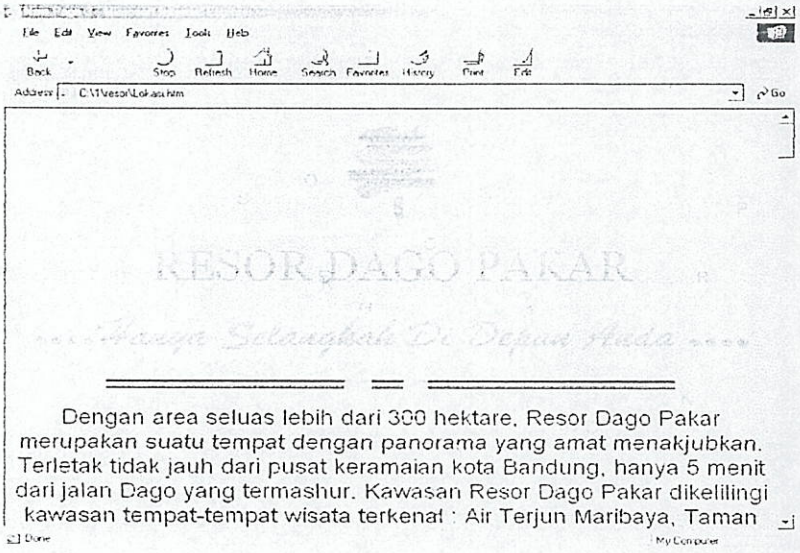
Pada sub menu ini berisi tentang informasi fasilitas yang ada di Resor Dago Pakar.



Gambar 4.3 : Tampilan Menu Fasilitas

4. Sub Menu Lokasi.

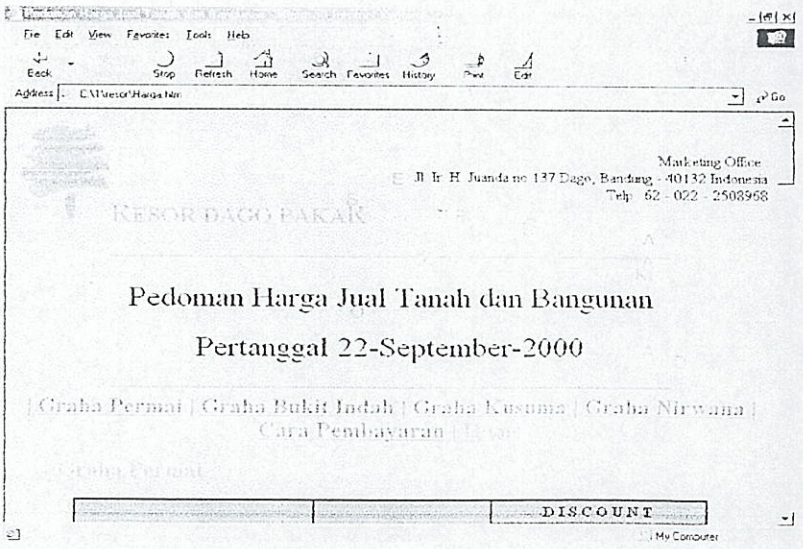
Pada sub menu ini berisi tentang informasi lokasi setiap produk yang ditawarkan.



Gambar 4.4 : Tampilan Menu Lokasi

5. Sub Menu Harga.

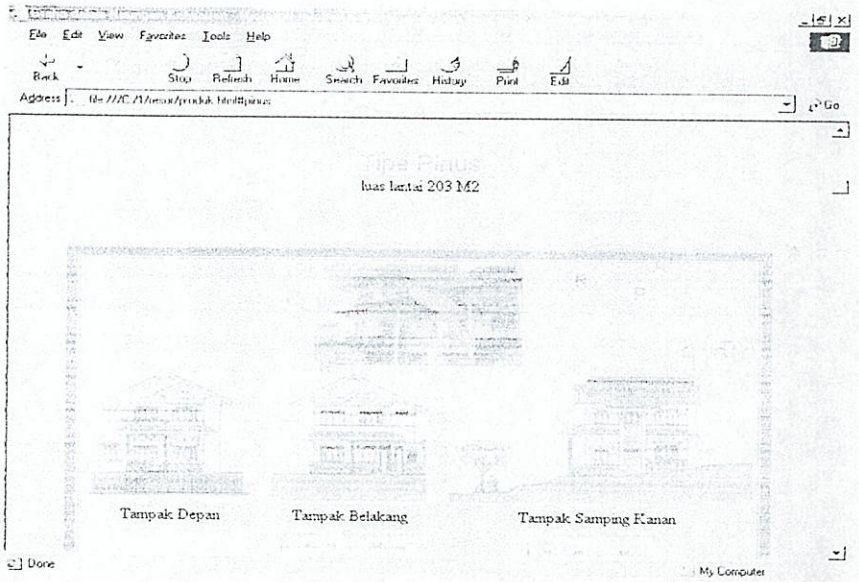
Pada sub menu ini berisi tentang informasi harga tanah dan bangunan dari produk yang ditawarkan oleh Resor Dago Pakar.



Gambar 4.5 : Tampilan Menu Harga

6. Sub Menu Tipe.

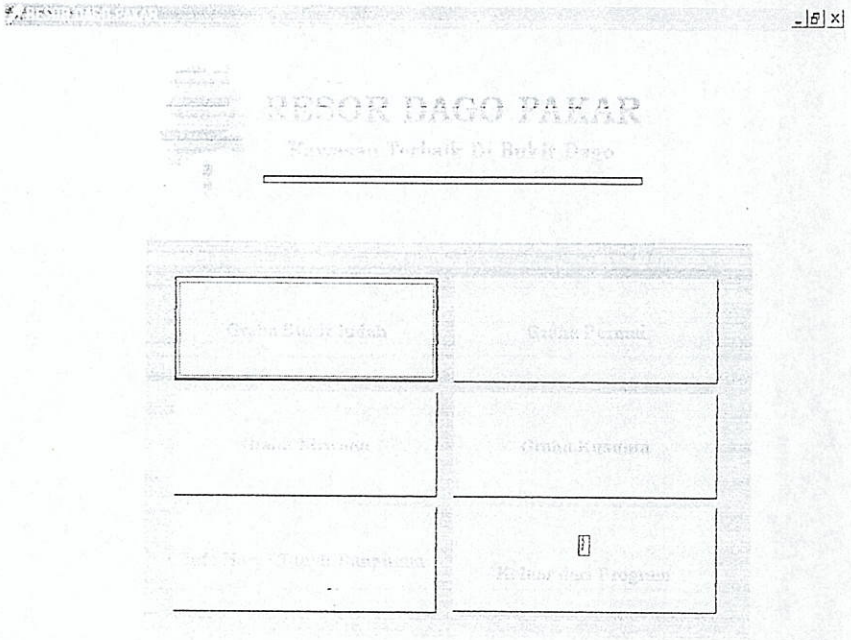
Pada sub menu ini berisi tentang informasi tipe rumah yang diberikan oleh Resor Dago Pakar.



Gambar 4.6 : Tampilan Menu Tipe

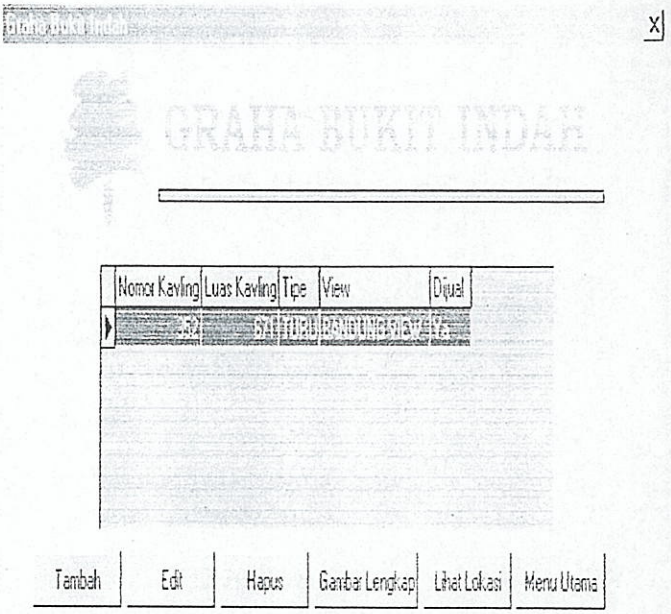
7. Menu Utama Pemasukkan Data

Merupakan menu pemanggil dari menu-menu yang lain, menu ini bersifat *Single Document Interface,* ini dikondisikan agar pemanggilan terhadap menu-menu dibawahnya dilakukan secara silih berganti dan tidak bisa diaktifkan semuanya, tampilan menu utama pemasukkan data ini bisa dilihat pada gambar dihalaman berikutnya :



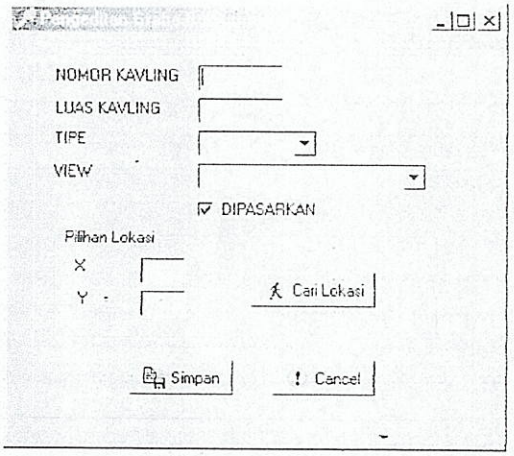
Gambar 4.7 : Tampilan Menu Utama Pemasukan Data

Penekanan tombol Graha Bukit Indah akan menampilkan form untuk mengedit, menambah, menghapus, melihat lokasi, gambar lengkap serta menu utama. Berikut gambar hasil penekanan tombol Graha Bukit Indah.



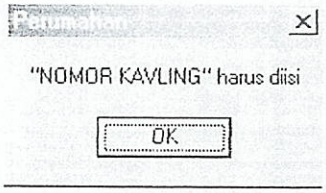
Gambar 4.8 : Form untuk pemrosesan data

Tombol 'Tambah' digunakan untuk menambah data rumah.



Gambar 4.9 : Form pengisian data

Tombol 'Simpan' digunakan untuk menyimpan data yang telah diisikan. Tetapi nomor kavling harus diisi jika tidak akan muncul pesan atau message seperti dibawah ini.

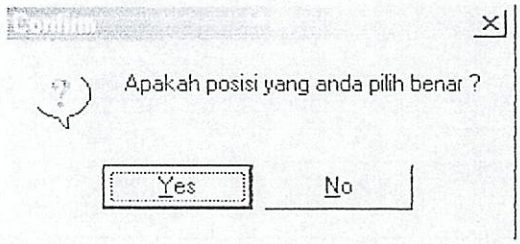


Gambar 4.10 : Pesan error no kavling tidak diisi

Jika pengisian lokasi dengan memasukkan nilai secara manual (diketik ditempat pengisiannya) mengalami kesulitan maka tombol 'CariLokasi' digunakan untuk membantu dimana lokasi yang dituju. Hasil penekanan tombol tersebut seperti gambar 4.11.

Gambar 4.11 : Peta kavling pencarian lokasi

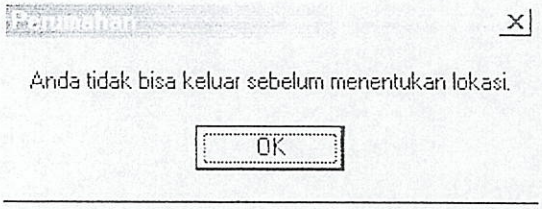
Setelah muncul gambar peta diatas klik lokasi daerah rumah yang diinginkan setelah itu akan muncul pesan seperti gambar 4.12.



Gambar 4.12 : Pesan pemilihan lokasi rumah

Jawab 'Yes' jika posisi yang dinginkan benar jika tidak maka tekan 'No'.

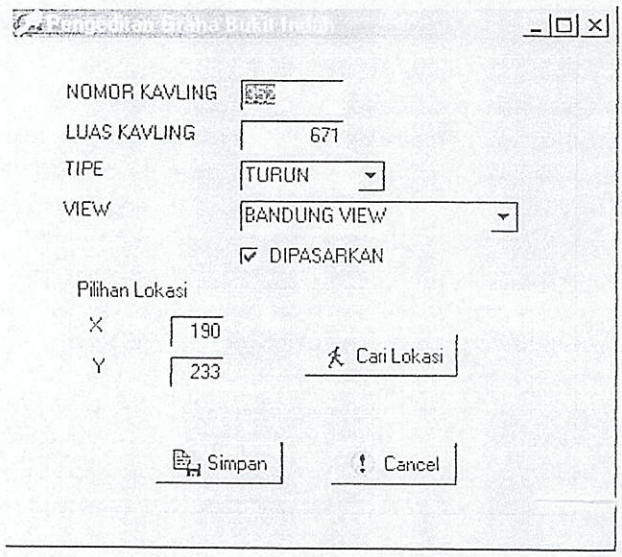
Jika lokasi perumahan tidak diisi maka akan muncul pesan seperti gambar 4.13.



Gambar 4.13 : Pesan jika tidak mengisi posisi lokasi

Tombol 'Cancel' digunakan untuk membatalkan pengisian.

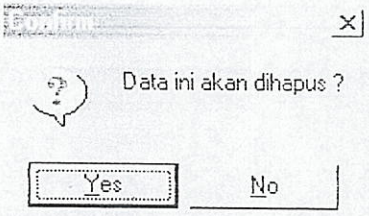
Tombol 'Edit' digunakan untuk merubah data rumah yang telah ada, hasil penekanan tombol ini seperti pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 : Form pengeditan data

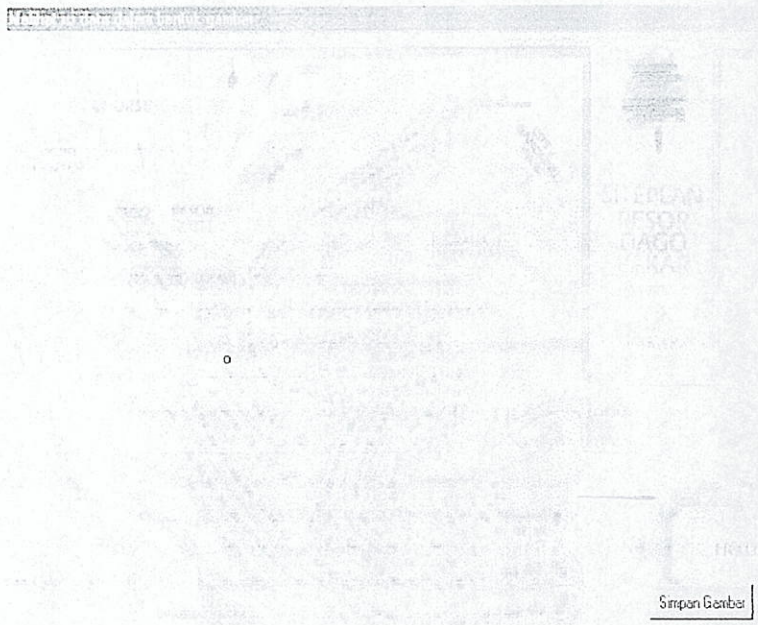
Fungsi tombol-tombol pada form pengeditan diatas sama dengan fungsi tombol pada form pengisian

Tombol 'Hapus' digunakan untuk menghapus data rumah yang dipilih.



Gambar 4.15 : hasil penekanan tombol hapus

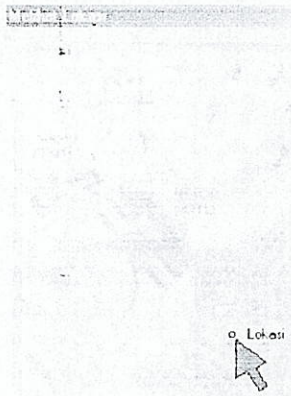
Tombol 'GambarLengkap' digunakan untuk melihat perumahan yang telah dipasarkan dan yang terjual.



Gambar 4.16 : hasil penekanan tombol 'GambarLengkap'

Tombol 'Simpan' digunakan untuk menyimpan gambar pada form tersebut.

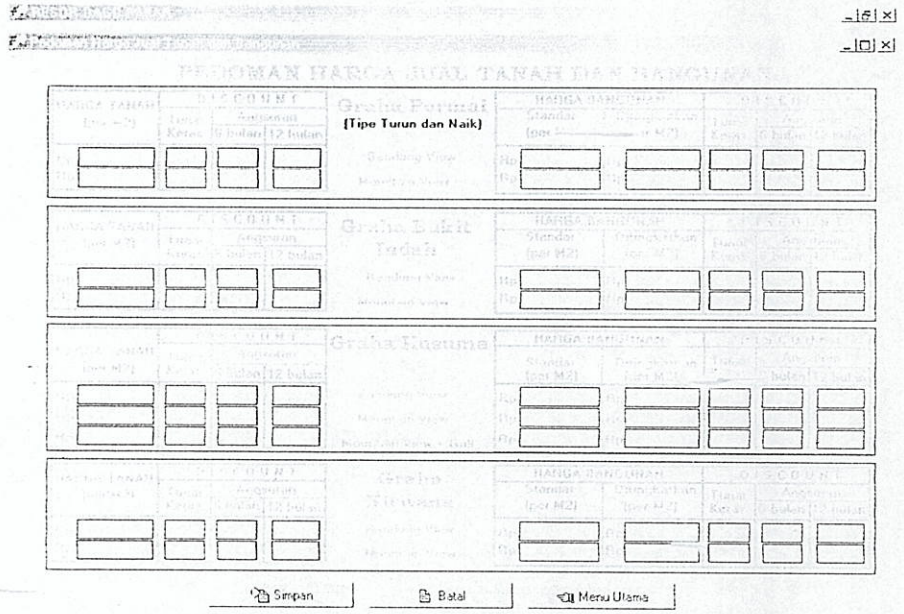
Tombol 'LihatLokasi' digunakan untuk melihat lokasi yang disorot di dbgrid sebelumnya.



Gambar 4.17 : Hasil penekanan tombol 'LihatLokasi'

Tombol 'Menu Utama' untuk kembali ke menu utama.

Penekanan tombol 'Info Harga Tanah dan Bangunan' akan menampilkan form untuk memasukan data daftar harga jual tanah dan bangunan.



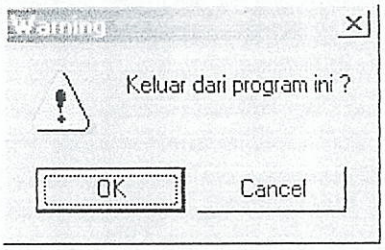
Gambar 4.18 : Penekanan tombol 'Info Harga Tanah dan Bangunan'

Tombol 'Simpan' pada form diatas digunakan untuk menyimpan data harga dan bangunan.

Tombol 'Batal' digunakan untuk membatalkan pengisian data.

Tombol 'Menu Utama' digunakan untuk keluar dan kembali ke menu utama.

Tombol 'Keluar dari Program' sesuai dengan namanya digunakan untuk keluar dari program pengisian data.



Gambar 4.19 : Pesan sebelum keluar dari program